



**KEEFEKTIFAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI GLOBALISASI
SISWA KELAS IV SDN GUGUS RA KARTINI**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Biyatini

1401412202

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penanda tangan di bawah ini:

nama : Biyatini

NIM : 1401412202

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa seluruh isi skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SDN Gugus RA Kartini” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti,



Biyatini

NIM 1401412202

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini”, ditulis oleh Biyatini, NIM: 1401412202 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 :

tanggal :

Semarang, Agustus 2016

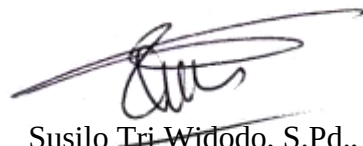
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 19560704 198203 2 002



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.

NIP 19850721 201404 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES



Drs. Sa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Biyatini, NIM 1401412202, dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal :

Panitia Ujian Skripsi:

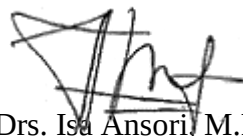


Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

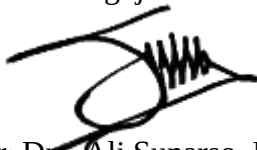
Sekretaris



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19560403 198203 1 003

Penguji Utama



Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd.

NIP 19600419 198302 1 001

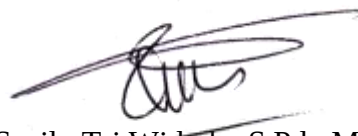
Pembimbing Utama



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 19560704 198203 2 002

Pembimbing Pendamping



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.

NIP 19850721 201404 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesungguhnya orang-orang yang bersabarlah yang dicukupkan ganjaran/pahala mereka tanpa batas (Az Zumar: 10).

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (Al-Insyirah: 6).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta

Bapak Tasmin dan Ibu Nyaminah

yang tak pernah lelah memberikan dukungan serta doa terindahny.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan berkahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi dapat selesai dengan adanya bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, saran, maupun dukungan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.P., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing utama;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dosen pembimbing pendamping;
6. Sri Maningsih, S.Pd.SD., guru kelas IV SDN Bumiharjo 02;
7. Tumirah, S.Pd.SD., guru kelas IV SDN Serut sadang;
8. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik kepada semua di kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan.

Semarang, Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK

Biyatini. 2016. *Keefektifan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini*. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Utama Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Pendamping Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik yang cerdas, terampil, berkarakter, serta memahami hak-hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Berdasarkan pra penelitian di kelas IV SDN Gugus RA Kartini telah ditemukan data berupa kemampuan berpikir kritis siswa kurang dan dalam proses pembelajaran belum menggunakan model yang sesuai dalam mata pelajaran PKn, sehingga hasil belajar PKn kelas IV masih rendah. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model *TGT* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini, bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model *TGT* di kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *TGT* bila dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model *TGT* kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah SDN Gugus RA Kartini dengan sampel penelitian adalah kelas IV SDN Bumiharjo 02 sebagai kelas eksperimen dan SDN Serut sadang sebagai kelas kontrol. Variabel penelitian ini berupa model *TGT* dan hasil belajar PKn materi Globalisasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rata-rata, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, model *TGT* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi. Dibuktikan dengan uji perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen pada $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,068 > 2,021$, sedangkan pada kelas kontrol adalah $2,133 > 2,021$. Sehingga didapat kesimpulan H_a diterima yaitu, model *TGT* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

Simpulan penelitian ini adalah model *TGT* efektif digunakan pada pembelajaran PKn karena adanya peningkatan hasil belajar siswa. Saran pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan model *TGT* pada pembelajaran PKn karena pembelajarannya mengajak siswa belajar sambil bermain dengan memperbaiki langkah pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar; PKn; *Teams Games Tournament*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar.....	12

2.1.2	Hakikat Pembelajaran	17
2.1.3	Teori Belajar.....	21
2.1.4	Aktivitas Belajar Siswa	24
2.1.5	Hasil Belajar.....	27
2.1.6	Metode Ceramah dan Tanya Jawab	30
2.1.7	Model Pembelajaran TGT.....	36
2.1.8	Hakikat Pembelajaran PKn	43
2.1.9	Keefektifan Model Pembelajaran TGT	52
2.2	Kajian Empiris	54
2.3	Kerangka Berfikir	58
2.4	Hipotesis Penelitian	61
BAB III METODE PENELITIAN		62
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	62
3.1.1	Jenis Penelitian	62
3.1.2	Desain Penelitian.....	63
3.2	Prosedur Penelitian.....	64
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	67
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	67
3.3.2	Waktu Penelitian	67
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	68
3.4.1	Populasi Penelitian	68
3.4.2	Sampel Penelitian.....	69
3.5	Variabel Penelitian	70
3.5.1	Variabel Bebas	70

3.5.2	Variabel Terikat	71
3.6	Teknik Pengumpulan Data	72
3.6.1	Tes	72
3.6.2	Observasi	72
3.6.3	Dokumentasi	73
3.7	Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas	73
3.7.1	Validitas	73
3.7.2	Reliabilitas	76
3.7.3	Taraf Kesukaran	77
3.8	Analisis Data Awal	82
3.8.1	Analisis Data Awal	82
3.8.2	Analisis Data Akhir	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		88
4.1	Hasil Penelitian	88
4.1.1	Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	88
4.1.2	Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	89
4.1.3	Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	90
4.1.4	Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	91
4.1.5	Uji Perbedaan Rata-rata Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	92
4.1.6	Uji Antar Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen	93
4.1.7	Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	95
4.1.8	Deskripsi Pembelajaran	110
4.2	Pembahasan	113
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	114

4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	121
BAB V PENUTUP		125
5.1	Simpulan	125
5.2	Saran	126
DAFTAR PUSTAKA		127
LAMPIRAN		131

DAFTAR BAGAN

2.1	Alur Kerangka Berfikir Penelitian	60
3.1	Alur Prosedur Penelitian	65

DAFTAR TABEL

3.1	Desain Penelitian	63
3.2	Data SiswaKelas IV di SDN Gugus RA Kartini	69
3.3	Data Operasional Variabel	71
3.4	Uji Validitas	75
3.5	Uji Reliabilitas	77
3.6	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	78
3.7	Hasil Analisis Daya Pembeda	81
3.8	Hasil Uji Coba Soal	82
3.9	Kriteria Skor Gain	86
3.10	Kriteria Persentase Aktivitas Siswa	87
4.1	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	89
4.2	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	90
4.3	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	91
4.4	Uji Homogenitas Data <i>Posttets</i>	92
4.5	Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Posttest</i>	93
4.5	Uji Gain Score	94

DAFTAR DIAGRAM

4.1	Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	95
4.2	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1	97
4.3	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2	98
4.4	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3	99
4.5	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4	100
4.6	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	103
4.7	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	104
4.8	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	106
4.9	Persentase Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	107
4.10	Persentase Perbandingan Rata-rata Aktivitas Siswa	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	132
Lampiran 2.	Perangkat Pembelajaran	135
Lampiran 3.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	264
Lampiran 4.	Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	270
Lampiran 5.	Soal Uji Coba	273
Lampiran 6.	Lembar Jawaban Soal Uji Coba.....	285
Lampiran 7.	Soal Pretest dan Posttest	286
Lampiran 8.	Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	296
Lampiran 9.	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	297
Lampiran 10.	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	298
Lampiran 11.	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	299
Lampiran 12.	Daftar Skor Hasil Uji Coba.....	300
Lampiran 13.	Lembar Skor Terendah dan Tertinggi Uji Coba	301
Lampiran 14.	Uji Validitas	302
Lampiran 15.	Uji Reliabilitas	305
Lampiran 16.	Lembar Rekap Uji Validitas dan Reliabilitas.....	307
Lampiran 17.	Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	308
Lampiran 18.	Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	309
Lampiran 19.	Skor Terendah dan Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	310
Lampiran 20.	Skor Terendah dan Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	311
Lampiran 21.	Skor Terendah dan Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	312
Lampiran 22.	Skor Terendah dan Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	313

Lampiran 23. Daftar Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	314
Lampiran 24. Daftar Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	318
Lampiran 25. Uji Normalitas	322
Lampiran 26. Uji Homogenitas	323
Lampiran 27. Uji Perbedaan Rata-rata	324
Lampiran 28. Uji Gain	325
Lampiran 29. Surat Ijin Penelitian	326
Lampiran 30. Surat Keterangan Penelitian	327
Lampiran 31. Dokumentasi	330

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pemerintah telah mengatur sistem pendidikan nasional di Indonesia dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, terutama Bab II yang tercakup dalam Pasal 3.

Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 (Depdiknas, 2006:4).

Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa pemerintah memperhatikan pendidikan di Indonesia dengan baik yang telah dibuktikan dengan adanya pemerataan pendidikan berupa wajib belajar 9 tahun.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam

Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Hal tersebut menunjukkan kesungguhan pemerintah dalam usaha meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia agar masyarakatnya dapat bersaing secara global (Depdiknas, 2003:1).

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Secara umum pembelajaran PKn memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia (Winataputra, 2008: 4.28). Tujuan pembelajaran PKn di SD/MI yang terdapat pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yaitu: (1) setiap warga Negara harus berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) ikut berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) dapat berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Guna mencapai tujuan pembelajaran PKn tersebut, diperlukan kemampuan merancang pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran yang berkualitas. Selain itu untuk SD/MI ruang lingkup bahan kajian PKn sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga Negara; (5) konstitusi Negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi (Depdiknas, 2006:108).

Pembelajaran yang berkualitas dapat terbentuk dari adanya proses pembelajaran yang baik, interaktif, dan komunikatif. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 tentang proses pembelajaran, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Di dalam proses pembelajaran harus terdapat komunikasi antara guru dan siswa secara baik. Komunikasi pada proses pembelajaran adalah siswa, sedangkan komunikatornya adalah guru dan siswa. Jika siswa menjadi komunikator terhadap siswa lainnya dan guru sebagai fasilitator, maka akan terjadi proses interaksi dalam pembelajaran dengan kadar yang tinggi (Hamdani, 2011: 72). Tuntutan tersebut memberikan arti yang bermakna bagi diri siswa melalui proses dialogis dan interaktif. Menjadikan mekanisme pendidikan harus berpusat pada siswa,

sehingga guru hanya sebagai fasilitator saja. Pernyataan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru sebagai pengajar sekaligus pendidik untuk lebih siap dalam mengadakan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Hal tersebut didukung dengan kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kemampuan mengelola pembelajaran kepada siswa berupa pelaksanaan pembelajaran, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya dengan menerapkan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran tersebut, salah satunya adalah melalui mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum pendidikan SD/MI yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Diharapkan dari adanya penerapan model pembelajaran pada mapel Pendidikan Kewarganegaraan, maka tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan tersebut dapat tercapai secara optimal.

Tujuan pembelajaran PKn yang terdapat dalam Permendiknas sudah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Namun kenyataannya kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kurikulum yang dilaksanakan di Indonesia untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan hanya diberikan beban belajar 2 jam pelajaran setiap minggunya yang masing-masing memiliki alokasi waktu 35 menit. Menurut penelitian ICCS pada tahun 2009 Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian *International Civic and Citizenship Studies* (ICCS). Laporan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat Negara (Indonesia, Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan,

Taiwan, dan Thailand) menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan Negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang yang diperoleh Indonesia yaitu 433 dan Thailand sebesar 452. Sedangkan Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, dan Taiwan memperoleh skor rata-rata diatas 500. Di bagian lain, justru siswa kelas VIII di Indonesia dan Thailand memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap pemerintah pusat dan daerah serta lembaga parlemen mereka, jika dibandingkan siswa-siswa di tiga lokasi sampel lainnya yaitu Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, dan Taiwan. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan pendidikan kewarganegaraan siswa kelas VIII masih dalam taraf rendah.

Berdasarkan permasalahan lingkup secara luas tersebut, permasalahan pembelajaran PKn juga masih terjadi di sekolah dasar. Berbagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan telah dilakukan diantaranya melalui pertemuan KKG, penataran yang diikuti guru, yang dapat mengubah pola mengajar menjadi lebih inovatif. Dari data observasi, wawancara, dan hasil belajar ditemukan informasi bahwa di kelas IV SDN Gugus RA Kartini, telah ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar PKn materi Globalisasi yang masih rendah yaitu sebagian besar di bawah KKM 75. Berikut kutipan pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas IV SDN Serut Sadang:

“... salah satu permasalahan proses pembelajaran di kelas IV yaitu mata pelajaran PKn. Dikarenakan PKn lebih banyak materi dan hafalannya, sehingga siswa kesulitan dalam belajar dan memperoleh hasil belajar di bawah 75. Selain itu saya belum pernah menggunakan model pembelajaran yang variatif karena belum menguasai. Disini masih menggunakan metode konvensional yaitu kadang ceramah kadang diskusi kelompok kecil atau juga tanya jawab saja.”

Adapun permasalahan lain yang ditemukan, diantaranya adalah sebagian besar guru di Gugus RA Kartini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan pada siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas, belum diterapkannya diskusi kelompok kecil yang mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi secara aktif dan kurang bisa mengembangkan materi tentang Globalisasi secara lebih luas. Selain itu, terbatasnya penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn membuat siswa kurang termotivasi, mudah bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Guru belum juga memaksimalkan penggunaan media dan sumber-sumber belajar yang telah tersedia di dalam kelas.

Permasalahan tersebut juga didukung dari perolehan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini pada mata pelajaran PKn dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Rata-rata data hasil pembelajaran PKn materi Globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini adalah dibawah KKM yaitu 70,74. Dari data hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus RA Kartini didapat rata-rata hasil belajar dari 83 siswa ada 51 siswa (61,44%) yang tidak tuntas dan 32 siswa (38,56%) yang tuntas.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn materi Globalisasi yaitu dengan model pembelajaran TGT. Permasalahan hasil belajar PKn yang belum optimal disebabkan oleh belum adanya penggunaan model pembelajaran pada kegiatan pembelajaran PKn di SDN Gugus RA Kartini.

Peneliti ingin melihat keefektifan model pembelajaran inovatif berupa model TGT bila dibandingkan dengan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab yang digunakan untuk menjelaskan mata pelajaran PKn khususnya dalam materi Globalisasi. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan mengajak siswa belajar sambil bermain. Sehingga siswa merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran terutama pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi.

Menurut Rusman (2014:225) model TGT merupakan model pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan. Model ini membuat siswa di dalam kelas menjadi aktif, karena seluruh siswa yang ada di dalam kelas ikut terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu menurut Shoimin (2014:207) model TGT memiliki beberapa kelebihan antara lain, dengan model pembelajaran TGT ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota dalam kelompoknya, model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Bambang Sumantri (2014) yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas III SD

Negeri Palem 2 Ngawi”. Adapun hasil penelitiannya yaitu ketrampilan guru dan aktivitas siswa yang diperoleh dalam menggunakan model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (skor ≥ 21), sedangkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata ≥ 75).

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian Made Yanthi Sudarmi dkk. (2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar pendidikan Kewarganegaraan”. Adapun hasil penelitiannya yaitu hasil belajar pra siklus sebesar 64,36, siklus pertama sebesar 74, dan siklus kedua sebesar 84. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus pertama ke siklus kedua sebesar 10% berada pada kategori baik. Dari hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari pra siklus sampai siklus pertama sebesar 19,05% yang berada pada kategori cukup, sedangkan dari siklus pertama sampai kedua peningkatan terjadi sebesar 21,43% yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapaun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif bila dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini?
- 1.2.2 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN Gugus RA Kartini?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui keefektifan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) bila dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.
- 1.3.2 Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi pendukung teori

untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah oleh guru dalam membelajarkan materi PKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bermakna melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn, meningkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

1.4.2.2 Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menambah wawasan pengetahuan bagi guru. Selain itu, sebagai referensi dan pengalaman guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif, serta dapat memotivasi guru untuk memilih dan menggunakan alternatif model pembelajaran yang tepat sesuai materi yang akan diajarkan, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan pengalaman tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah, serta dapat

meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Gugus RA Kartini. Penelitian model *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga dapat membantu sekolah dalam menghadapi permasalahan yang ada di dalam proses belajar mengajar.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk menulis penelitian selanjutnya bagi peneliti. Mengembangkan wawasan mengenai penggunaan pendekatan atau strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana atau seberapa besar prestasi yang dicapai siswa dengan pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT. Mengubah hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN di Gugus RA Kartini. Mengetahui keefektifan Model Kooperatif tipe TGT terhadap pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN di Gugus RA Kartini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi sesuai lingkungan (Daryanto, 2010:2). Gagne (dalam Siregar, 2011:4) menyatakan belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap, dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang direncanakan. Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Rusman, 2014:1).

Dimiyati dan Mudjiono (2013:18) menyatakan belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Slameto (2010:2) mengemukakan belajar merupakan proses perubahan didukung tingkah laku sebagai hasil dari interaksi sesuai lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

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 (Rifa'i dan Anni, 2012:66). Hamalik (dalam Hamdani, 2011: 20) menyatakan belajar merupakan suatu proses atau kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Sardiman (2012:20) menyebutkan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Dalam pengertian luas, belajar diartikan sebagai psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Anitah (2008:1.3) menyatakan belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seorang individu ke arah yang lebih baik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dan dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan sehingga akan mempengaruhi prinsip-prinsip belajar.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Menurut Anitah (2008:1.9) prinsip-prinsip belajar meliputi:

- 1) motivasi. Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang sedang belajar. Motivasi berasal dari dalam diri individu (intrinsik) dan dari luar diri individu (ekstrinsik);
- 2) perhatian. Perhatian adalah pemusatan pikiran dan perasaan terhadap suatu objek. Guru harus berusaha memperhatikan siswa agar proses belajar dan hasil belajar menjadi semakin baik;
- 3) aktivitas. Aktivitas terdiri atas aktivitas mental dan emosional yang dialami siswa dalam pembelajaran. Apabila pikiran dan perasaan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, pada hakikatnya siswa tidak belajar;
- 4) balikan. Balikan adalah respon yang diberikan guru terhadap perilaku yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa perlu memperoleh balikan dengan segera supaya mengetahui kesalahannya dan tidak terlanjur berbuat kesalahan sehingga akan menimbulkan kegagalan belajar;
- 5) perbedaan individual. Setiap siswa memiliki perbedaan dengan siswa lain berupa pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, dan tipe belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya memperlakukan siswa sesuai dengan hakekat masing-masing.

Sedangkan menurut Suprijono (2015:4-5) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal, yaitu:

- 1) prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku memiliki ciri-ciri: sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari; berkesinambungan dengan perilaku lainnya; bermanfaat sebagai

- bekal hidup; positif; sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; permanen; bertujuan dan terarah; mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan;
- 2) belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar;
 - 3) belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Seorang guru harus benar-benar memahami prinsip-prinsip belajar agar dapat melaksanakan suatu pembelajaran secara baik. Karena prinsip belajar merupakan penentu keberhasilan proses belajar. Dengan mengetahui prinsip-prinsip belajar dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memilih tindakan yang tepat untuk keberlangsungan proses belajar. Selain itu, ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya sehingga terjadi perubahan dan perilaku siswa kearah yang lebih baik.

2.1.1.3 Unsur-unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang mempunyai keterkaitan sehingga menghasilkan perilaku. Gagne (dalam Rifa' dan Anni, 2012:68) menyebutkan bahwa unsur-unsur belajar, yaitu:

- 1) siswa, memiliki alat indera yang digunakan untuk menerima rangsangan, otak untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks, dan syaraf untuk menampilkan kinerja yang telah dipelajari;
- 2) rangsangan, yaitu peristiwa yang merangsang penginderaan siswa;

- 3) memori, memori yang ada pada siswa berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar;
- 4) respon, yaitu tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi 2, yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal

Menurut Slameto (2010:54-59) faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Adapun faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar dibedakan menjadi tiga faktor, yaitu: (1) faktor jasmaniah, meliputi kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan; (3) faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan rohani sehingga mengakibatkan tubuh timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, kelesuan, dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Sejalan dengan pendapat Rifa'I dan Anni (2012:80-81) beberapa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

2) Faktor eksternal

Menurut Slameto (2010:60-72) faktor eksternal ialah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan

menjadi tiga faktor, yaitu: (1) faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; (3) faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Rifa'I dan Anni (2012:80-81) kondisi eksternal yang mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar, adalah variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal yang berperan penting dalam proses dan hasil belajar siswa sehingga akan mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Anitah (2008:1.18) menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru, sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem terdiri atas unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Semua unsur saling berkaitan dan berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Gagne (dalam Siregar dan Nara, 2010:12) menyatakan

pembelajaran yaitu *Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis, dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Aqib, 2013:66). Sependapat dengan itu Darsono (dalam Hamdani, 2011:23) menyatakan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar, yang saling mempengaruhi demi tercapainya keberhasilan pembelajaran. Guru hendaknya melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran supaya pembelajaran terlaksana dengan baik.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Gagne (dalam Siregar dan Nara, 2010:16) menyatakan prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran adalah:

- 1) menarik perhatian, artinya menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks;

- 2) menyampaikan tujuan pembelajaran, memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran;
- 3) mengingatkan konsep atau prinsip, sebagai perangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari sebagai prasyarat untuk mempelajari materi baru;
- 4) menyampaikan materi pelajaran, menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah ditentukan;
- 5) memberikan bimbingan belajar, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang baik;
- 6) memperoleh kinerja atau penampilan siswa, yaitu siswa diminta menunjukkan hal yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi;
- 7) memberikan balikan, memberitahukan seberapa jauh ketepatan *performance* siswa;
- 8) menilai hasil belajar, memberi tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran;
- 9) memperkuat retensi dan transfer belajar, merangsang kemampuan mengingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktikkan yang telah dipelajari.

Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator bukan diktator dan sumber belajar satu-satunya. Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2.1.2.3 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran akan berlangsung optimal apabila tersusun oleh beberapa komponen-komponen yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Rifa'I dan Anni (2012:159) menyatakan komponen-komponen pembelajaran terdiri atas tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang.

- 1) tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran yaitu *instructional effect* berupa pengetahuan dan ketrampilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran kurikuler;
- 2) subjek belajar, merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena berperan sebagai subjek sekaligus objek;
- 3) materi pelajaran, terdapat dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan buku sumber. Materi pelajaran harus komprehensif, terorganisasi secara sistematis, dan dideskripsikan dengan jelas supaya proses pembelajaran berlangsung intensif;
- 4) strategi, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan;
- 5) media, yaitu alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran;
- 6) penunjang, yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan komponen pembelajaran merupakan hal-hal yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran agar tercapai keberhasilan pembelajaran, meliputi tujuan, subjek belajar, materi, strategi, media, dan penunjang.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran seorang siswa. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Teori belajar yang mendasari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitif Piaget

Menurut teori kognitif, belajar merupakan proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Suprijono, 2014:22).

Piaget (dalam Rifa'I dan Anni, 2012:32-35) menyatakan perkembangan kognitif terdiri atas empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensorimotorik, terjadi antar usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indra dengan gerakan motorik. Pada awal tahap ini, bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.

- 2) Tahap pra operasional, terjadi antara usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, pemikiran lebih bersifat simbolis, egoisentris, dan intuitif sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. pemikiran pada tahap ini dibagi menjadi dua sub-tahap yaitu simbolik dan intuitif.
- 3) Tahap operasional konkrit, terjadi antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini siswa dapat mengoperasikan berbagai logika, namun masih berbentuk benda konkrit. Siswa sudah dapat berpikir logis untuk memecahkan masalah konkrit.
- 4) Tahap operasional formal, terjadi antara usia 7-15 tahun. Pada tahap ini siswa dapat berpikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam memecahkan masalah verbal.

2.1.3.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dilakukan oleh siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, siswa mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari (Sardiman, 2012:38). Rifa'i dan Anni (2012:189) menyatakan pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Siswa secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks.

Siregar dan Nara (2011:39) menyatakan teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa). Tugas guru adalah mengajar untuk mentransfer ilmu

pengetahuan. Mengajar adalah bentuk partisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, dan membuat makna, mencari kejelasan, dan menentukan justifikasi. Oleh karena itu, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar siswa.

2.1.3.3 Teori Belajar Behavioristik

Bruner (dalam Swadana, 2013:53) menyatakan terdapat tiga tahap proses belajar meliputi: (1) tahap enaktif yaitu tahapan awal saat siswa masih menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung dalam proses belajarnya; (2) tahap ikonik yaitu tahapan saat siswa tidak lagi memanipulasi langsung objek-objek, melainkan sudah dapat memanipulasi menggunakan gambaran dari objek, pengetahuan disajikan melalui gambar-gambar yang mewakili objek; (3) tahap simbolik yaitu tahapan saat siswa sudah memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan siswa dapat berpikir secara abstrak.

Bruner (dalam Swadana, 2013:54) pada saat proses belajar berlangsung siswa akan mengalami perubahan mental yang terbagi menjadi tiga fase sebagai berikut: (1) tahap informasi, yaitu tahapan saat siswa memperoleh sejumlah informasi mengenai materi yang sedang dipelajari; (2) tahap transformasi, yaitu informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang abstrak atau konseptual; (3) tahap evaluasi, yaitu siswa dapat menilai sendiri apakah informasi yang telah ditransformasikan tadi bermanfaat untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan teori yang mendukung pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah teori

kognitivisme dan konstruktivisme. Teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif Piaget, bahwa anak usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkrit yaitu siswa sudah mampu berpikir logis untuk memecahkan masalah yang konkrit. Sehingga untuk siswa kelas IV SD yang berusia 10-11 tahun adalah pada tahap operasional konkrit. Sedangkan pada teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan pengalaman siswa dalam menerima pengetahuan, dimana mereka memperoleh pengetahuannya dengan pengalaman yang dilakukan secara langsung. Sehingga model TGT yang digunakan sudah sesuai dengan kedua teori belajar tersebut. Bahwa materi yang sudah didapatkan dalam proses pembelajaran dengan model TGT, siswa dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam proses pembelajaran ketika mengikuti game dan turnamen. Sehingga siswa memperoleh pengetahuannya dari apa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Guru harus menguasai teori-teori belajar agar dapat bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan siswa.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman data praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah. Menurut Rusman (2013:388) menyatakan penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan berbagai ketrampilan belajar yaitu: (1) berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif; (2) berpikir logis,

kritis, dan kreatif; (3) rasa ingin tahu; (4) penguasaan teknologi dan informasi; (5) pengembangan personal dan sosial; (6) belajar mandiri.

Aktivitas siswa menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012:101) antara lain:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, manyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Whipple (dalam Hamalik, 2014:173-174) membagi aktivitas siswa sebagai berikut:

- 1) bekerja dengan alat-alat visual, diantaranya: mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya; mempelajari gambar-gambar, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan; mengurangi pameran; memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan;

- 2) ekskursi dan trip, diantaranya: mengunjungi museum; menyaksikan demonstrasi, seperti proses penerbitan surat kabar;
- 3) mempelajari masalah-masalah, diantaranya: mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting; mempelajari referensi; melakukan eksperimen; membuat rangkuman; menafsirkan peta;
- 4) mengapresiasi literature, diantaranya: membaca cerita-cerita yang menarik; mendengarkan bacaan;
- 5) ilustrasi dan konstruksi, diantaranya: membuat diagram; menggambar peta; membuat poster; menyusun rencana permainan;
- 6) bekerja menyajikan informasi, diantaranya: menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik; menyensor bahan-bahan dalam buku; menulis dan menyajikan dramatisasi;
- 7) cek dan tes, diantaranya: menyiapkan tes-tes untuk murid; menyusun grafik perkembangan; mengerjakan informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Aktivitas belajar dilakukan siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam mengukur aktivitas belajar siswa, guru berpedoman pada beberapa indikator, yaitu (1) mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) aktif bertanya dan menyampaikan gagasan saat pembelajaran berlangsung; (3)

memperhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari melalui Power Point; (4) mendiskusikan masalah dalam Lembar Kerja Siswa; (5) menyampaikan hasil diskusi; (6) melakukan *games* dan *tournament*; (7) membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar; (8) mengerjakan soal individu.

2.1.5 Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2012:69) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar dan sesuai dengan apa yang dipelajari siswa. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2009:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja, tetapi secara komprehensif atau menyeluruh.

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari (Anitah, 2008:2.19). Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2012:5), hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan;
- 2) Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang yang terdiri atas kemampuan mengorganisasi, analisis-sintesis, fakta-

- konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas;
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah;
 - 4) Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani;
 - 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2012:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan suatu hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik adalah *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotorik juga mencakup ketrampilan produktif, teknik fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Suprihatiningrum (2016:38-47) menyatakan dimensi koginitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan

masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi.

Sudjana (2016:28-29) menyatakan evaluation (hasil belajar) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dan sebagainya. Dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Pada tes esai, standar tersebut muncul dalam bentuk frase. Kecakapan evaluasi seseorang setidaknya dapat dikategorikan ke dalam enam tipe yaitu:

- 1) dapat memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen;
- 2) dapat memberikan evaluasi satu sama lain antara asumsi, evidensi, dan kesimpulan;
- 3) dapat memahami nilai serta sudut pandang yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan;
- 4) dapat mengevaluasi suatu karya dengan memperbandingkannya dengan karya lain yang relevan;
- 5) dapat mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan;
- 6) dapat memberikan evaluasi tentang suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tujuan dari pembelajaran berupa perubahan perilaku seseorang setelah

melakukan kegiatan belajar, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada aspek kognitif yaitu berupa pengetahuan siswa pada hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Globalisasi.

2.1.6 Metode Ceramah dan Metode Tanya Jawab

2.1.6.1 Pengertian Metode Ceramah

Hamdani (2011:278-279) mengatakan bahwa metode ceramah merupakan suatu cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dilaksanakan oleh para guru. Dengan penyajian materi melalui penuturan dan penerangan lisan guru kepada siswa. Metode ini digunakan apabila pelajaran tersebut banyak mengandung hal-hal yang memerlukan penjelasan dari guru. Pada metode ini, siswa dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

Hasibuan dan Moedjiono (2012:13) menyebutkan metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Metode ceramah ekonomis dan efektif untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian.

Anitah (2008:5.18) menjelaskan metode ceramah adalah suatu cara penyajian bahan atau penyampaian bahan pelajaran secara lisan dari guru. Penyampaian dalam metode ceramah sangat sederhana mulai dari pemberian informasi, klarifikasi, ilustrasi, dan menyimpulkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode yang sering digunakan guru untuk menjelaskan materi kepada siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan komunikasi lisan. Metode ceramah harus bervariasi agar proses pembelajaran tidak menjenuhkan.

Oleh karena itu, guru perlu memahami metode ceramah yang baik di dalam pembelajaran agar tujuan yang diinginkan tercapai.

2.1.6.2 Karakteristik Metode Ceramah

Suryosubroto (2009:155-156) menyatakan bahwa berdasarkan sifatnya metode ceramah dilaksanakan dalam kondisi sebagai berikut:

- 1) guru akan menyampaikan fakta-fakta/kenyataan-kenyataan atau pendapat-pendapat dimana tidak ada bacaan yang menerangkan fakta-fakta tersebut;
- 2) guru harus menyampaikan fakta kepada murid-murid yang besar jumlahnya;
- 3) guru menghendaki berbicara yang bersemangat untuk merangsang siswa mengerjakan sesuatu;
- 4) guru akan menyimpulkan pokok penting yang telah dipelajari untuk memperjelas murid dalam melihat hubungan antara hal-hal yang penting;
- 5) guru akan memperkenalkan hal-hal baru dalam rangka pelajaran yang lain.

Hasibuan dan Moedjiono (2012:12) menyebutkan kelemahan dari metode ceramah antara lain:

- 1) Digunakan apabila proses pembelajaran lebih bersifat pemberian informasi berupa fakta-fakta atau konsep-konsep sederhana.
- 2) Proses pembelajaran secara klasikal dengan jumlah siswa yang relatif banyak.
- 3) Bersifat monoton, guru lebih banyak berbicara.
- 4) Memerlukan adanya dukungan yang efektif dari guru seperti suasana emosional yang dapat membangkitkan motivasi dan perhatian dari siswa selama mendengarkan ceramah.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah digunakan untuk menyampaikan informasi dimana sekolah tidak memiliki bahan bacaan sedangkan jumlah muridnya banyak sehingga guru dituntut untuk menggunakan metode ini. Selain itu, dalam penggunaan metode ceramah harus lebih variatif agar pembelajaran tidak bersifat monoton yang mengakibatkan siswa mudah bosan.

2.1.6.3 Sintak Metode Ceramah

Hasibuan dan Moedjiono (2012:13) menyebutkan sintaks atau langkah-langkah mempersiapkan ceramah yang efektif yaitu:

1. Merumuskan tujuan instruksional khusus yang luas.
2. Menyelidiki apakah metode ceramah merupakan metode yang paling tepat.
3. Menyusun bahan ceramah, yaitu cara menyusun bahan ceramah yang baik yaitu menggunakan bahan pengait. Bahan pengait yaitu materi yang mendahului kegiatan belajar yang tingkat abstraksinya dan inklusivitasnya tinggi dari kegiatan belajar.
4. Menyampaikan bahan pelajaran, yaitu cara menyampaikan bahan pelajaran yaitu menggunakan keterangan yang singkat dan jelas.
5. Mengadakan rencana penelitian, yaitu menentukan teknik dan prosedur penilaian yang tepat untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan khusus yang telah dirumuskan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sintaks metode ceramah yaitu merumuskan tujuan, menyelidiki metode ceramah yang baik,

menyusun bahan ceramah, menyampaikan bahan pelajaran, dan mengadakan rencana penelitian.

2.1.6.4 Pengertian Metode Tanya Jawab

Aqib (2014:105-106) menyatakan bahwa metode tanya jawab merupakan metode dalam mengajar dengan cara melakukan tanya jawab dari hasil ulang pelajaran lalu untuk mengingatkan kembali siswa mengenai materi yang sudah pernah diajarkan. Metode tanya jawab merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Metode ini sering digunakan dalam proses mengajar bersama-sama dengan metode lain. tanya jawab dilakukan untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran yang sedang atau telah dibahas dipahami oleh siswa. Dari hasil tanya jawab itu, guru dapat memperjelas atau meluruskan pemahaman siswa mengenai bahan pelajaran tertentu (Hamdani, 2011:275).

Sudjana (2009:78-79) menyatakan metode tanya jawab merupakan metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic*, sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab, atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode tanya jawab merupakan metode dalam mengajar dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa mengenai pelajaran yang lalu untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran yang telah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, metode tanya

jawab membantu mengembangkan kemampuan siswa, seperti mengajukan dan merumuskan pertanyaan serta mengkomunikasikan.

2.1.6.5 Karakteristik Metode Tanya Jawab

Aqib (2014:105-106) menyatakan bahwa metode tanya jawab dapat diaplikasikan secara tepat, apabila pelaksanaannya ditujukan untuk hal-hal berikut:

- 1) meninjau ulang pelajaran atau ceramah yang lalu, agar siswa memusatkan lagi perhatian pada jenis dan jumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga mereka dapat melanjutkan pelajarannya;
- 2) menyelingi pembicaraan agar tetap mendapatkan perhatian siswa, atau dengan perkataan lain untuk mengikutsertakan mereka;
- 3) mengarahkan pengamatan dan pemikiran mereka.

Sedangkan menurut Sudjana (2009:79) berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaannya.

Hal pokok yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) perumusan pertanyaan harus jelas dan terbatas, sehingga tidak menimbulkan keragu-raguan pada siswa;
- 2) pertanyaan hendaknya diajukan pada kelas sebelum menunjuk siswa untuk menjawabnya;
- 3) beri kesempatan atau waktu pada siswa untuk memikirkannya;
- 4) hargailah pendapat atau pertanyaan dari siswa;
- 5) distribusi atau pemberian pertanyaan harus merata;

- 6) buatlah ringkasan hasil tanya jawab sehingga memperoleh pengetahuan secara sistematis.

2.1.6.6 Sintaks Metode Tanya Jawab

Menurut Rusyan (dalam Sagala, 2014:205) langkah-langkah metode tanya jawab dalam pembelajaran digambarkan bahwa guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan kemudian mengalihkan pertanyaan itu kepada siswa lainnya untuk dikomentari dan diberi penjelasan seperlunya.

Langkah-langkah penting yang diperhatikan dalam metode tanya jawab antara lain (Sudjana, 2009:78-79):

1. Tujuan yang akan dicapai dari metode tanya jawab antara lain:
 - a. Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai siswa.
 - b. Untuk merangsang siswa berpikir.
 - c. Memberi kesempatan pada siswa bertanya pada masalah yang belum dipahami.
2. Jenis pertanyaan berupa pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran.
 - a. Pertanyaan ingatan digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Pertanyaan ini berupa kata tanya apa, kapan, di mana, berapa dan sejenisnya.
 - b. Pertanyaan pikiran digunakan untuk mengetahui sejauh mana cara berpikir siswa dalam menanggapi persoalan. Biasanya pertanyaan dimulai dengan kata mengapa, bagaimana.

3. Teknik mengajukan pertanyaan.

Hal yang perlu diperhatikan guru dalam mengajukan pertanyaan antara lain:

- a. Perumusan pertanyaan harus jelas dan terbatas.
- b. Pertanyaan diajukan pada kelas sebelum menunjuk siswa untuk menjawab.
- c. Memberi kesempatan siswa untuk memikirkan jawaban.
- d. Menghargai pendapat atau pertanyaan dari siswa.
- e. Pemberian pertanyaan merata.
- f. Membuat ringkasan hasil Tanya jawab sehingga diperoleh pengetahuan yang sistematis.

Berdasarkan penjelasan tersebut, langkah-langkah metode tanya jawab dalam pembelajaran yaitu guru mengajukan pertanyaan pada kelas sebelum menunjuk siswa untuk menjawab, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memikirkan jawaban, menghargai pendapat atau pertanyaan dari siswa, memberikan penguatan atas jawaban siswa dan membuat ringkasan hasil tanya jawab sehingga diperoleh pengetahuan yang sistematis. Metode tanya jawab digunakan sebagai selingan metode lain.

2.1.7 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran

Joyce (dalam Trianto, 2007:5) menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Joyce dan Weil (dalam Prastowo, 2013:69) menyatakan model

pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam atau di luar kelas.

Suprijono (2009:46) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial. Arends (dalam Suprijono, 2012:46) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran memungkinkan guru membantu siswa mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang dipilih guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.1.7.2 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Slavin (2015:163) mendefinisikan *TGT* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Shoimin (2014:203) menyatakan *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Rusman (2012:224) mendefinisikan *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

2.1.7.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa karakteristik-karakteristik pada model pembelajarn *TGT* termuat dalam lima komponen utama, yaitu:

1) Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi

yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Turnament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2.1.7.4 Sintaks Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT*, yaitu sebagai berikut:

1) *Class Presentation*

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*.

2) *Teams*

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) *Games*

Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar

akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) *Tournament*

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

2.1.7.5 Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Shoimin (2014:207) menjelaskan kelebihan dari model TGT, yaitu:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

- 3) Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

2.1.7.6 Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Shoimin (2014:208) menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan beberapa kekurangan dari model *Teams Games Tournament* tersebut dapat diminimalisir dengan cara guru benar-benar memaksimalkan waktu belajar yang tersedia semaksimal mungkin, pembelajaran menggunakan model TGT ini digunakan pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi karena materinya luas dapat dibuat menjadi *games* dan *tournament* sehingga siswa mudah menerima pelajaran tersebut, dan guru sebagai wali kelas sudah mengetahui kemampuan akademis siswanya dengan baik.

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut, dapat disimpulkan bahwa model tersebut baik untuk diterapkan pada

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Globalisasi untuk meningkatkan semangat dan kerjasama antar siswa sehingga materi pelajaran akan mudah diterima atau dimengerti.

2.1.8 Hakekat Pembelajaran PKn

2.1.8.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Winataputra (2010:1.2) menyatakan PKn merupakan pendidikan yang berfungsi mengembangkan tiga karakteristik pokok warga Negara yang demokratis, yaitu *civic intelligence* atau kecerdasan warga Negara, *civic responsibility* atau tanggung jawab warga Negara, dan *civic participation* atau partisipasi warga Negara. PKn adalah pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis, dapat menjaga persatuan dan integrasi guna mewujudkan bangsa yang kuat, sejahtera, serta demokratis Charim (dalam Aryani dan Susatim, 2010:40).

Zamroni (dalam Taniredja, 2013:2) menyatakan PKn adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang menjamin hak-hak warga masyarakat. Selain itu, PKn adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy*, dan *political participation*, serta kemampuan

mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik yang cerdas, terampil, berkarakter, serta memahami hak-hak dan kewajibannya, sehingga dapat menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Winataputra (2010:1.20) menyatakan tujuan PKn adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dan warga Negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Sedangkan menurut Mulyasa (dalam Ruminati, 2007:1.26) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya;
- 2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggungjawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan;
- 3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan tujuan PKn di SD/MI adalah supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan di SD yaitu membentuk warganegara yang baik, warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

2.1.8.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup PKn menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 meliputi:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan

daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

- 3) Hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga Negara, meliputi: hidup gotong-royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga Negara.
- 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa, 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, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia, dampak hubungan internasional, organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan ruang lingkup PKN meliputi aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum, dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga Negara; (5) konstitusi Negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) globalisasi.

2.1.8.4 Materi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Materi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD 1945 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat Negara Indonesia (Winataputra, 2014:1.38). Materi Pendidikan Kewarganegaraan dengan paradigma yang baru dikembangkan dalam bentuk standar nasional Pendidikan Kewarganegaraan yang pelaksanaannya berprinsip pada implementasi kurikulum terdesentralisasi. Menurut Winataputra (2008:1.20) ada empat isi pokok pendidikan kewarganegaraan, yaitu:

- a. kemampuan dasar dan kemampuan kewarganegaraan sebagai sarana pembentukan;
- b. standar materi kewarganegaraan sebagai muatan kurikulum dan pembelajaran;
- c. indikator pencapaian sebagai kriteria keberhasilan pencapaian kemampuan;
- d. rambu-rambu umum pembelajaran sebagai rujukan alternatif para guru.

Materi Pendidikan Kewarganegaraan di kelas I-VI beranekaragam jenisnya. Materi tersebut termuat dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah terbagi masing-masing dalam bentuk Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada Standar Isi. Namun di kelas IV untuk semester II materi Pendidikan Kewarganegaraan mencakup Sistem Pemerintahan

Pusat dan Globalisasi. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian lebih terfokus pada materi Globalisasi. Selain materinya yang begitu luas, globalisasi merupakan materi pada Standar Kompetensi terakhir untuk kelas IV di semester II.

2.1.8.5 Materi Globalisasi

Kompetensi Dasar :

Indikator :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi (C2)

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan (C1)

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan (C3)

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi (C5)

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

4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan internasional (C2)

4.2.2 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C1)

4.2.3 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C2)

4.2.4 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional (C4)

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan (C3)

4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari (C4)

Kata “globalisasi” diambil dari kata *globe* yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian kata *globe* menjadi global yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Bestari, 2008:79). Globalisasi digunakan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar kita. Adanya globalisasi memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat. Dampak globalisasi digolongkan menjadi 2 macam, yaitu:

- 1) dampak positif, seperti masyarakat mudah memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas, komunikasi mudah dilakukan lewat peralatan, mudah untuk melakukan perjalanan darat, laut, dan udara.
- 2) dampak negatif, seperti gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma, pakaian yang digunakan kurang sopan dan makanan cepat saji.

Globalisasi memengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan kepribadian suatu bangsa. Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukkan dan berbagai budaya khas lainnya. Dalam era globalisasi cara memperkenalkan

kebudayaan Indonesia yaitu dengan melakukan misi kebudayaan internasional ke manca Negara. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia, sehingga dapat menarik wisatawan manca negara ke Indonesia, dan akan menambah devisa Negara (Sarjan dan Nugroho, 2008:98). Selain itu, kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di Negara lain, mempererat hubungan dengan Negara lain yang ada di permukaan bumi, Indonesia diakui sebagai Negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi, keuntungan tersebut dirasakan juga oleh Negara lain yang mengadakan hubungan kerja sama kebudayaan dengan Negara Indonesia. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut:

- 1) tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia;
- 2) musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal diluar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing;
- 3) musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri;
- 4) batik sebagai karya kerajinan tangan bangsa indonesia banyak digemari pasar dunia;
- 5) benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi. Oleh karena itu, banyak dicari para wisatawan domestik maupun mancanegara. Indonesia sebagai Negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi oleh karena itu diperlukan upaya-upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi. Adapun upaya penanggulangannya dapat diterapkan di berbagai lingkungan yang berbeda-beda.

1) Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antar pelajar. Untuk itu peranan orang tua, guru serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya, guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2) Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak. Di samping itu, orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-

anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antar anggota keluarga.

3) Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

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

4) Lingkungan Pemerintah dan Negara

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

2.1.9 Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (2015:163) mendefinisikan *TGT* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Shoimin (2014:203) mengatakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran koopertaif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks dan menyenangkan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam model TGT terdiri dari lima komponen, yaitu penyajian kelas, kelompok, *games*, *tournament*, dan *team recognize*.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi globalisasi dapat membuat siswa belajar lebih rileks, menyenangkan dan aktif disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Melalui sebuah kelompok siswa dapat bekerjasama untuk mendalami materi agar dapat bekerja optimal pada saat game. *Game* dan *tournament* yang ada pada model TGT ini dapat menjadikan siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model ini sangat sesuai diterapkan pada materi Globalisasi, mengingat meterinya yang begitu luas dan merupakan permasalahan yang nyata sekarang kita hadapi sampai sekarang ini. Selain itu model *Teams Games Tournament* efektif digunakan karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol, tetapi juga siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif; (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota; (3) membuat siswa lebih bersemangat, karena di akhir pembelajaran guru memberikan penghargaan kepada kelompok; (4) membuat siswa lebih senang mengikuti pelajaran, sehingga materi lebih mudah ditangkap. Dengan dilaksanakannya sistem pembelajaran tersebut, maka pembelajaran akan lebih bermakna. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) diyakini lebih efektif dari pada metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya tentang efektifitas model *Teams Games Tournament* (TGT) bagi siswa SD pada berbagai mata pelajaran yaitu:

Penelitian ini diperkuat dengan jurnal internasional, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syahrir, S.Pd (2011) dengan judul “*Effects of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on the Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Students*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dan Jigsaw lebih efektif

digunakan untuk meningkatkan ketrampilan matematika dan motivasi belajar matematika, ada perbedaan keefektifan model pembelajaran TGT dan Jigsaw dalam meningkatkan ketrampilan matematika dan motivasi belajar matematika.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Adeneye Olarewaju Adeleye Awofala, dkk. (2012) yang berjudul “*Achievement in Cooperative versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classroom in Nigeria*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian belajar matematika dari kelompok pembelajaran kooperatif dengan kelompok model individualis. Berdasarkan temuan, studi yang direkomendasikan antara lain bahwa model pembelajaran STAD/TGT harus digunakan oleh guru untuk mengajar matematika di tingkat sekolah menengah.

Penelitian yang dilakukan oleh Luqmanul Hakim (2012) dengan judul “Pembelajaran *Passing* Bawah Model *Teams Games Tournament* pada Bola Voli Mini dalam Pembelajaran Pejasorkes”. Hasil penelitian disajikan dalam penelitian portofolio dengan kelompok I mendapat pelajaran *passing* bawah menggunakan model TGT dan kelompok II pelajaran *passing* bawah model konvensional pada kelas V SD Mengganti Permai Gresik yang berjumlah 50 siswa. Hasilnya nilai rata-rata kelompok I pada saat *pre test* 42,4 dan pada saat *post test* 62,5, sehingga mengalami peningkatan 20,1. Sedangkan untuk kelompok II nilai rata-rata *pre test* 41,7 dan pada saat *post test* 49,1, mengalami peningkatan 7,4. Dapat disimpulkan bahwa kelompok I lebih baik dari pada kelompok II dan ada perbedaan yang signifikan antara kelompok I dan II.

Penelitian yang dilakukan oleh Said Hasan, dkk (2013) yang berjudul “*Empowering Critical Thinking Skills in Indonesia Archipelago: Study on Elementary School Students in Ternate*”. Hasil penelitian menunjukkan skor nilai kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajarn TGT+STAD lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model TGT, STAD atau pembelajaran konvensional, yaitu skor yang diperoleh adalah 5,93%, 8,45% dan 40,21%.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Eka Wulandari (2014) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPA SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif tipe TGT terhadap kualitas pembelajaran IPA kelas III SD Negeri Larangan Sidoarjo. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan hasil analisis nilai probabilitas (*sig*) = 0,000 dan nilai taraf signifikan $0,05/2 = 0,025$, sehingga H_a diterima karena nilai probabilitas (*sig*) dengan taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,025$. Hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest* lebih tinggi yaitu rata-rata 88,45 dibanding nilai rata-rata *pretest* yaitu 68,3. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPA materi Sumber Energi kelas III di SDN Larangan Sidoarjo Tahun Ajaran 2013-2014.

Penelitian eksperimen dengan menggunakan TGT juga dilakukan oleh Muhammad Ridlo Yuwono, dkk (2014) dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik”.

Hasil penelitian diperoleh rerata Marginal Kemampuan Spasial siswa yang diperoleh adalah lebih tinggi dibanding dengan model langsung yaitu $69,1376 > 58,3396$. Sedangkan pada prestasi belajar dari hasil uji komparasi ganda rerata yang diperoleh adalah $3,5650 < 6,0486$, maka H_0 diterima. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis uji komparasi ganda rerata antarbaris adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi peta konsep menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kharisma Ardhy Wijayanto, dkk (2014) dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) pada Materi KPK dan FPB ditinjau dari tingkat Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Purwodadi Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian adalah terdapat perbedaan prestasi belajar antara model pembelajaran TGT, TAI dan model Langsung dengan $RK = 1314,05$. Rerata Marginal pada kecerdasan logika matematika dengan model TGT, TAI, dan Langsung yaitu $69,96 < 71,70 > 62,18$. Dapat disimpulkan model pembelajaran TGT dan TAI menghasilkan prestasi belajar yang sama dan berbeda untuk model pembelajaran Langsung.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Agus Margono (2014) dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan *Number Head Together* ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa”. Hasil penelitian rerata Marginal dari Kecerdasan Emosional pada model

pembelajaran TGT, NHT, dan Langsung yaitu $72,7059 > 66,6263 > 65,1765$. Dari analisis variansi dua jalan terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara model pembelajaran TGT, NHT dan langsung. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan prestasi belajar matematika siswa dengan model TGT memberikan prestasi lebih baik daripada NHT dan pembelajaran langsung.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menguji keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Penelitian ini meliputi variabel bebas dan terikat yang saling berhubungan erat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa terhadap mapel PKn materi Globalisasi. Selama pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta belum menerapkan diskusi kelompok kecil. Hal tersebut mengakibatkan siswa belum dapat mengkonstruksikan pemahaman sebelum bermain *games* dan berdiskusi, serta kurang tertarik pada pembelajaran tersebut.

Teams Games Tournament diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran PKn materi Globalisasi, sehingga siswa dapat

mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk menguji efektivitas TGT digunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Kelas kontrol tidak diterapkan *treatment* tertentu yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan kelas eksperimen menerapkan model *Teams Games Tournament*. Kedua kelas diasumsikan homogen dengan tingkat kecerdasan yang sama, lokasi (sekolah) yang sama, dan materi yang sama. Sebelum pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah peneliti melaksanakan *pretest*, dalam waktu yang berbeda peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan tidak memberikan *treatment* pada kelas kontrol. Kemudian hasil *posttest* setelah *treatment* dibandingkan untuk mengetahui model yang efektif untuk pembelajaran PKn materi Globalisasi di kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

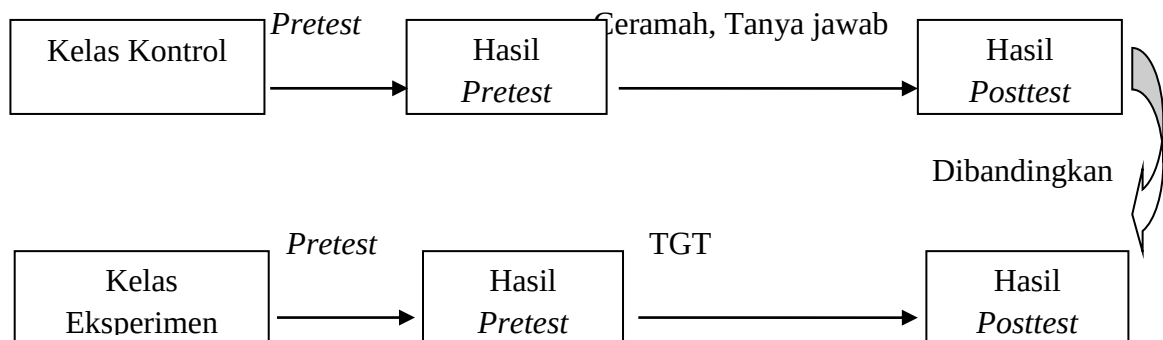
Menurut Shoimin (2014:203) model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Slavin (2015:163) mendefinisikan *TGT* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Shoimin (2014:206) menyebutkan kelebihan dari model *Teams Games Tournament* yaitu, (1) model ini tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah

juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) model ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; (4) model ini membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa model *Teams Games Tournament* akan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih mudah menerima materi pelajaran sehingga hasil belajar akan menjadi lebih meningkat.

Adapun keterkaitan antar variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Penelitian

(Arikunto, 2014:163)

2.4 HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut.

Ho : Model *Teams Games Tournament*, ceramah dan tanya jawab sama efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

Ha : Model *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

Jika pada kesimpulan akhir bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima maka Hipotesis nol (Ho) ditolak sehingga dikatakan model *TGT* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan Tanya jawab terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS DAN DESAIN PENELITIAN

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Furchan (2007:337) menyatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang paling *sophisticated* untuk menguji hipotesis. Dimulai dengan suatu pertanyaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Sugiyono (2013:107) menjelaskan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan di laboratorium, ada perlakuan atau *treatment*. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Arikunto (2013:207) menyatakan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Jenis penelitian eksperimen, yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design* (Sugiyono, 2013:108).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu perlakuan terhadap sampel. Perlakuan yang dimaksudkan adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen, ceramah dan tanya jawab pada kelas kontrol. Kedua kelas diasumsikan bersifat homogen ditinjau dari segi kemampuan belajar yang setara dan berbeda dari segi perlakuan yang diberikan. Kedua kelas harus dikontrol dengan teliti, sehingga peningkatan hasil belajar PKn materi Globalisasi kelas IV SDN Gugus RA Kartini merupakan

hasil *treatment* yang diberikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* (penelitian semu).

3.1.2 Desain Penelitian

Furchan (2007:358) menyatakan desain eksperimental adalah kerangka konseptual pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang akan diambil harus merupakan desain yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian yang bersangkutan.

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal (*pretest*). Setelah itu kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda. Selanjutnya siswa diberikan tes akhir (*posttest*) dengan tes yang sama pada *pretest* yang telah diuji cobakan. Kemudian membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok (Sugiyono, 2015:116). Berikut gambar desainnya:

Tabel 3.1.

Desain yang Menggunakan Pre-tes dan Pasca-tes dengan kelompok-kelompok yang diacak.

Kelompok	Pra-tes	Variabel-bebas	Pasca-tes
(R) E	Y_1	X	Y_2
(R) P	Y_1	-	Y_2

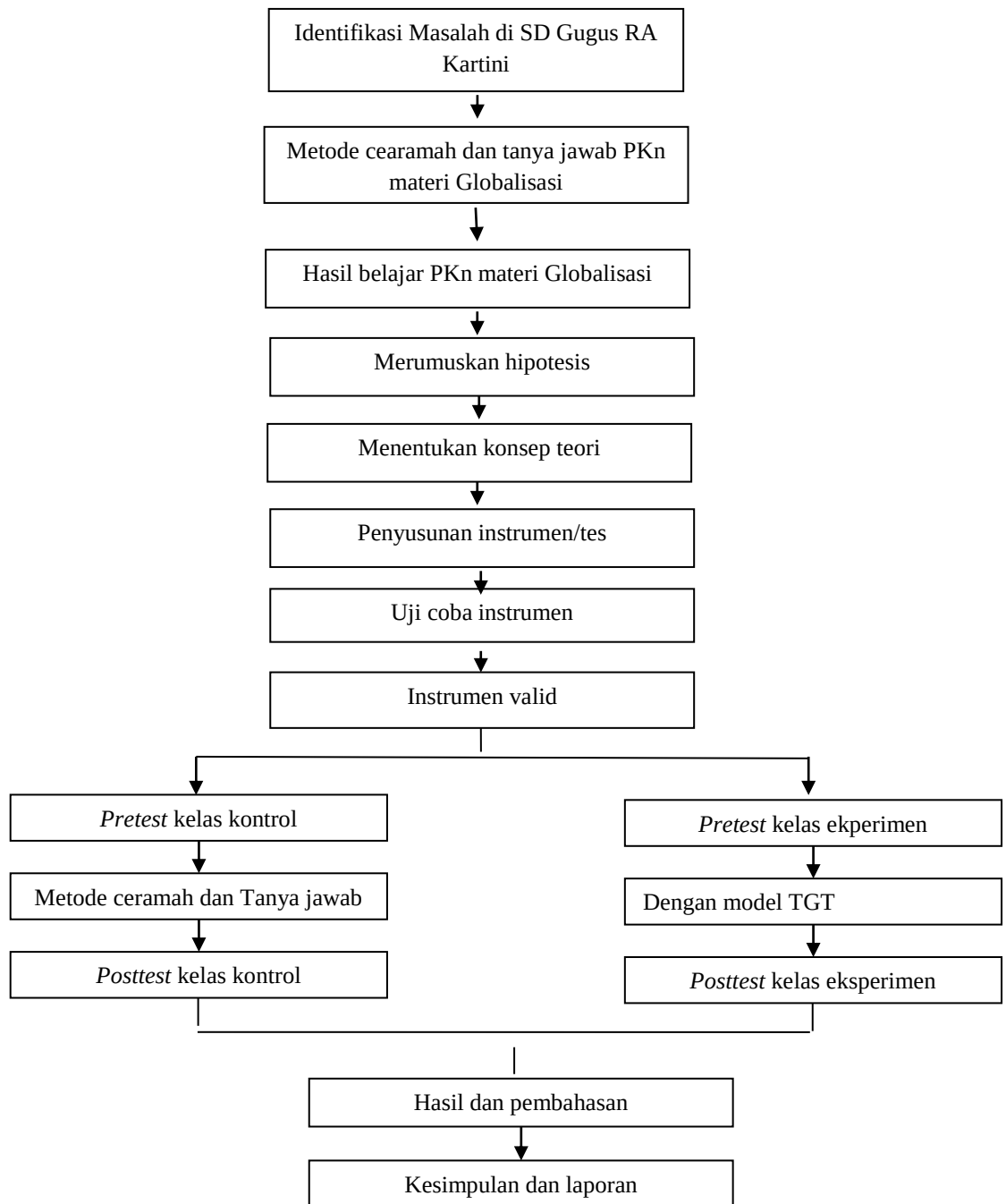
Keterangan:

- R : kelompok dipilih secara random
- E : kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (kelas IV SDN Bumiharjo 02)
- P : kelas pengendali/kontrol yang tidak diberikan perlakuan (kelas IV SDN Sumber Mulyo 01)
- Y_1 : tes awal sebelum awal pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol
- Y_2 : tes akhir setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol
- X : pemberian *treatment* berupa model *Teams Games Tournament*

Dari desain tersebut, terdapat 2 kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas eksperimen (R_E) dan kelas kontrol (R_P) yang dipilih secara acak dengan diberikan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen (R_E) diberikan perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *TGT*, sedangkan kelas kontrol (R_P) tidak diberi perlakuan (menggunakan metode ceramah dan tanya jawab). Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* (Y_1) untuk menghitung kesamaan rata-rata antara kedua kelas tersebut. Pada akhir pembelajaran diberi *posttest* (Y_2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari kedua kelas setelah mendapat pembelajaran dengan materi yang sama, tetapi menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

3.2 PROSEDUR PENELITIAN

Langkah-langkah penelitian ini meliputi beberapa tahap, alur pelaksanaan penelitian digambarkan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 3.1. Alur prosedur penelitian

1. Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan *pra research* di SD Gugus RA Kartini. Peneliti melakukan identifikasi masalah, sehingga ditemukan beberapa permasalahan di SD Gugus tersebut.
2. Dari beberapa identifikasi masalah tersebut peneliti melakukan perumusan masalah, sehingga ditemukan rumusan khusus yang berfokus pada pengujian keefektifan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi kelas IV SD Gugus RA Kartini.
3. Selanjutnya rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, diperkuat pembahasannya melalui beberapa landasan teori yang diperoleh dari berbagai sumber buku maupun internet.
4. Setelah penyusunan identifikasi masalah, rumusan masalah, dan landasan teori, selanjutnya peneliti membuat perumusan hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah disusun.
5. Langkah berikutnya penyusunan instrumen penelitian berupa tes tertulis dan lembar observasi. Instrumen yang telah disusun diujicobakan pada kelas ujicoba yaitu siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01. Instrumen yang telah diujicobakan kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen *pretest* pada kelas kontrol yaitu kelas IV SDN Serutsadang dan kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN Bumiharjo 02, untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pelajaran PKn.
6. Selanjutnya penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, kelas

eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament*. Pengaruh perlakuan di kedua kelas tersebut diketahui melalui pelaksanaan *posttest*. Hasil *posttest* dianalisis dan diambil kesimpulan tentang keefektifan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

3.3 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus RA Kartini dengan rincian alamat dua sekolah sebagai berikut:

1. SD Bumiharjo 02, beralamat di Desa Bumiharjo Kecamatan Winong Kabupaten Pati.
2. SD Serut Sadang, beralamat di Desa Serut Sadang Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016 antara bulan Maret-Juni 2016, dengan tahapan sebagai berikut:

a. Maret-April 2016

Pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan kisi-kisi instrumen, penyusunan instrumen, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, serta konsultasi dan izin tempat pelaksanaan penelitian.

b. Mei 2016

Pelaksanaan uji coba instrumen pada sampel di luar kelas kontrol dan di luar kelas eksperimen, penerapan metode ceramah dan tanya jawab di kelas kontrol, penerapan model *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen, serta pengambilan data sesuai dengan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

c. Juni 2016

Meliputi tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rata-rata untuk menguji hipotesis yang diajukan.

3.4 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

3.4.1 Populasi Penelitian

Sukmadinata (2013:250-251) menyatakan populasi merupakan kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian. Populasi ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu populasi target dan populasi terukur. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini Kecamatan Winong Kabupaten Pati yang terdiri atas tujuh sekolah dengan penjabaran sebagai berikut:

Tabel 3.2.
Data siswa kelas IV Di SD Gugus RA Kartini

No	Nama SD	Jumlah siswa kelas IV
1	SDN Bumiharjo 01	10
2	SDN Bumiharjo 02	16
3	SDN Sumber Mulyo 01	18
4	SDN Sumber Mulyo 02	15
5	SDN Serut Sadang	20
6	SDN Beringin Wareng	17
7	SDN Degan	19
Jumlah		115

Berdasarkan jumlah ke tujuh SD di Gugus RA Kartini tersebut, ada tiga SD yang sudah diuji homogenitas dan normalitasnya, dengan hasil data berdistribusi normal dan homogen, yaitu SD Serut Sadang, SD Bumiharjo 02, dan SD Sumber Mulyo 01.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sukmadinata (2013:250) menyatakan sampel adalah kelompok kecil yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulan dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:118). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bumiharjo 02 sebagai kelas eksperimen dan SDN Serutsadang sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling yaitu teknik *Cluster Random Sampling*. Sugiyono (2013:118) menyatakan teknik *Cluster Random Sampling*

adalah teknik pengambilan sampel bila objek yang diteliti atau sumber data sangat luas. Ada dua tahapan dalam penggunaan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu (1) menentukan sampel daerah, (2) menentukan objek yang dijadikan penelitian pada daerah yang terpilih dilakukan secara acak.

Dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, (1) mengambil secara langsung 1 Gugus SD di Kecamatan Winong, sehingga terpilih SD di Gugus RA Kartini (2) kemudian peneliti memilih secara acak SD di Gugus RA Kartini, sehingga diperoleh sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SD Bumiharjo 02 yang berjumlah 16 siswa sebagai kelas eksperimen, SD Serut Sadang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol, dan SD Sumber Mulyo 01 berjumlah 25 siswa sebagai kelas uji coba.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Sukmadinata (2013:194) menyatakan variabel merupakan hal, segi, aspek, atau komponen penelitian, memiliki kualitas atau karakteristik yang bervariasi. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:60). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas/ *independent variable* (X) dan variabel terikat/ *dependent variable* (Y).

3.5.1 Variabel bebas/ *Independent variable* (X)

Sukmadinata (2013:195) menyatakan variabel bebas merupakan variabel yang memberikan pengaruh pada hasil penelitian dari sampel yang diambil. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab

perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament*.

3.5.2 Variabel terikat/ *dependent variable* (Y)

Sukmadinata (2013:195) menyatakan variabel adalah variabel yang diukur sebagai akibat dari variabel yang memberi pengaruh. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn.

Tabel 3.3

Definisi Operasional Variabel berupa Model *Teams Games Tournament* dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

Variabel	Definisi operasional	Jenis data
Keefektifan model pembelajaran TGT	Slavin (2015:163) mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran karena adanya game dan turnamen dalam proses pembelajarannya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.	Nominal
Hasil belajar PKn materi Globalisasi	Rifa'I dan Anni (2012:69) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif.	Interval

3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan dua jenis instrumen yaitu tes dan non tes (teknik observasi dan dokumentasi).

3.6.1 Tes

Furchan (2007:268) menyatakan tes adalah alat pengukur yang berharga bagi penelitian pendidikan. Tes ialah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2011:67). Instrument tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa pada materi pembelajaran PKn setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Instrumen tes digunakan untuk kegiatan *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan adalah tes objektif bentuk pilihan ganda.

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2013:220). Bentuk observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2015:205). Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berlangsung

menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran sehingga peningkatan aktivitas siswa dapat diukur.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen berarti barang-barang tertulis. Pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2013:201). Pada penelitian ini, teknik dokumentasi menggunakan data nilai siswa, foto, dan video pembelajaran di kelas.

3.7 UJI COBA INSTRUMEN, VALIDITAS DAN RELIABILITAS

3.7.1 Validitas

Validitas instrumen menunjukkan hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sukmadinata, 2013:228). Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015:173). Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Instrumen yang mempunyai validitas internal atau rasional, bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional (teoritis) telah mencerminkan apa yang diukur. Instrumen yang mempunyai validitas eksternal bila kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta yang telah ada (Sugiyono, 2015:174).

Perhitungan validitas menggunakan validitas konstruk yaitu perhitungan untuk mencari koefisien korelasi suatu item pertanyaan. Uji validitas digunakan

rumus korelasi biserial dengan menguji validitas butir soal, maka diujicobakan di kelas uji coba kemudian dianalisis butir soal dengan cara mengkorelasikan antar skor item soal dengan skor total. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas butir soal pilihan ganda yaitu menggunakan rumus Y_{pbi} .

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013:93)

Keterangan:

- Y_{pbi} : koefisien korelasi biserial
- M_p : rerata skor subjek yang menjawab benar item yang dicari validitasnya.
- M_t : rerata skor total
- S_t : standar deviasi dari skor total proporsi
- p : proporsi subjek yang menjawab benar
- q : 1-p

Instrumen berupa tes dengan jumlah soal 50 pertanyaan yang telah dilaksanakan uji coba terhadap siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01. Perhitungan menggunakan skor dengan jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Harga r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan koefisien *point biserial*, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari $n=25$ sehingga diperoleh r tabel yaitu 0,404. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid, namun apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Validitas item soal termasuk kriteria sangat tinggi jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,799;

kriteria cukup tinggi jika r_{hitung} 0,40-0,599; kriteria rendah jika r_{hitung} 0,20-0,399; dan termasuk sangat rendah jika r_{hitung} 0,00-0,199.

Berdasarkan hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh pertanyaan yang termasuk valid ada 44 pertanyaan yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49 dan 50. Sedangkan pertanyaan dinyatakan tidak valid ada 6 pertanyaan yaitu nomor 11, 21, 25, 29, 36 dan 47. Dari perhitungan validitas uji coba menunjukkan hasil pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Hasil Analisis Validitas Konstruk pada Siswa Kelas V SDN Sumber Mulyo 01

Kriteria	Jumlah	Nomor butir soal	Keterangan
Valid	44	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 33, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50	Dipakai
Invalid	6	11, 21, 25, 29, 36, 47	Dibuang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14

Berdasarkan tabel 3.4 analisis validitas dari hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh hasil dari 50 pertanyaan uji coba ada 44 pertanyaan dinyatakan dalam kategori valid dan 6 soal termasuk kategori tidak valid. Sehingga dari 44 soal sudah valid tersebut dipakai 40 soal untuk soal evaluasi pembelajaran yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 48 dan 49.

3.7.2 Reliabilitas

Menurut Sukmadinata (2013: 229) menyatakan reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketepatan hasil pengukuran. Reliabilitas adalah derajat konsistensi/ keajegan data dalam interval waktu tertentu (Sugiyono, 2011: 4). Instrumen tes dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda dan menggunakan skor (1 dan 0) maka untuk menentukan reliabilitas menggunakan rumus K-R 20. Rumus K-R 20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

n : banyaknya butir soal

p : proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q : proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

$\sum pq$: jumlah perkalian antara p dan q

S^2 : standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Instrumen berupa tes dengan jumlah 50 pertanyaan yang telah dilaksanakan uji coba pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01. Perhitungan menggunakan skor dengan jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Hasil r_{hitung} yang diperoleh dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes dikatakan reliabel (Arikunto, 2013:115). Jika soal termasuk kriteria reliabel maka akan digunakan soal evaluasi saat uji coba pemakaian. Reliabilitas item soal termasuk kriteria sangat tinggi jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,799; kriteria cukup tinggi jika r_{hitung}

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran adalah:

- a) Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.
- b) Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang.
- c) Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Berdasarkan hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh taraf kesukaran soal nomor 1 yaitu 0,76. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesukaran soal nomor 1 termasuk pada kriteria mudah. Sedangkan pertanyaan yang termasuk kriteria sukar ada 6 pertanyaan yaitu nomor 2, 3, 31, 32, 34, 37. Kriteria sedang ada 27 pertanyaan yaitu nomor 4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 35, 36, 38, 40, 42, 43, 44, 49, 50 dan kriteria mudah ada 17 pertanyaan yaitu nomor 1, 5, 6, 9, 13, 16, 18, 19, 27, 29, 30, 33, 39, 41, 45, 46, 47, 48. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran instrumen diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.6

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

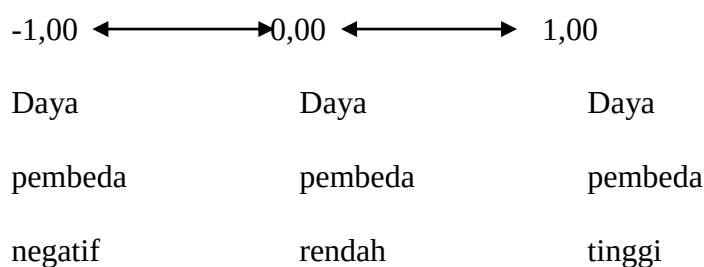
Kriteria	No Butir Soal	Jumlah Soal
Sukar	2, 3, 31, 32, 34, 37	6
Sedang	4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28 35, 36, 38, 40, 42, 43, 44, 47, 49, 50	27
Mudah	1, 5, 6, 9, 13, 16, 18, 19, 27, 29, 30, 33, 39, 41, 45, 46, 48	17

Perhitungan hasil taraf kesukaran selengkapnya ada pada lampiran 14

Berdasarkan tabel 3.6 analisis taraf kesukaran dari hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh hasil dari 50 pertanyaan uji coba ada 6 pertanyaan termasuk kriteria sukar, selanjutnya ada 27 kriteria sedang dan 17 pertanyaan termasuk kriteria mudah. Pertanyaan yang digunakan sebagai soal evaluasi pembelajaran ada 40 pertanyaan yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 28,30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 48 dan 49.

3.7.3.1 Daya Pembeda

Besarnya daya pembeda ditunjukkan dengan indeks diskriminasi (D) yang berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,4 sampai dengan 0,7 (Arikunto, 2013:231-232).



Rumus mencari indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

Ja = banyaknya peserta kelompok atas

Jb = banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Pa = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya beda yaitu:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,71 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

Soal uji coba yang memenuhi kriteria cukup, baik atau baik sekali akan digunakan sebagai soal evaluasi saat uji coba pemakaian. Kriteria daya pembeda soal ada 5 yaitu kriteria baik sekali dengan rentang 0,70-1,00, kriteria baik dengan rentang 0,40-0,70, kriteria cukup dengan rentang 0,20-0,40, kriteria jelek dengan rentang 0,00-0,20 dan kriteria dibuang dengan rentang $>0,00-0,00$.

Berdasarkan hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh pertanyaan yang termasuk kriteria baik sekali tidak ada atau 0. Kriteria baik ada 18 pertanyaan yaitu nomor 10, 12, 13, 18, 19, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 48. Kriteria cukup ada 29 pertanyaan yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 41, 42, 47, 49, 50. Kriteria jelek ada 3 pertanyaan yaitu nomor 25, 33, 36 dan kriteria dibuang tidak ada. Berdasarkan analisis tingkat kesukaran instrumen diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.7
Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	No. butir soal	Jumlah soal
Dibuang	-	0
Jelek	25, 33, 36	3
Cukup	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 41, 42, 47, 49, 50	29
Baik	10, 12, 13, 18, 19, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 48	18
Baik sekali	-	0

Perhitungan hasil analisis daya pembeda selengkapnya ada pada lampiran 14

Berdasarkan tabel 3.7 hasil uji coba soal pada siswa kelas V SDN Sumber Mulyo 01 diperoleh hasil indeks diskriminasi dari 50 soal uji coba ada 18 soal kriteria baik, 29 soal kriteria cukup dan 3 soal kriteria jelek. Sehingga ada 47 soal yang dapat digunakan untuk soal evaluasi yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49 dan 50.

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Sedangkan untuk taraf kesukaran dan daya beda butir soal dilihat dari komposisinya antara soal sukar, sedang dan mudah. Komposisi soal yang memiliki daya beda baik sekali, baik, cukup dan jelek. Hasil perhitungan

didapatkan soal yang layak pakai sebanyak 43 soal sedangkan yang tidak layak pakai sebanyak 7 soal. Data disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.8
Hasil Uji Coba Soal pada Siswa Kelas V SDN Sumber Mulyo 01

Kategori	Jumlah	Nomor butir soal
Soal layak	43	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50
Soal tidak layak	7	11, 21, 25, 29, 33, 36, 47

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16

3.8 Analisi Data Awal

3.8.1 Analisis Data Awal

Sebelum uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Hasil uji coba instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam penelitian dengan cara menguji validitas dan reliabilitasnya. Apabila soal dinyatakan valid dan reliabel maka soal tersebut layak untuk digunakan sebagai instrmen penelitian. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan Uji *Lilliefors* atau *Shapiro-Wilk* dan dibantu dengan menggunakan SPSS Versi 21. Pengambilan hasil uji normalitas data dengan SPSS

versi 21 menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada *Shapiro-Wilk*, dimana data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Kadir, 2015: 156).

Hipotesis yang akan diujikan yaitu:

Ho :data berdistribusi normal jika sig > 0,05

Ha : data tidak berdistribusi normal jika sig < 0,05

Berikut adalah prosedur pengujian hipotesis menggunakan *uji liliefors*.

- a. Memilih nilai signifikansi sebesar 5%
- b. Data diurutkan dari yang terkecil hingga terbesar
- c. Menentukan standar deviasi dari sampel data
- d. Menentukan nilai Z (bilangan baku) dengan rumus

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$
- e. Menentukan peluang F (Zi) = P (Zi)
- f. Menghitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Zi yaitu S (Zi)
- g. Menghitung selisih F (Zi) – S (Zi)
- h. Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut (Sudjana, 2005: 466).

Jika $L_o \geq L_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

3.8.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan *SPSS Statistic* versi 21 dengan

menggunakan uji *Levene*. *Levene* nilai signifikansinya dapat dilihat dari kolom *Levene Statistic*. Signifikansinya dalam uji homogenitas sebesar $\alpha = 0,05$. Uji hipotesis pada uji homogenitas dibawah ini adalah:

Ho diterima apabila dalam kolom *Levene Statistic* nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$

Ho ditolak apabila dalam kolom *Levene Statistic* nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$

Selain itu uji homogenitas dapat menggunakan rumus uji *Bartlet* dengan rumus:

$$x^2 = (1n10)(B - \sum (ni - 1) \log s_t^2)$$

Dengan $B = (\log s^2) \sum (ni - 1)$ dan $s^2 = \frac{\sum (ni-1) s_t^2}{\sum (ni-1)}$

Keterangan:

S^2 : varians gabungan dari semua sampel

ni : banyaknya siswa pada kelas 1

B : harga satuan *Bartlet*

Suatu populasi dikatakan homogeny jika x^2 hitung $< x^2$ tabel.

3.8.2 Analisi Data Akhir

3.8.2.1 Pengujian Hipotesis

Analisis data akhir penelitian ini yaitu pengujian hipotesis. Tujuannya adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari rata-rata dua sampel).

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan program SPSS v.21 dengan menggunakan uji *independent sample t test*. Pada uji t ini, dilakukan untuk mengetahui keefektifan model TGT terhadap hasil belajar PKn kelas IV SDN Bumiharjo 02. Supaya dapat mengambil kesimpulan dalam menguji hipotesis

dapat diterima. Ada ketentuan pedoman dalam menguji hipotesis ini, yaitu apabila t_{hitung} lebih sedikit dari harga t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, begitupun sebaliknya (Sugiyono, 2015:422). Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata skor tes, maka dapat dibuat kesimpulan untuk menguji hipotesis penelitian tentang penerapan model TGT lebih efektif atau tidak. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Model *Teams Games Tournament*, ceramah dan tanya jawab sama efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

H_a : Model *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah statistik t dengan uji pihak kanan, dengan rumus:

- a. Jika $\sigma_1 = \sigma_2$, rumus yang digunakan adalah *Polled Varians* jika varians homogen.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: rata-rata nilai data akhir kelas eksperimen

$\bar{x}_2$: rata-rata nilai data akhir kelas kontrol

s_1 : simpangan baku kelas eksperimen

s_2 : simpangan baku kelas kontrol

s_1^2 : varians kelas eksperimen

s_2^2 : varians kelas kontrol

n : jumlah sampel

$$dk = n_1 + n_2 - 1$$

(Sugiyono, 2011:258)

- b. Jika $\sigma_1 \neq \sigma_2$, rumus yang digunakan *Separated Varians* jika varians tidak homogen.

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$

(Sugiyono, 2011:258)

Jika t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel maka H_a ditolak, sedangkan jika t -hitung lebih besar atau sama dengan t -tabel maka H_a diterima.

3.8.2.2 Pengujian Keefektifan Model *Teams Games Tournament*

Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pelajaran PKn materi Globalisasi. Uji efektivitas pada penelitian ini dilakukan dengan uji normal gain. Gain dijadikan sebagai data hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Rumus normal gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{pre test}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pre test}} \quad (\text{Lestari, 2015: 235})$$

Tabel 3.9
Kriteria Skor Gain

Batasan	Kategori
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

3.8.2.3 Teknik Analisis Data Deskriptif

Data deskriptif berupa hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan model *Teams Games Tournament*, dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.10
Kriteria persentase aktivitas belajar siswa

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Kaaktifan siswa sangat tinggi

Sumber: Kusumah, dkk (2012: 154)

Hasil penghitungan persentase siswa tersebut dimasukkan ke dalam kriteria tertentu sesuai dengan skor yang diperoleh berupa skor akhir aktivitas siswa yang dinilai pada lembar aktivitas siswa yang sudah tersedia. Penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh guru kelas sekaligus sebagai pelaksana proses pembelajaran yang lebih mengetahui karakter siswanya dengan bantuan peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini meliputi beberapa hal yang akan dikaji. Hal yang akan dikaji tersebut meliputi: (1) uji normalitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (2) uji homogenitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (3) uji normalitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (4) uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (5) uji perbedaan rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (6) uji Gain; (7) aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen; dan (8) deskripsi proses pembelajaran.

4.1.1 Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Sampel tersebut berupa data populasi skor awal pada hasil belajar PKn materi Globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Uji normalitas data berpengaruh terhadap teknik analisis data yang akan digunakan. Apabila data normal maka peneliti menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan metode *liliefors* atau *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS 21.

Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1
 Uji Normalitas Data *Pretest* Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini

Kelas	N	Rata-rata	Signifikansi	Interpretasi
Eksperimen	16	65,625	0,920	Ho diterima
Kontrol	20	64,625	0,225	Ho diterima

Sumber: data primer diolah, 2016

Keterangan : data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25

Data berdistribusi normal atau tidak dari tabel uji normalitas di atas, dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi (sig.) yang dihasilkan dengan membandingkan taraf signifikansi (sig.) yang digunakan sebesar 5% atau 0,05 (Sudjana, 2005: 318). Berdasarkan nilai signifikansi untuk data kelas eksperimen dari tabel di atas sebesar 0,920 sehingga data untuk kelas eksperimen berdistribusi normal (Ho diterima) karena 0,920 lebih besar dari 0,05 ($0,920 > 0,05$). Begitu pula nilai signifikansi yang dihasilkan pada data kelas kontrol yaitu sebesar 0,225 yang nilainya lebih besar dari 0,05 ($0,225 > 0,05$), sehingga Ho diterima yang berarti berdistribusi normal.

4.1.2 Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pengujian homogenitas data *pretest* siswa menggunakan bantuan program SPSS 21. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan varian atau tidak pada suatu populasi. Uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan t-test. Uji homogenitas sangat penting dilakukan untuk melakukan generalisasi terhadap populasi. Apabila data homogen maka hasil penelitian dapat digeneralisasikan

pada populasi yaitu siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Uji homogenitas didasarkan pada varian data suatu sampel. Apabila varians yang dimiliki oleh sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka data sampel cukup homogen dan dapat digeneralisasikan. Hasil penghitungan uji homogenitas data ditampilkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2
Uji Homogenitas Data *Pretest* Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini

<i>Levene Statistic</i>	df 1	df 2	Signifikansi
0,127	1	34	0,723

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Keterangan : data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 26

Berdasarkan *output* tabel 4.2. uji homogenitas nilai *pretest* kedua data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian sama atau homogen. Hasil penghitungan yang diperoleh menunjukkan signifikansinya lebih dari taraf signifikansi yang ditetapkan (0,05) yaitu sebesar 0,723.

4.1.3 Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Sampel yang diuji berupa data *posttest* hasil belajar PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data *posttest* menggunakan metode *liliefors* atau *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS 21 yang disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3
Uji Normalitas Data *Posttest* Siswa Kelas IV SDN RA Kartini

Kelas	N	Rata-rata	Signifikansi	Interpretasi
Eksperimen	16	80,625	0,052	Ho diterima
Kontrol	20	75,125	0,250	Ho diterima

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Keterangan : data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas, nilai signifikansi (sig.) yang dihasilkan dari kedua data kelompok pada kolom signifikansi sebesar 0,052 untuk kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,250. Nilai signifikansi data tersebut ternyata lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 ($0,052 > 0,05$ dan $0,250 > 0,05$), sehingga data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.4 Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah data dinyatakan normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui terdapat kesamaan varian atau tidak pada suatu populasi. Uji homogenitas data *posttest* siswa menggunakan SPSS 21, disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4
Uji Homogenitas Data *Posttest* Siswa Kelas IV SDN RA Kartini

<i>Levene Statistic</i>	df 1	df 2	Signifikansi
1,922	1	34	0,175

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Keterangan : data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 26

Pengujian homogenitas dari data *posttest* pada tabel 4.4, menunjukkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Karena nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar 0,175 atau lebih besar dari taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 ($0,175 > 0,05$).

4.1.5 Uji Perbedaan Rata-rata Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata data *posttest* (uji hipotesis) untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dengan jawaban yang diberikan harus berdasarkan pada teori dan fakta-fakta empiris melalui kegiatan pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 96). Keefektifan model *Teams Games Tournament* terlihat dari adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor hasil belajar PKn materi globalisasi yang didapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen mendapat skor lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji perbedaan rata-rata akhir kedua kelas menggunakan *independent samples t-test* dengan bantuan program SPSS 21. Penghitungan uji perbedaan rata-rata tes akhir menggunakan *independent sample t-test* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5
Uji Perbedaan Rata-rata Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN RA Kartini

Kelas	Mean Difference	t hitung	t tabel	Df	Sig. (2 tailed)
Eksperimen	5,50	2,068	2,021	34	0,046
Kontrol	5,50	2,133	2,021	33,932	0,040

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Keterangan : data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa harga t-hitung sebesar 2,068 dan 2,133 lebih besar dibandingkan dengan harga t-tabel yaitu sebesar 2,021 ($2,068 > 2,021$ dan $2,068 > 2,021$) dengan signifikansi ($0,046 < 0,05$ dan $0,040 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Ketika H_a diterima berarti terdapat perbedaan rata-rata skor *posttest* pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi kelas IV antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai t-hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 5,500. Perbedaan rata-rata yang cukup besar menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* lebih efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini.

4.1.7 Uji Antar *Gain Score* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pengujian terakhir yang dilakukan oleh peneliti dari data *pretest* dan *posttest* adalah uji antar *Gain Score* untuk mengetahui keefektifan penerapan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV. Pengujian *Gain Score* ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest*. Data keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6

Data Peningkatan Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini

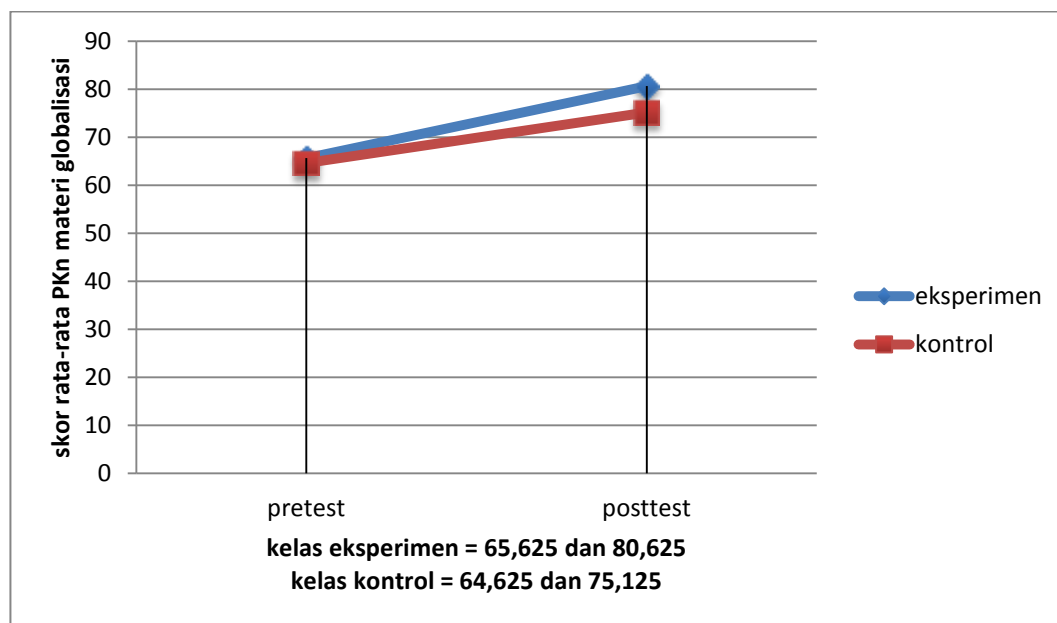
Kelas	Mean Pretest	Mean Post test	Gain Score	Kategori
Eksperimen	65.625	80.625	0.436363636	Sedang
Kontrol	64.625	75.125	0.296819788	Rendah

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Keterangan: Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 28

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, menunjukkan bahwa *Gain Score* yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 0,4363636 termasuk dalam kategori sedang jika dilihat dari kriteria skor gain sebesar $0,3 \leq g \leq 0,7$. Sedangkan pada kelas kontrol *Gain Score* yang diperoleh adalah 0,296819788 termasuk dalam kategori rendah jika dilihat dari kriteria skor gain sebesar $g \leq 0,3$. Oleh karena itu dapat dimpulkan bahwa peningkatan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol.

Data skor *pretest* dan *posttest* mata pelajaran PKn materi globalisasi pada siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini juga disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 4.1: Diagram Peningkatan Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini

Diagram garis pada gambar 4.1 menjelaskan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan yang berbeda memiliki kemampuan yang sama. Tetapi setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN Bumiharjo 02 mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol yaitu kelas IV SDN Serut Sadang yang diberi perlakuan berupa metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini juga didukung dengan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen yaitu 15 sedangkan untuk peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* kelas kontrol yaitu 10,5.

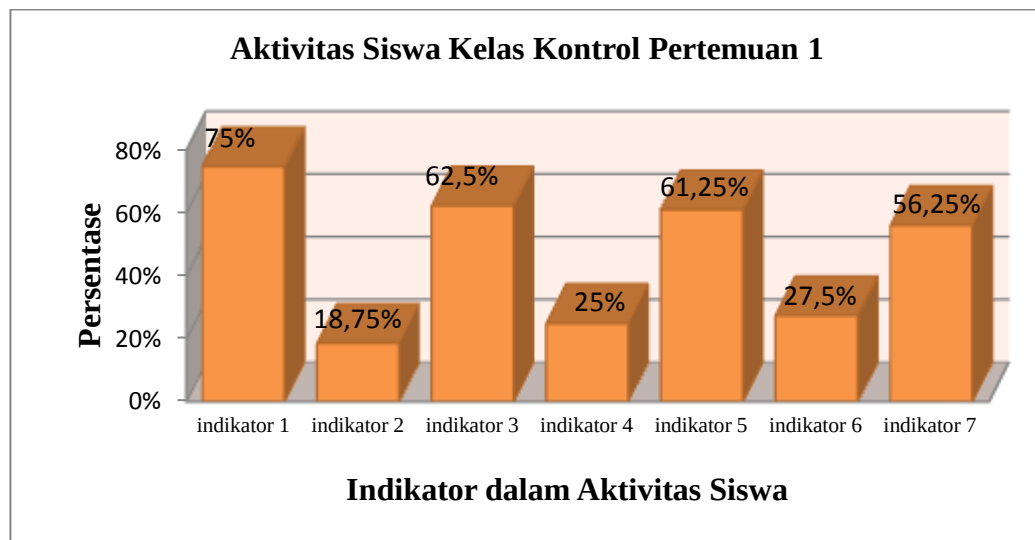
4.1.8 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pemerolehan data aktivitas siswa didapatkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dengan bantuan dokumentasi berupa video selama kegiatan

pembelajaran berlangsung. Pengamatan pada penelitian ini dilakukan kepada semua siswa baik pada kelas eksperimen di SDN Bumiharjo 02 maupun kelas kontrol di SDN Serut Sadang.

4.1.8.1 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Aktivitas siswa yang diamati pada penelitian ini telah ditampakkan di setiap indikator. Aktivitas siswa menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) meliputi, *emotional activities* ditampakkan pada indikator 1 dan 2, yaitu siswa berminat dan semangat terhadap pembelajaran PKn materi globalisasi, *visual activities* dan *listening activities* ditampakkan di indikator 3, yaitu siswa mengamati objek pengamatan secara langsung dan siswa mendengarkan penjelasan guru, indikator 4 menampakkan *oral activities*, yaitu siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, *writing activities* ditampakkan di indikator 5, yaitu siswa menulis gagasan, serta indikator 6 menampakkan *mental activities*, yaitu siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa secara aktif dan nyata akan membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran sehingga akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yaitu mapel PKn materi Globalisasi. Aktivitas kelas kontrol saat proses pembelajaran selama empat kali pertemuan disajikan dalam diagram batang sebagai berikut.



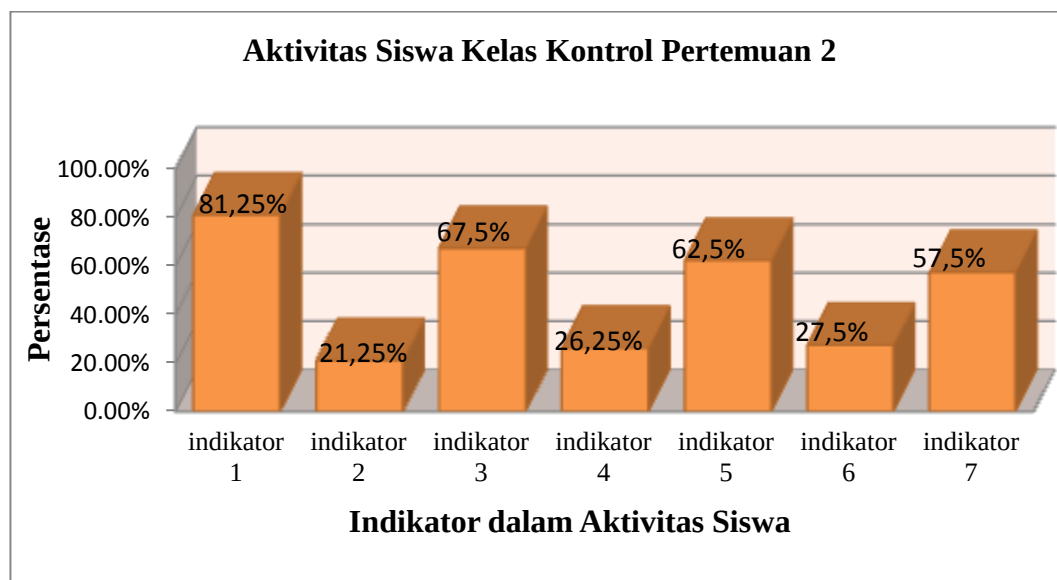
Gambar 4.2 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan guru
- Indikator 5 : mengerjakan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 7 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Pembelajaran pada pertemuan 1, berdasarkan diagram batang tersebut diketahui bahwa 75% siswa telah siap mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik. Ketika guru memberikan apersepsi di awal dalam pembelajaran, 18,75% siswa menanggapi dengan aktif bertanya dan menyampaikan gagasannya secara berani dengan bahasa yang baik dan komunikatif, sementara siswa lainnya hanya mendengarkan penjelasan guru. Sebesar 62,5% siswa memperhatikan penyajian informasi yang diberikan oleh guru dalam bentuk *Power Point* dengan baik. Di tengah kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, ada 25% siswa dapat menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan percaya diri dan menggunakan bahasa yang komunikatif. Sebesar 61,25% siswa dapat mengerjakan Lembar Kerja Siswa

secara individu dengan bimbingan guru. Setelah mengerjakan LKS secara individu, sebesar 27,5% siswa menyampaikan hasil kerja LKS di depan kelas. Di akhir pembelajaran sebesar 56,25% siswa dapat membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar yang sudah terlaksana dengan baik selama proses pembelajaran.



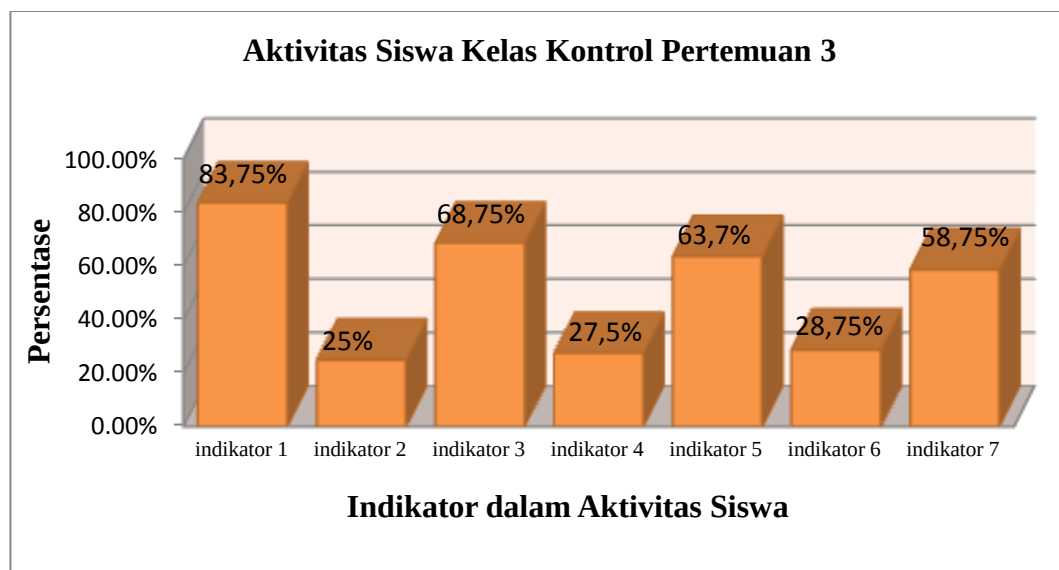
Gambar: 4.3 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 7 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Pembelajaran pada pertemuan 2, berdasarkan diagram batang tersebut diketahui bahwa 81,25% siswa telah siap mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Ketika guru memberikan apersepsi dalam pembelajaran, 21,25% siswa menanggapi dengan aktif bertanya dan menyampaikan gagasannya, sementara siswa lainnya hanya mendengarkan penjelasan guru. Sebesar 67,5% siswa

memperhatikan penyajian informasi yang diberikan oleh guru dalam bentuk *Power Point* dengan baik. Di tengah kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung, ada 26,25% siswa dapat menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebesar 62,5% siswa dapat mendiskusikan Lembar Kerja Siswa secara individu dengan bimbingan guru. Setelah mengerjakan LKS secara individu, sebesar 27,5% siswa menyampaikan hasil kerja LKS di depan kelas. Di akhir pembelajaran sebesar 57,5% siswa dapat membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar yang sudah terlaksana dengan baik.

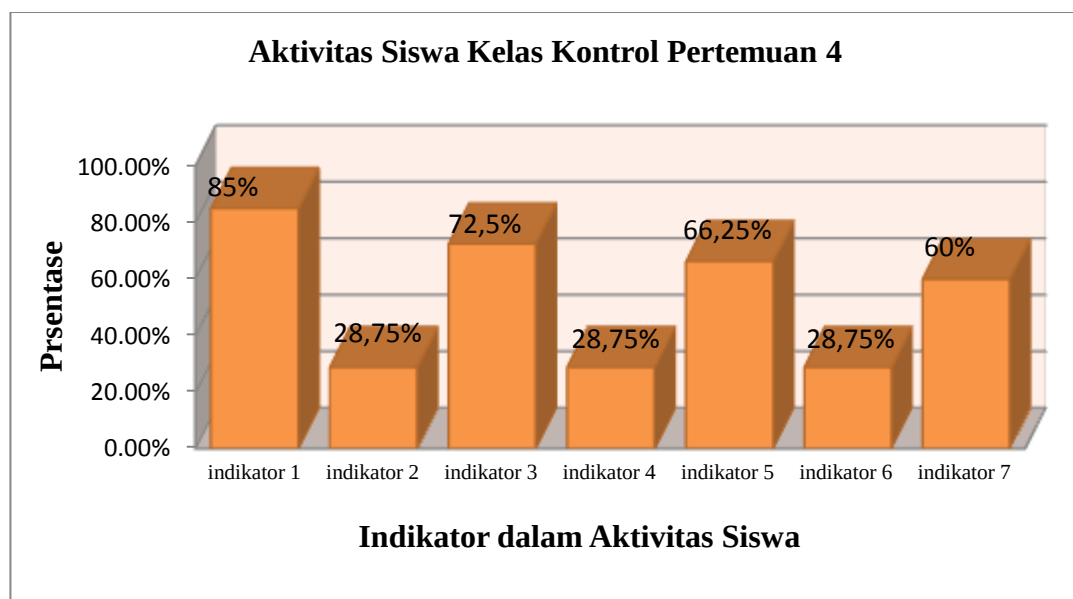


Gambar 4.4 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 7 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Pembelajaran pada pertemuan 3, berdasarkan diagram batang tersebut diketahui bahwa 83,75% siswa telah siap mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Ketika guru memberikan apersepsi dalam pembelajaran, 25% siswa menanggapi dengan aktif bertanya dan menyampaikan gagasannya, sementara siswa lainnya hanya mendengarkan penjelasan guru. Sebesar 68,75% siswa memperhatikan penyajian informasi yang diberikan oleh guru dalam bentuk *Power Point* dengan baik. Di tengah kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung, ada 27,5% siswa dapat menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebesar 63,7% siswa dapat mendiskusikan Lembar Kerja Siswa secara individu dengan bimbingan guru. Setelah mengerjakan LKS secara individu, sebesar 28,75% siswa menyampaikan hasil kerja LKS di depan kelas. Di akhir pembelajaran sebesar 58,75% siswa dapat membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar yang sudah terlaksana dengan baik.



Gambar 4.5 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol

Keterangan:

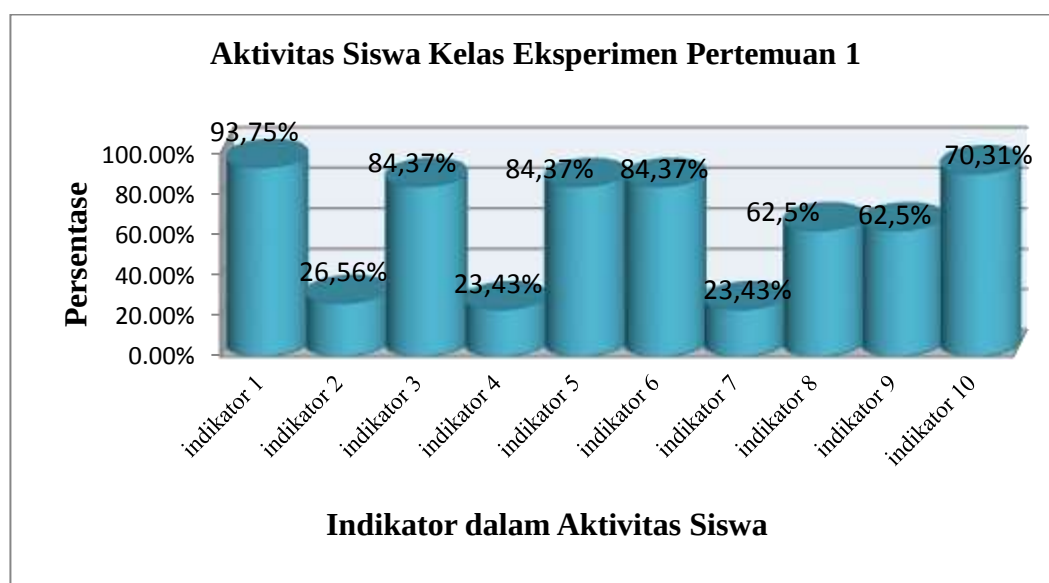
- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 7 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Pembelajaran pada pertemuan 4, berdasarkan diagram batang tersebut diketahui bahwa 85% siswa telah siap mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Ketika guru memberikan apersepsi dalam pembelajaran, 28,75% siswa menanggapi dengan aktif bertanya dan menyampaikan gagasannya, sementara siswa lainnya hanya mendengarkan penjelasan guru. Sebesar 72,5% siswa memperhatikan penyajian informasi yang diberikan oleh guru dalam bentuk *Power Point* dengan baik. Di tengah kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung, ada 28,75% siswa dapat menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebesar 66,25% siswa dapat mendiskusikan Lembar Kerja Siswa secara individu dengan bimbingan guru. Setelah mengerjakan LKS secara individu, sebesar 28,75% siswa menyampaikan hasil kerja LKS di depan kelas. Di akhir pembelajaran sebesar 60% siswa dapat membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar yang sudah terlaksana dengan baik.

4.1.8.2 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Selain melakukan pengamatan tentang aktivitas siswa pada kelas kontrol, peneliti juga akan mengamati aktivitas di kelas eksperimen. Aktivitas siswa yang diamati pada penelitian di kelas eksperimen adalah sama dengan di kelas kontrol yang meliputi *emotional activities*, *visual activities*, *listening activities*, *oral*

activities, *writing activities*, dan *mental activities*. Menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) *Emotional activities* ditampakkan di indikator 1 dan indikator 9, yaitu siswa berminat dan bersemangat terhadap pembelajaran PKn materi globalisasi, *visual activities* ditampakkan di indikator 3, yaitu siswa mengamati dan memperhatikan objek pengamatan, *listening activities* ditampakkan di indikator 5, yaitu siswa mendengarkan penjelasan materi oleh guru, *oral activities* ditampakkan di indikator 4 dan indikator 6, yaitu siswa aktif berdiskusi, bertanya dan mengemukakan pendapatnya, *writing activities* ditampakkan di indikator 10, yaitu siswa menulis gagasan dari materi yang diperolehnya, serta *mental activities*, ditampakkan di indikator 2, indikator 7, dan indikator 8, yaitu siswa memberikan tanggapan dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa secara aktif dan nyata akan membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran sehingga akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di kelas IV, yaitu pada mapel PKn materi Globalisasi. Aktivitas kelas eksperimen saat proses pembelajaran selama empat kali pertemuan dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut.



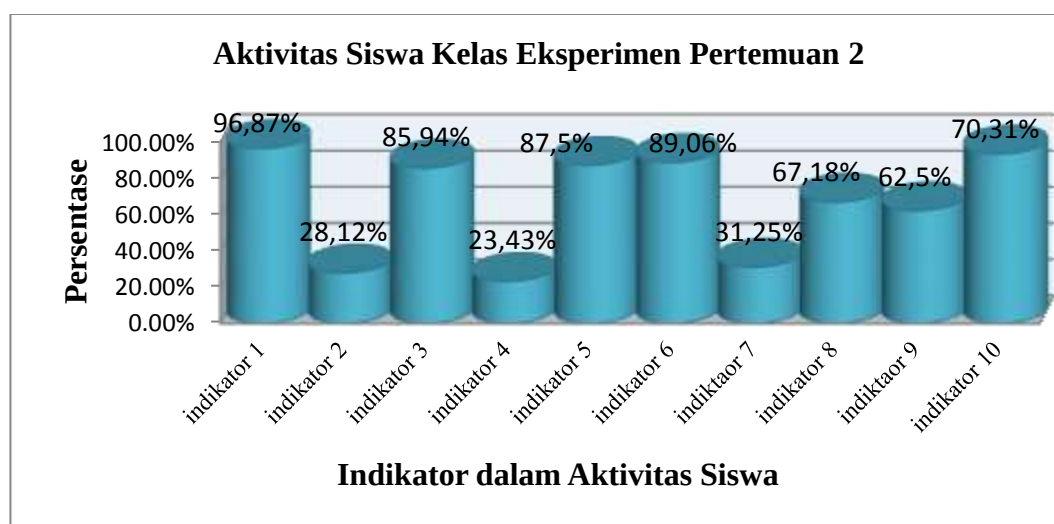
Gambar 4.6 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan hasil diskusi
- Indikator 7 : memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok
- Indikator 8 : memecahkan soal pada games dan turnamen
- Indikator 9 : semangat dalam mengikuti games dan turnamen
- Indikator 10 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Proses pembelajaran pada pertemuan 1, berdasarkan diagram batang tersebut, diketahui bahwa 93,75% siswa sudah memiliki kesiapan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian apersepsi diawal pembelajaran oleh guru sudah ditanggapi siswa sebesar 26,56% dengan aktif bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung ada 84,37% siswa memperhatikan penyajian informasi dari guru dalam bentuk *Power Point*, selain itu sebanyak 23,43% siswa mencoba menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sesudah guru menyampaikan materi pembelajaran sebesar 84,37% siswa telah mendiskusikan Lembar Kerja Siswa bersama kelompoknya dengan tertib. Sebesar

84,37% siswa berani menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dengan percaya diri. Dari diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan ada 723,43% siswa dapat memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompoknya dengan bahasa yang baik. Proses pembelajaran lebih bermakna dengan adanya games dan turnamen, sehingga ada 62,5% siswa yang berhasil memecahkan soal pada turnamen dengan baik. Dari kegiatan games dan turnamen tersebut, sebesar 62,5% siswa begitu semangat dan antusias dalam mengikuti games dan turnamen. Di akhir proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 70,31% siswa dapat membuat rangkuman dan menyimpulkan materi ajar dengan baik.

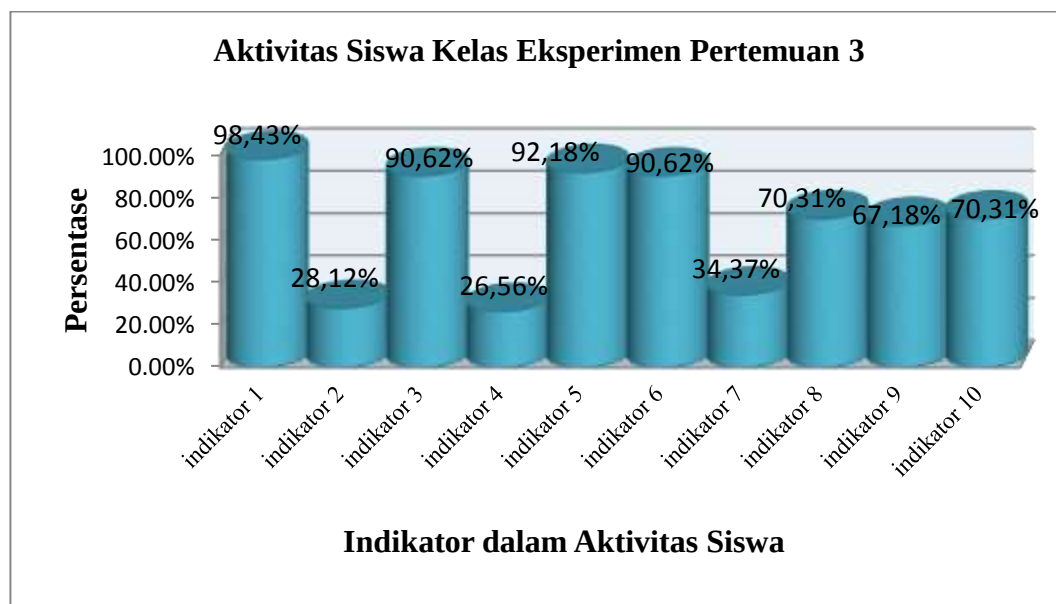


Gambar 4.7 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan hasil diskusi
- Indikator 7 : memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok
- Indikator 8 : memecahkan soal pada games dan turnamen
- Indikator 9 : semangat dalam mengikuti games dan turnamen
- Indikator 10 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Proses pembelajaran pada pertemuan 2, berdasarkan diagram batang tersebut, diketahui bahwa 96,87% siswa sudah memiliki kesiapan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian apersepsi diawal pembelajaran oleh guru dengan ditanggapi siswa sebesar 28,12% melalui aktif bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung ada 85,94% siswa memperhatikan penyajian informasi dari guru dalam bentuk *Power Point*, selain itu sebanyak 23,43% siswa mencoba menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sesudah guru menyampaikan materi pembelajaran sebesar 87,5% siswa telah mendiskusikan Lembar Kerja Siswa bersama kelompoknya dengan tertib. Sebesar 89,06% siswa berani menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Dari diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan ada 31,25% siswa telah mampu memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompoknya dengan bahasa yang baik. Proses pembelajaran lebih bermakna dengan adanya games dan turnamen, sehingga ada 67,18% siswa yang berhasil memecahkan soal pada turnamen dengan baik. Dari kegiatan games dan turnamen tersebut, sebesar 62,5% siswa begitu semangat dan antusias dalam mengikuti games dan turnamen. Di akhir proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 70,31% siswa dapat membuat rangkuman dan menyimpulkan materi ajar dengan baik.



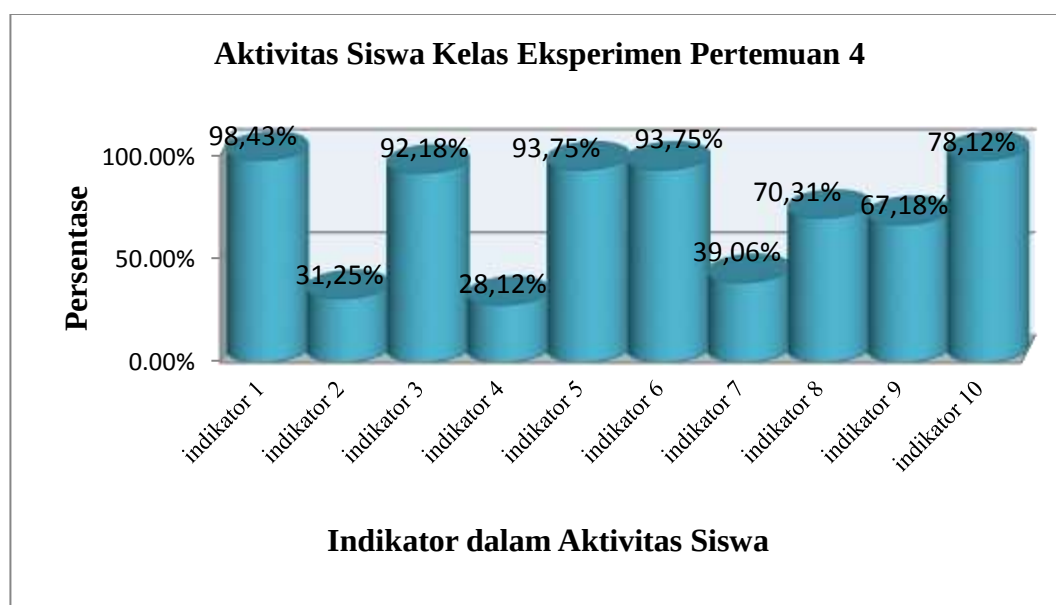
Gambar 4.8 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterangan:

- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan hasil diskusi
- Indikator 7 : memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok
- Indikator 8 : memecahkan soal pada games dan turnamen
- Indikator 9 : semangat dalam mengikuti games dan turnamen
- Indikator 10 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Proses pembelajaran pada pertemuan 3, berdasarkan diagram batang tersebut, diketahui bahwa 98,43% siswa sudah memiliki kesiapan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian apersepsi diawal pembelajaran oleh guru sudah ditanggapi siswa sebesar 28,12% dengan aktif bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung ada 90,62% siswa memperhatikan penyajian informasi dari guru dalam bentuk *Power Point*, selain itu sebanyak 26,56% siswa mampu menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sesudah guru menyampaikan materi pembelajaran sebesar 92,18% siswa telah

mendiskusikan Lembar Kerja Siswa bersama kelompoknya dengan tertib. Sebesar 90,62% siswa berani menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Dari diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan ada 34,37% siswa telah mampu memberikan tanggapan hasil diskusi kelompok lain dengan bahasa yang baik. Proses pembelajaran lebih bermakna dengan adanya games dan turnamen, sehingga ada 70,31% siswa yang berhasil memecahkan soal pada turnamen dengan baik. Sebesar 67,18% siswa begitu semangat dan antusias dalam mengikuti games dan turnamen. Di akhir proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 70,31% siswa dapat membuat rangkuman dan menyimpulkan materi ajar dengan baik.



Gambar 4.9 Persentase skor Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterangan:

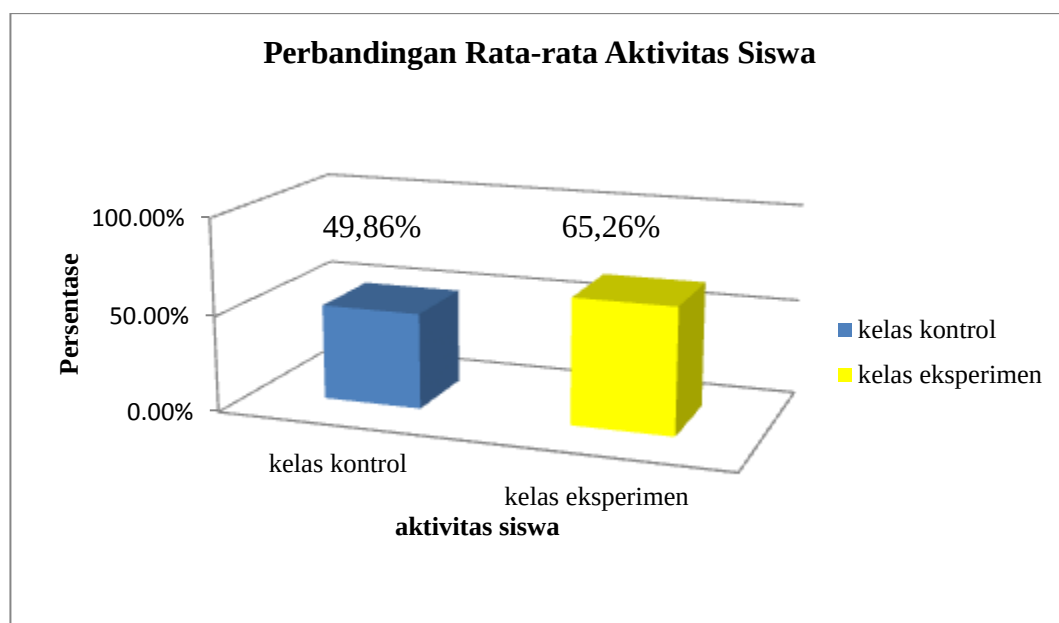
- Indikator 1 : kesiapan mengikuti pembelajaran
- Indikator 2 : menanggapi apersepsi di awal pembelajaran
- Indikator 3 : memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk *Power Point*
- Indikator 4 : menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan guru
- Indikator 5 : mendiskusikan Lembar Kerja Siswa
- Indikator 6 : menyampaikan hasil diskusi
- Indikator 7 : memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok
- Indikator 8 : memecahkan soal pada games dan turnamen
- Indikator 9 : semangat dalam mengikuti games dan turnamen
- Indikator 10 : membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar

Proses pembelajaran pada pertemuan 4, berdasarkan diagram batang tersebut, diketahui bahwa 98,43% siswa sudah memiliki kesiapan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian apersepsi diawal pembelajaran oleh guru sudah ditanggapi siswa sebesar 31,25% dengan aktif bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung ada 92,18% siswa memperhatikan penyajian informasi dari guru dalam bentuk *Power Point*, selain itu sebanyak 28,12% siswa mampu menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sesudah guru menyampaikan materi pembelajaran sebesar 93,75% siswa telah mendiskusikan Lembar Kerja Siswa bersama kelompoknya dengan tertib. Sebesar 93,75% siswa berani menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dengan percaya diri. Dari diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan ada 39,06% siswa telah mampu memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompoknya dengan bahasa yang baik. Proses pembelajaran lebih bermakna dengan adanya games dan turnamen, sehingga ada 70,31% siswa yang berhasil memecahkan soal pada turnamen dengan baik. Dari kegiatan games dan turnamen tersebut, sebesar 67,18% siswa begitu semangat dan antusias dalam mengikuti games dan turnamen. Di akhir proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 78,12% siswa dapat membuat rangkuman dan menyimpulkan materi ajar dengan baik.

4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penghitungan perbedaan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui adanya perbandingan aktivitas siswa setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol peneliti memberikan

perlakuan berupa metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Serut sadang, sedangkan pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan berupa model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Bumiharjo 02. Dari pemberian perlakuan yang berbeda di kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut, peneliti memperoleh hasil penilaian aktivitas siswa yang disajikan pada gambar diagram berikut ini.



Gambar: 4.10 Persentase Perbedaan Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dengan Eksperimen

Berdasarkan gambar diagram batang di atas, diperoleh hasil bahwa aktivitas siswa pada kelas kontrol selama empat kali pelaksanaan proses pembelajaran memiliki rata-rata 49,86% dengan kriteria sedang sedangkan pada kelas eksperimen aktivitas siswa selama empat kali proses pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 65,26% dengan kriteria tinggi. Dari hasil tersebut diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa model *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-

rata aktivitas siswa pada kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa metode ceramah dan tanya jawab. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa.

4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran

Komponen-komponen yang terdapat dalam suatu proses pembelajaran menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, demikian pula pada pembelajaran PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Model pembelajaran, aktivitas siswa dan ketrampilan guru saling terkait untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen sehingga perlu diadakan pengendalian variabel (Sugiyono, 2013: 107). Salah satu variabel yang dikontrol adalah ketrampilan guru, yaitu dua guru pada masing-masing kelas memiliki kemampuan mengajar yang sama. Pada kelas kontrol di SDN Serut Sadang, guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Sedangkan pada kelas eksperimen, di SDN Bumiharjo 02, guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Ketrampilan guru yang tampak pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen terdapat perbedaan. Ketrampilan guru pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol karena guru di kelas eksperimen harus melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai langkah model TGT.

Pada kelas kontrol di SDN Serut Sadang guru melaksanakan empat kali proses pembelajaran yang semuanya diawali dengan membuka pembelajaran disertai do'a dan penyampaian tujuan pembelajaran yang dilanjutkan dengan

apersepsi dan motivasi. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh guru dengan bantuan *Power Point*. Pada pertemuan pertama guru memberikan materi tentang pengertian globalisasi, cirri-ciri semakin berkembangnya globalisasi, serta dampak positif dan negative globalisasi. Pada pertemuan kedua guru memberikan materi tentang penjelasan jenis-jenis kebudayaan dan pengelompokannya. Pada pertemuan ketiga guru memberikan materi tentang tujuan misi kebudayaan internasional dan jenis budaya yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional. Pada pertemuan keempat guru memberikan materi tentang sikap yang harus ditunjukkan terhadap pengaruh globalisasi dan contoh budaya asing yang harus difilter dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, guru lebih sering menggunakan kalimat verbal. Proses pembelajaran lebih pada *teacher center*. Dimana guru lebih banyak berperan dan aktif dalam proses pembelajaran daripada siswa. Siswa dituntut untuk bertanya, namun aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan masih kurang. Kegiatan pembelajaran dikelas kontrol dilakukan secara klasikal, disemua proses pembelajaran selama empat kali pertemuan tidak ada diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar. Siswa mengerjakan LKS secara individu dengan bimbingan guru. Kemudian siswa akan mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas. Guru memberikan apresiasi yang baik pada siswa yang aktif dan tertib dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian hukuman berupa teguran akan diberikan bagi siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi yang harus dikerjakan oleh siswa. Penilaian yang diberikan adalah skor berupa skor proses hasil belajar dan aktivitas

siswa secara individu. Semua kegiatan pembelajaran selama empat kali pertemuan ditutup dengan menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama dan melakukan do'a.

Selain pada kelas kontrol pelaksanaan proses pembelajaran selama empat kali pertemuan juga dilaksanakan di kelas eksperimen yaitu SDN Bumiharjo 02 yang setiap proses pembelajarannya diawali dengan do'a, penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi dan motivasi. Guru menyampaikan inti materi diawal pembelajaran dengan bantuan *Power Point*. Pada pertemuan pertama guru memberikan materi tentang pengertian globalisasi, cirri-ciri semakin berkembangnya globalisasi, serta dampak positif dan negatif globalisasi. Pada pertemuan kedua guru memberikan materi tentang penjelasan jenis-jenis kebudayaan dan pengelompokannya. Pada pertemuan ketiga guru memberikan materi tentang tujuan misi kebudayaan internasional dan jenis budaya yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional. Pada pertemuan keempat guru memberikan materi tentang sikap yang harus ditunjukkan terhadap pengaruh globalisasi dan contoh budaya asing yang harus difilter dalam kehidupan sehari-hari. Setelah penyampaian materi guru dan siswa saling bertanya untuk pendalaman materi. Proses pembelajaran pada pertemuan satu sampai pertemuan keempat, guru akan melaksanakan diskusi kelompok dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan tugas mengerjakan LKS dan perwakilan tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kemudian guru mengadakan *games* dan turnamen bersama siswa dalam kelompoknya. Ada beberapa pertanyaan *games* dan turnamen untuk kelompok. Babak *games* ada tiga,

yaitu babak pertanyaan wajib, babak pertanyaan rebutan dan babak pertanyaan penyisihan. Tiga kelompok yang menjadi pemenang di kegiatan *games* akan berlanjut pada kegiatan turnamen. Turnamen dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan pada masing-masing kelompok. Penentuan juara kelompok *Super Teams*, *Great Teams*, dan *Good Teams* tergantung dari berapa banyak pertanyaan yang mampu dijawab oleh setiap kelompok. Penerapan games dan turnamen pada kegiatan pembelajaran tersebut menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Siswa sudah menunjukkan keberaniannya dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat. Selama kegiatan diskusi dan turnamen tersebut dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan oleh guru. Penerapan model pembelajaran TGT tersebut sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Pembelajaran di kelas eksperimen lebih terfokus pada *student center*. Dimana siswa lebih berperan secara aktif dalam proses pembelajaran daripada guru. Pemberian apresiasi oleh guru kepada siswa dilakukan dengan pujian dan senyuman. Penilaian pada kelas eksperimen selama empat kali pertemuan diberikan melalui skor proses selama diskusi kelompok, *games* dan turnamen. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen semuanya ditutup dengan penyampaian kesimpulan dan membaca do'a.

4.2 PEMBAHASAN

Pembahasan mengkaji lebih lanjut tentang pemaknaan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian meliputi hasil *pretest* dan *posttest* serta aktivitas siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoritis, praktis, dan paedagogis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian meliputi pembahasan hasil *pretest* soal Pkn materi globalisasi, hasil *pretest* aktivitas siswa, hasil *posttest* soal PKn materi globalisasi, hasil dan *posttest* aktivitas siswa.

4.2.1.1 Hasil *Pretest* Soal PKn materi Globalisasi pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pembelajaran PKn maka peneliti melakukan *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,625, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 64,625. Hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal siswa terhadap materi globalisasi yang diujikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen cenderung sama yaitu berdistribusi normal secara homogen atau tidak berbeda secara signifikan. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh harga t-hitung sebesar 0,412 lebih kecil dibandingkan dengan harga t-tabel yaitu sebesar 2,021 ($0,412 < 2,021$) dan signifikasni ($0,683 > 0,05$) artinya H_0 diterima. H_0 diterima berarti tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan awal tentang materi globalisasi sebelum diberikan perlakuan.

Sebelum dilaksanakan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan pengontrolan variabel. Penelitian eksperimen ini menggunakan *quasi experimental design* sehingga memiliki kelompok kontrol tapi tidak dapat sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi penelitian (Sugiyono, 2013: 114). Variabel dominan yang dapat

dikontrol dalam penelitian ini yaitu kemampuan belajar, sekolah, jumlah pertemuan, fasilitas sekolah serta materi pembelajaran. Pengontrolan kemampuan belajar didapatkan dari skor *pretest*. Berdasarkan *pretest* yang dilakukan didapatkan hasil rata-rata nilai yang hampir sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah pertemuan kelas kontrol dan kelas eksperimen harus sama, pembelajaran kedua kelas dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan terdiri dari *pretest*, empat kali pembelajaran dan *posttest*. Fasilitas sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yaitu media berbantuan *power point*. Materi pembelajaran kedua kelas yaitu tentang materi globalisasi. Pengontrolan variabel berfungsi untuk meminimalisir variabel pengganggu yang mungkin masuk selama perlakuan sehingga dapat dikatakan optimalnya hasil belajar di kelas eksperimen diakibatkan adanya perlakuan yaitu pemberian model pembelajaran *Teams Games Torunamnet*, bukan karena variabel pengganggu.

4.2.1.2 Hasil Posttest Soal PKn Materi Globalisasi pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Posttest dilakukan untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan selama pembelajaran. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,625, sedangkan rata-rata kelas kontrol 75,125. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti lebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas data. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa data akhir skor soal *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji perbedaan rata-rata menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui

perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa harga t -hitung sebesar 2,068 dan 2,13 yang lebih besar dibandingkan t -tabel sebesar 2,021 ($2,068 > 2,021$ dan $2,13 > 2,021$) dengan signifikansi ($0,046 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_o ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa materi globalisasi di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Nilai t -hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan rata-rata tersebut dengan hasil H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT lebih efektif daripada metode ceramah dan tanya jawab terhadap pembelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV. Model pembelajaran TGT melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa terkecuali, dilengkapi dengan kegiatan game dan turnamen yang melibatkan siswa secara langsung sehingga mereka akan berusaha untuk berpikir secara kritis dan konkrit. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar kognitif Piaget bahwa siswa SD usia 7-11 tahun lebih berpikir menggunakan logika mereka dan masih dalam bentuk hal-hal yang konkrit, Piaget (dalam Rifa'I dan Anni, 2012: 32-35). Karena itu model *TGT* cenderung tepat diterapkan pada siswa SD dengan melatih mereka untuk berpikir secara logis dari apa yang telah mereka lakukan secara langsung dalam proses pembelajaran, seperti kegiatan game dan turnamen pada langkah-langkah pembelajaran model *TGT*.

Nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan uji Gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata dari masing-masing kelas. Berdasarkan hasil uji gain nilai gain kelas kontrol yaitu 0,296 termasuk kategori rendah, sedangkan hasil uji gain kelas eksperimen yaitu 0,436 termasuk kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT memiliki peningkatan rata-rata yang lebih tinggi dari *pretest* ke *posttest* daripada kelas kontrol. Peningkatan rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model TGT pada pembelajaran PKn materi globalisasi efektif digunakan saat kegiatan pembelajaran. Keefektifan penggunaan model TGT pada pembelajaran PKn terbukti dari antusias dan semangatnya siswa mengikuti proses pembelajaran karena di dalam model TGT ada pelaksanaan *games* dan *tournament* pada langkah-langkah proses pembelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Shoimin (2014:203) bahwa TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mapel PKn materi globalisasi di kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Selain itu, model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa karena berupa games dan turnamen yang seru sekaligus menantang bagi siswa untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya demi kemenangan kelompok.

Berdasarkan kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitria Eka Wulandari (2014) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPA SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif tipe TGT terhadap kualitas pembelajaran IPA kelas III SD Negeri Larangan Sidoarjo. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan hasil analisis nilai probabilitas (*sig*) = 0,000 dan nilai taraf signifikan $0,05/2 = 0,025$, sehingga H_a diterima karena nilai probabilitas (*sig*) dengan taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,025$. Hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest* lebih tinggi yaitu rata-rata 88,45 dibanding nilai rata-rata *pretest* yaitu 68,3. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPA materi Sumber Energi kelas III di SDN Larangan Sidoarjo Tahun Ajaran 2013-2014.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Said Hasan, dkk (2013) yang berjudul “*Empowering Critical Thinking Skills in Indonesia Archipelago: Study on Elementary School Students in Ternate*”. Hasil penelitian menunjukkan skor nilai kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran TGT+STAD lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan model TGT, STAD atau pembelajaran konvensional, yaitu skor yang diperoleh adalah 5,93%, 8,45% dan 40,21%.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn materi globalisasi lebih efektif digunakan

saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV.

4.2.1.3 Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa didapatkan melalui lembar aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan pada kelas kontrol berjumlah 20 siswa dan pada kelas eksperimen berjumlah 16 siswa. Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan kajian teoritis menurut pendapat Rusman (2013:388) menyatakan penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan berbagai ketrampilan belajar yaitu: 1) berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif; 2) berpikir logis, kritis dan kreatif; 3) rasa ingin tahu; 4) penguasaan teknologi dan informasi; 5) pengembangan personal dan sosial; 6) belajar mandiri.

Model *Teams Games Tournament* membuat aktivitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan aktivitas pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen aktivitas siswa dapat dijabarkan dari sepuluh indikator. Pada indikator pertama 96,87% siswa sudah memiliki kesiapan mengikuti pembelajaran dengan baik. Pemberian apersepsi diawal pembelajaran oleh guru sudah ditanggapi siswa sebesar 26,56% dengan aktif bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung ada 88,27% siswa memperhatikan penyajian informasi dari guru dalam bentuk *Power Point*, selain itu sebanyak 25,38% siswa mampu menjawab dan

menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sesudah guru menyampaikan materi pembelajaran sebesar 89,45% siswa telah mendiskusikan Lembar Kerja Siswa bersama kelompoknya dengan tertib. Sebesar 89,45% siswa berani menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dengan percaya diri. Dari diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan ada 32,02% siswa telah mampu memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompoknya dengan bahasa yang baik. Proses pembelajaran lebih bermakna dengan adanya games dan turnamen, sehingga ada 67,57% siswa yang berhasil memecahkan soal pada turnamen dengan baik. Dari kegiatan games dan turnamen tersebut. Sebesar 64,84% siswa begitu semangat dan antusias dalam mengikuti game dan turnamen. Di akhir proses pembelajaran yang berlangsung sebesar 72,26% siswa dapat membuat rangkuman dan menyimpulkan materi ajar dengan baik.

Berdasarkan kajian teoritis menurut Shoimin (2014:203) bahwa model TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Slavin (2015:163) menyatakan bahwa TGT merupakan turnamen akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan masing-masing individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn materi globalisasi

mempengaruhi keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi hasil penelitian meliputi implikasi secara teoritis, praktis, dan pedagogis.

4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian dengan teori yang dikaji di dalam kajian teori serta keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat teoritis yang diharapkan. Keefektifan TGT pada pembelajaran PKn materi globalisasi sesuai dengan teori belajar kognitivisme dan konstruktivisme. Pada teori kognitivisme siswa dituntut untuk membangun sendiri pengetahuannya dengan mencari makna dari sesuatu yang mereka pelajari. (Suprijono, 2014: 22). Sesuai teori belajar Piaget (dalam Rifa'I dan Anni, 2012: 32-35) siswa SD sesuai dengan usia mereka antara 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Dimana siswa mengoperasikan berbagai logika dengan memecahkan masalah konkrit yang sesuai dengan penerapan model TGT bahwa siswa harus bisa memecahkan masalah dalam kegiatan games dan turnamen. Sedangkan pada teori konstruktivisme proses pembentukan pengetahuan oleh siswa sendiri melalui proses belajar yang sedang berlangsung (Siregar dan Nara, 2011: 39). Hal ini sesuai dengan implikasi model pembelajaran TGT yang menekankan siswa untuk menemukan dan mencari sendiri pengetahuannya dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui

sebuah games dan turnamen. Selain itu dapat mengoptimalkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, adanya pembentukan kelompok yang memperhatikan intelektuan siswa yang lemah, karakteristik siswa, serta optimalisasi pembelajaran individual dalam kelompok pada penerapan model TGT.

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif diterapkan pada pembelajaran PKn materi globalisasi dapat dijadikan sebagai pendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengkaji tentang keefektifan model pembelajaran TGT.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran selanjutnya serta keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat praktis yang diharapkan. Keefektifan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn bukan hanya pada materi globalisasi saja. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT bukan hanya mengoptimalkan pembelajaran siswa secara individu tetapi juga pembelajaran secara kelompok sehingga semua permasalahan pembelajaran individu siswa dapat terpecahkan melalui model pembelajaran kelompok begitu pula sebaliknya. Selain itu model pembelajaran TGT juga dapat mendorong guru berperan sebagai subjek yaitu pemberi materi ajar tetapi juga mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator.

Penerapan model pembelajaran TGT dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa karena memiliki kelebihan diantaranya: (1) meningkatkan aktivitas

siswa dalam pembelajaran karena melalui model TGT siswa dituntut untuk aktif dalam menjawab pertanyaan games maupun turnamen, menyampaikan gagasannya, memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain; (2) siswa yang lemah secara individu dapat terbantu belajarnya melalui pembelajaran secara berkelompok; (3) meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran dengan model TGT ada pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik melalui games dan turnamen yang telah dilaksanakan; (4) melatih siswa untuk bertanggung jawab karena penilaian kelompok didasarkan pada akumulasi penilaian individu tiap kelompok sehingga setiap individu dalam kelompok bertanggung jawab atas perolehan skor kelompok (Shoimin, 2014: 207).

Berdasarkan pengoptimalan peran guru dan siswa dalam pembelajaran maka pembelajaran akan berlangsung lebih optimal dan menyenangkan sehingga konsep-konsep yang akan dipelajari lebih mudah dipahami dan bermakna bagi siswa.

4.2.2.3 Implikasi Paedagogis

Implikasi paedagogis berkaitan dengan keterlibatan hasil penelitian terhadap gambaran umum keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn. Adanya hasil penelitian yang menunjukkan keefektifan model pembelajaran TGT pada pembelajaran PKn dapat menjadi alternatif pemecahan untuk permasalahan pada pembelajaran PKn seperti penanaman konsep materi pembelajaran, kebermaknaan pembelajaran, serta rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Meskipun dalam penelitian ini dilakukan pengontrolan terhadap variabel, namun keefektifan model TGT pada

pembelajaran PKn juga tetap dipengaruhi oleh faktor intern maupun ekstern. Slameto (2010:54) menyatakan bahwa faktor intern meliputi faktor kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, bakat, minat, motif, kematangan, dan kesiapan. Secara umum siswa kelas IV Gugus RA Kartini memiliki kesehatan yang baik, tidak cacat tubuh, memiliki tingkat intelegensi yang tidak terpaut jauh, dan siap menerima pembelajaran. Perbedaan perhatian, bakat, minat, motif, dan kematangan sedikit mempengaruhi hasil belajar PKn siswa. Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Slameto, 2010:60). Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen hanya dibedakan pada penerapan model pembelajarannya saja, sementara materi, media, kemampuan guru dan jumlah pertemuan dikontrol/disamakan. Faktor lain seperti faktor keluarga dan masyarakat mempengaruhi tingkat kematangan siswa dalam berpikir.

Secara umum model TGT efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi. Model TGT juga menunjukkan aktivitas siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab pada proses pembelajarannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan pada pembelajaran dan peningkatan hasil belajar PKn materi Globalisasi siswa kelas IV SDN Gugus RA Kartini. Keefektifan model TGT didasarkan pada uji perbedaan rata-rata yaitu harga t -hitung yaitu 2,068 lebih besar dibandingkan harga t -tabel 2,021, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol karena penggunaan model TGT.
2. Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran PKn materi globalisasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen cenderung tinggi dibandingkan aktivitas siswa pada kelas kontrol. Sesuai data hasil rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol diperoleh sebesar 49,86% dengan kriteria sedang sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 65,26% dengan kriteria tinggi. Hal tersebut terdapat pada aktivitas mendengarkan, mengamati, bertanya, menyampaikan gagasan, melakukan *games* dan *turnament*, membuat rangkuman, dan minat siswa

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menerapkan model TGT sebaiknya dirancang dan dipersiapkan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Perencanaan tersebut diantaranya adalah menentukan tema materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran sehingga cocok untuk diaplikasikan dengan model TGT, mempersiapkan siswa dengan baik untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model TGT, dan menyiapkan beberapa pertanyaan untuk digunakan dalam kegiatan game dan turnamen.
2. Melalui penerapan model TGT, guru diharapkan dapat memaksimalkan aktivitas belajar siswa dengan melibatkan semua siswa pada kegiatan *games* dan *tournament*. Oleh karena itu, guru sebaiknya menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu menjadikan siswa aktif serta bersemangat mengikuti *games* dan *tournament* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryani, Ine dan Markum Susatini. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Awofala, Adeneye Olarewaju Adeleye, dkk. 2012. *In Cooperative versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Clasroom in Nigeria*. Vol. 3:10-11.
- Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Furchan, Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hakim, Luqmanul. 2012. Pembelajaran Passing Bawah Model *Teams Games Tournament* pada Bola Voli Mini dalam Pembelajaran Pejasorkes. Vol. 58 (1):72-75.
- Hamalik,Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasan, Said, dkk. 2013. *Empowering Critical Thinking Skills in Indonesia Archipelago: Study on Elementary School Students in Ternate*. Vol. 3 (11)
- Hasibuan dan Moedjiono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kadir, 2015. *STATISTIKA TERAPAN Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Margono, Agus, dkk. 2014. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan *Number Head Together* ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa. Vol. 2 (2):187.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri A. 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangsa Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

- Subagyo. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT MKU Unnes.
- Sudarmi, Made Yanti, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 2 (1).
- Sudjana, nana. 2016. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Bambang. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas III SD Negeri Palem 2 Ngawi. Vol. 13 (1): 20-30.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syahrir. 2011. *Effects of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on the Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Students*. Juli 2011.
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Wijayanto, Kharisma Ardhy, dkk. 2014. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Team Assisted Individualization (TAI)* pada Materi KPK dan FPB ditinjau dari tingkat

Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Purwodadi Tahun Pelajaran 2013/2014. Vol. 2 (1): 67-76.

Wulandari, Fitria Eka. 2014. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPA SD. Vol. 2 (1): 37-40.

Winataputra Udin S. 2010. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuwono, Muhammad Ridlo, dkk. 2014. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik. Vol. 2 (9): 959-971.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
KEEFEKTIFAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN MATERI GLOBALISASI
SISWA KELAS IV SD GUGUS RA KARTINI

Rumusan Masalah	Tujuan penelitian	Variabel	Indikator	Sumber data instrumen	Instrument pengumpulan data
Apakah model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih efektif bila dibandingkan dengan model ceramah dan Tanya jawab terhadap hasil belajar PKN materi Globalisasi siswa kelas IV SD Gugus RA Kartini?	Untuk mengetahui keefektifan dari model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) bila dibandingkan dengan model ceramah dan Tanya jawab terhadap hasil belajar PKN materi Globalisasi siswa kelas IV SD Gugus RA Kartini.	1. Hasil belajar mata pelajaran PKN di kelas IV dengan model <i>Teams Games Tournament</i>	1. Menjelaskan pengertian globalisasi	Siswa	Tes tertulis
			2. Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan		
			3. Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi		
			4. Membedakan antara dampak positif dan negatif globalisasi		
			5. Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia		
			6. Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia		
			7. Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan internasional		

			8. Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Indonesia 9. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan. 10. Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupans sehari-hari.		
Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di kelas IV SDN Gugus RA Kartini?	Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model <i>TGT</i> kelas IV SDN Gugus RA Kartini	2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT	1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran 2. Memperhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari 3. Menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan guru 4. Mendiskusikan masalah dalam Lembar Kerja Siswa 5. Menyampaikan hasil diskusi 6. Melakukan games dan turnamen	i. Siswa j. Video k. Foto	Lembar observasi

			7. Membuat rangkuman dan kesimpulan materi		
			8. Mengerjakan soal individu		

Lampiran 2

SILABUS PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Kelas/ Semester : IV/II

Hari/ Tanggal :

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya 4.2 Mengidentifikasi -kasi jenis	Pengertian dan dampak globalisasi Jenis kebudayaan Indonesia	1. Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru 2. Siswa dibagi kelompok untuk berdiskusi mendalami	4.1.1 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan 4.1.2 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan	1. Teknik: a) TeS 2. Jenis Tes tertulis 3. Bentuk Instrumen: Pilihan ganda	8x35 menit	Bestari, Prayoga, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara</i> yang Baik untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. Dewi, Ressi Kartika,

	budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional. 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan-nya.	Misi kebudayaan Internasional Sikap terhadap pengaruh globalisasi	materi 3. Siswa mengikuti games dengan menjawab pertanyaan dari guru 4. Setiap kelompok mengerjakan LKS yang dibagikan oleh guru 5. Siswa dengan prestasi tertentu mengikuti turnamen 6. Siswa mengerjakan	4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi 4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 4.2.3 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan 4.2.4 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional 4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan. 4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan			dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV.</i> Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
--	---	--	--	--	--	--	---

			soal evaluasi 7. Siswa menyimpulkan pembelajaran	diterima dalam kehidupan sehari-hari.			Winataputra, Udin S. 2010. <i>Materi Pembelajaran PKn SD</i> . Jakarta: Universitas Terbuka.
Karakter yang diharapkan: Kerjasama (<i>Cooperation</i>), Tanggungjawab (<i>Responsibility</i>), Disiplin (<i>Dicipline</i>), Toleransi (<i>Tolerance</i>), Jujur (<i>honest</i>)							

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDN Bumiharjo 02
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Pengertian globalisasi dan dampak globalisasi di lingkungan
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 1

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator Pembelajaran

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

4.1.1 Melalui teks bacaan materi globalisasi pada buku paket, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi secara tepat.

4.1.2 Melalui pengamatan perkembangan globalisasi di lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri berkembangnya globalisasi dengan benar.

4.1.3 Melalui beberapa gambar perkembangan globalisasi pada Power Point, siswa dapat mengemukakan dampak globalisasi dengan benar.

4.1.4 Melalui beberapa contoh gambar dampak globalisasi pada Power Point, siswa dapat memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deskripsi Materi Pembelajaran

Pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi, dan dampak yang timbul adanya globalisasi.

G. Model Pembelajaran

Model : *Teams Games Tournament*

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi "Anak-anak mengapa kita bisa berbicara dengan orang yang jaraknya sangat jauh? (guru menampilkan gambar orang berkomunikasi) Apakah itu telepon? Selain telepon, apakah yang bisa kita gunakan untuk mengirim pesan ke orang yang jaraknya sangat jauh, misalnya di seberang pulau? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang globalisasi. 6. Guru memberikan motivasi, "Kita harus bisa menerima perkembangan dunia khususnya perkembangan teknologi. Agar kita tidak kalah bersaing dengan Negara lain. Untuk itu kalian harus belajar yang rajin, mahir berbahasa internasional. Dengan begitu kita bisa keliling dunia untuk belajar menuntut ilmu". 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit

Inti	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi globalisasi. (Eksplorasi) 2. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 3. Siswa bertanya jawab mengenai globalisasi. (Eksplorasi) 4. Siswa dibagi ke dalam empat tim secara heterogen. (Elaborasi) 5. Setiap tim mengerjakan LKS yang sudah dibagikan oleh guru. (Elaborasi) 6. Siswa secara berkelompok mempelajari lembar kegiatan dan menjawab pertanyaan pada LKS. (Elaborasi) 7. Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang ada pada LKS. (Elaborasi) 8. Setiap tim mengikuti games yang dibuat oleh guru berupa menjawab beberapa pertanyaan. (Elaborasi) 9. Siswa berpindah tempat menuju meja turnamen untuk melakukan turnamen. (Elaborasi) 10. Siswa pada setiap meja turnamen mengambil kartu bernomor untuk menentukan pembaca, dan penantang. (Elaborasi) 11. Siswa pembaca mengocok kartu dan mengambilnya secara bebas. (Elaborasi) 12. Siswa penantang I, II dan III berhak menjawab atau melewati pertanyaan. (Elaborasi) 13. Siswa penantang III memeriksa lembaran jawaban. (Elaborasi) 14. Siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan skor yang mereka peroleh pada setiap game. (Elaborasi) 15. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi)	50 menit

	16. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 17. Guru memberikan penguatan dan motivasi pada siswa. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes Tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : gambar PPT

Sumber :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangsa Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Kepala Sekolah
Jupri, S.Pd.
NIP 19601231 198201 1 034

Pati, 2016

Guru Kelas IV



Sri Maningsih, S.Pd. SD.

NIP 19720312 201406 2 003

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator Pembelajaran :

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

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. Dalam globalisasi batas-batas antar wilayah atau negara seakan tidak ada.

Globalisasi terjadi dari suatu proses dimana antar individu, antarkelompok, dan antarnegara saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas Negara. Selain itu, globalisasi juga terjadi dari adanya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

“Nah, pada pelajaran kali ini kalian akan belajar tentang globalisasi. dengan belajar tentang globalisasi, diharapkan kalian dapat menjelaskan pengertian globalisasi, menyebutkan dampak pengaruh globalisasi di lingkungan, mengemukakan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan, dan melakukan turnamen sederhana dari materi globalisasi yang akan kalian pelajari nantinya”.

2. *Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia (C1)*

Berkembangnya globalisasi di dunia ditandai dengan beberapa ciri sebagai berikut:

1. adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi, sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional;
2. meningkatnya masalah bersama yang dihadapi oleh Negara-negara di dunia misalnya pada bidang lingkungan hidup;
3. berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya;
4. peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan;

3. *Dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan*

a. *Dampak positif*

1. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi menjadikan masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.
2. Adanya alat transportasi, menjadikan semua kegiatan di daerah berjalan dengan lancar.
3. Memudahkan semua memperoleh informasi, sehingga daerah maupun sekolah tidak tertinggal berita dari daerah lain.
4. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara.
5. Meningkatnya produktivitas kerja.
6. Pemerintah semakin terbuka.
7. Menyebarnya budaya barat yang positif.
8. Meningkatnya perolehan modal, dana, dan teknologi yang lebih baik.

b. Dampak negatif

1. Orang menjadi sangat individualis.
2. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.
3. Budaya konsumtif.
4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.
5. Budaya permisif.
6. Menurunnya ikatan rohani.
7. Adanya kesenjangan ekonomi dan sosial.
8. Pudarnya rasa nasionalisme.

MEDIA





Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

Waktu : 10 menit

Nama anggota kelompok:

1.
2.
3.
4.

Petunjuk umum:

1. Berilah tanda (✓) pada pilihan kolom jawaban yang benar!

No	Dampak globalisasi	Dampak positif	Dampak negatif
1	Pemerintah semakin terbuka		
2	Budaya permisif		
3	Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas		
4	Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara		
5	Pudarnya rasa nasionalisme		
6	Menyebarnya budaya barat yang positif		
7	Meningkatnya perolehan modal, dana, dan teknologi yang lebih baik.		
8	Budaya konsumtif		
9	Adanya alat transportasi, menjadikan semua kegiatan di daerah berjalan dengan lancar.		
10	Orang menjadi sangat individualis		

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	4.1.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
		4.1.1.2 Menentukan zaman sebelum adanya globalisasi	C3				2
	4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan	4.1.1.3 Menyebutkan contoh globalisasi	C1				3
		4.1.1.4 Menjelaskan tanda semakin berkembangnya globalisasi	C1				4
		4.1.1.5 Menentukan yang tidak termasuk tanda berkembangnya globalisasi	C3				5
		4.1.1.6 Menentukan gaya tradisional di era globalisasi	C3				6
	4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan	4.1.1.7 Menyebutkan dampak positif globalisasi	C1				7
		4.1.1.8 Menyebutkan dampak negatif globalisasi					
		4.1.1.9 Menemukan yang termasuk dampak positif	C1				8
		4.1.1.10 Menemukan yang termasuk dampak negatif	C4				9
	4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi .		C4				10



Nama :

No. Absen:.....

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

➤ Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

-
1. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
 - a. westernisasi
 - b. globalisasi
 - c. industrialisasi
 - d. transportasi
 2. Berikut yang menandai berkembangnya globalisasi kecuali....
 - a. adanya sikap saling ketergantungan antar negara di bidang ekonomi
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. perkembangan media massa semakin menurun
 - d. berkembangnya barang-barang kebutuhan manusia bidang komunikasi
 3. Berikut yang tidak termasuk contoh adanya globalisasi adalah....
 - a. orang mencari informasi di internet
 - b. masih menggunakan surat untuk berkomunikasi jarak jauh
 - c. menggunakan hp untuk berkomunikasi jarak jauh
 - d. ke luar negeri naik pesawat terbang

4. Globalisasi ditandai oleh....
 - a. berkembangnya barang-barang seperti hp, televisi, satelit, dan internet
 - b. banyaknya impor barang dari luar negeri
 - c. kehidupan masyarakat yang sulit
 - d. meningkatnya pendapatan masyarakat
5. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah....
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
6. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut gaya hidup....
 - a. modern
 - b. sederhana
 - c. apa adanya
 - d. kuno
7. Dampak positif globalisasi adalah....
 - a. perkembangan teknologi semakin menurun
 - b. lebih cepat mendapatkan informasi
 - c. menyulitkan manusia untuk bepergian jarak jauh
 - d. menjadikan manusia lebih konsumtif
8. Dampak negatif globalisasi adalah....
 - a. memudahkan manusia mendapatkan informasi
 - b. bidang ekonomi disetiap negara berkembang pesat
 - c. menjadikan manusia lebih malas dan lalai
 - d. menjadikan manusia untuk lebih optimis meraih tujuan
9. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Menurunnya ikatan rohani
 - 2) Orang menjadi sangat individualis
 - 3) Menjadikan manusia memiliki wawasan yang lebih luas
 - 4) Memudahkan manusia berpergian jarak jauh

Berikut yang termasuk dampak positif globalisasi, kecuali....

- a. 1 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 2

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menjadikan manusia tertinggal dari informasi
- 2) Budaya konsumtif
- 3) Menjadikan suatu bangsa dapat bersaing secara global
- 4) Bidang ekonomi di setiap Negara berkembang pesat

Berikut yang termasuk dampak negatif adalah....

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 2
- c. 1 dan 4
- d. 3 dan 4

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	B	Benar	1
2	C	Benar	1
3	B	Benar	1
4	A	Benar	1
5	D	Benar	1
6	A	Benar	1
7	B	Benar	1
8	C	Benar	1
9	D	Benar	1
10	B	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan

KD : 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan

Pembelajaran : 1

Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SD Bumiharjo 02
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Jenis-jenis Kebudayaan Indonesia
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 2

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 Pembelajaran

- 4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia
- 4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

- 4.2.1 Melalui pengamatan gambar kebudayaan pada Power Point, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia secara tepat.
- 4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan pada Power Point, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deksripsi Materi Pembelajaran

Jenis-jenis kebudayaan Indonesia.

G. Model Pembelajaran

Model : *Teams Games Tournament*

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi "Anak-anak pernahkan kalian melihat tari piring? (guru menampilkan gambar tarian piring) Ada yang tahu darimana asalnya? Termasuk apakah tarian itu? Selain tarian kebudayaan apa yang kalian ketahui? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia. 6. Guru memberikan motivasi, "Kita harus mencintai kebudayaan yang ada di Indonesia. Jangan biarkan kebudayaan kita diakui dan diambil oleh Negara lain. Cintailah kebudayaan kita dengan cara melestarikannya dan mempelajarinya, agar kita ahli dalam melakukannya". 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (Eksplorasi) 2. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 3. Siswa bertanya jawab mengenai jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (Eksplorasi) 4. Siswa dibagi ke dalam empat tim secara heterogen. (Elaborasi) 5. Setiap tim mengerjakan LKS yang sudah dibagikan oleh guru. (Elaborasi) 6. Siswa secara berkelompok mempelajari lembar kegiatan dan menjawab pertanyaan pada LKS. (Elaborasi) 7. Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang ada pada LKS.	50 menit

	(Elaborasi) 8. Setiap tim mengikuti games yang dibuat oleh guru berupa menjawab beberapa pertanyaan. (Elaborasi) 9. Siswa berpindah tempat menuju meja turnamen untuk melakukan turnamen. (Elaborasi) 10. Siswa pada setiap meja turnamen mengambil kartu bernomor untuk menentukan pembaca, dan penantang. (Elaborasi) 11. Siswa pembaca mengocok kartu dan mengambilnya secara bebas. (Elaborasi) 12. Siswa penantang I, II dan III berhak menjawab atau melewati pertanyaan. (Elaborasi) 13. Siswa penantang III memeriksa lembaran jawaban. (Elaborasi) 14. Siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan skor yang mereka peroleh pada setiap game. (Elaborasi) 15. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 16. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 17. Guru memberikan penguatan dan motivasi pada siswa. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : gambar PPT

Sumber Belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

 Kepala Sekolah
Jupri, S.Pd.
NIP 19601231 198201 1 034

Pati, 2016

Guru Kelas IV


Sri Maningsih, S.Pd. SD.

NIP 19720312 201406 2 003

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

4.1 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

1. Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C2)

Globalisasi telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan kepribadian suatu bangsa. Apakah budaya itu? Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Awal mula persebaran budaya dunia dapat diketahui dari perjalanan orang Eropa Barat, yang berkembang pada awal abad ke-20. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya.

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku, dan setiap suku mempunyai budaya yang berbeda-beda. Perbedaan budaya tersebut tidak lepas dari pengaruh budaya pada jaman dahulu yang masuk ke Indonesia. Kebudayaan tersebut berasal dari Tionghoa, India dan Arab. Apabila budaya tersebut disatukan, akan menjadi modal kekuatan bagi Indonesia, khususnya di bidang seni dan budaya. Kebudayaan dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu tradisional dan modern. Kategori tradisional antara lain Tarian daerah, Lagu daerah, Musik daerah, Alat musik daerah, Gambar/tulisan, Patung, Kain, Suara, Sastra/tulisan, Makanan dan minuman. Sedangkan kategori modern antara lain Musik dangdut, Musik pop, Film Indonesia dan Sastra: pujangga baru.

2. *Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C2)*

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan multikultural. Hal itu menyebabkan Indonesia menjadi Negara yang dipandang oleh Negara luar sebagai Negara kebudayaan. Jenis kebudayaan di Indonesia meliputi kebudayaan modern dan kebudayaan tradisional.

a. Kebudayaan Tradisional

Kebudayaan tradisional adalah kebudayaan yang dibentuk dari beraneka ragam suku-suku di Indonesia yang merupakan bagian integral dari kebudayaan Indonesia secara keseluruhan. Kebudayaan tradisional terbentuk dari beranekaragam budaya yang masih asli terbentuk dari hasil karya manusia tradisional. Sebagai contoh adalah tari-tarian tradisional (tari jaipong, tari piring, tari kecak dan lain sebagainya), musik tradisional (musik angklung, gendang, gamelan, seruling dan lain sebagainya).

b. Kebudayaan Modern

Kebudayaan modern adalah kebudayaan yang diadaptasi dari luar dan dapat diterima oleh masyarakat. Kebudayaan modern lebih banyak disukai oleh masyarakat terutama anak muda karena dianggap budaya modern lebih menarik. Sebagai contoh adalah tarian dance, musik pop dan lain-lain.

Sebagai warga Negara yang baik, kita harus ikut melestarikan budaya dengan cara:

- a. Mempelajari dengan sungguh-sungguh kesenian daerah yang ada.
- b. Mengikuti lomba kesenian daerah sebagai bentuk partisipasi kita.
- c. Menghormati kebudayaan suku bangsa lain
- d. Menjaga dan merawat benda-benda peninggalan bersejarah



Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

Waktu : 10 menit

Nama anggota kelompok:

1.
2.
3.
4.

Petunjuk umum:

1. Lengkapi tabel berikut dengan benar dan tepat!

No	Gambar	Nama gambar	Kelompok tradisional/modern
1			
2			
3			

4			
5			

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional..	4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia	1. Menjelaskan pengertian kebudayaan	C2	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	1-2
	4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia	2. Menyebutkan jenis kebudayaan	C2				3-6
		3. Memberikan contoh kebudayaan Indonesia	C3				7-9
		4. Menyebutkan cara mencintai kebudayaan	C4				10



Nama :

No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

1. Seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia tahun 1945 disebut....
 - a. kebudayaan Indonesia
 - b. kebudayaan asing
 - c. budaya klasik
 - d. budaya baru
2. Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan. Karena hal itu Indonesia adalah Negara yang berkebudayaan....
 - a. universal
 - b. multikultural
 - c. modern
 - d. tradisional
3. Kebudayaan Indonesia dipengaruhi oleh beberapa kebudayaan besar lainnya, kecuali kebudayaan
 - a. Tionghoa
 - b. India
 - c. Arab
 - d. Latin

4. Kebudayaan yang dibentuk dari aneka ragam suku-suku di Indonesia dan masih memiliki nilai keaslian dari hasil karya seseorang adalah kebudayaan
 - a. modern
 - b. berkembang
 - c. tradisional
 - d. luar negeri
5. Tarian dance, musik jazz, musik pop, musik rock adalah contoh dari kebudayaan....
 - a. modern
 - b. tradisional
 - c. kuno
 - d. klasik
6. Tarian daerah, musik daerah, dan alat musik daerah adalah termasuk jenis kebudayaan....
 - a. modern
 - b. luar negeri
 - c. tradisional
 - d. multikultural
7. Musik dangdut, musik pop,dan film Indonesia adalah termasuk jenis kebudayaan....
 - a. tradisional
 - b. kuno
 - c. klasik
 - d. modern
8. Alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi tarian Jawa yaitu Tarian jaipong adalah
 - a. Angklung
 - b. Seruling
 - c. Gendang
 - d. Saron

9. Bali memiliki tarian yang sudah terkenal sampai ke manca Negara. Tarian Bali tersebut adalah tari

- a. Reog
- b. Kecak
- c. Piring
- d. Srimpi

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Membiarkan kebudayaan kita dijajah Negara lain
- 2) Berusaha ikut serta melestarikan kebudayaan dengan mempelajarinya
- 3) Menerima dengan baik kebudayaan lain dengan cara menyesuaikan dengan jati diri bangsa
- 4) Tidak ikut mempertahankan hak paten kebudayaan ciptaan bangsa

Berikut cara yang tepat untuk mencintai kebudayaan Indonesia adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 4
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 3

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	A	Benar	1
2	B	Benar	1
3	D	Benar	1
4	C	Benar	1
5	A	Benar	1
6	C	Benar	1
7	D	Benar	1
8	C	Benar	1
9	B	Benar	1
10	D	Benar	1
		Jumlah Nilai Maksimal	10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD : 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
 Pembelajaran : 2
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDN Bumiharjo 02
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Misi Kebudayaan Internasional
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 3

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 Pembelajaran

- 4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.
- 4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

D. Tujuan Pembelajaran

- 4.2.1 Melalui pengamatan kebudayaan di Indonesia, siswa dapat menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional secara tepat.
- 4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan Indonesia pada Power Point, siswa dapat menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional secara benar.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deksripsi Materi Pembelajaran

Misi kebudayaan Internasional

G. Model Pembelajaran

Model : *Teams Games Tournament*

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi "Anak-anak apakah kebudayaan itu? (guru menampilkan gambar contoh kebudayaan) Apakah kalian pernah melihat tari kecak di Bali? Kalian tahu, kalau para turis sangat menyukai kebudayaan Indonesia? Apa alasan mereka menyukainya? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang misi kebudayaan internasional. 6. Guru memberikan motivasi, "Cintailah kebudayaan kita, agar tidak diambil oleh Negara lain. Wujud nyata dari cinta kepada kebudayaan sendiri adalah dengan cara ikut mempelajari kebudayaan itu, melestarikannya dengan bersedia memadukan budaya luar yang sesuai dengan jati diri bangsa. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi misi kebudayaan internasional. (Eksplorasi) 2. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 3. Siswa bertanya jawab mengenai misi kebudayaan internasional. (Eksplorasi) 4. Siswa dibagi ke dalam empat tim secara heterogen. (Elaborasi) 5. Setiap tim mengerjakan LKS yang sudah dibagikan oleh guru. (Elaborasi)	50 menit

	6. Siswa secara berkelompok mempelajari lembar kegiatan dan menjawab pertanyaan pada LKS. (Elaborasi) 7. Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang ada pada LKS. (Elaborasi) 8. Setiap tim mengikuti games yang dibuat oleh guru berupa menjawab beberapa pertanyaan. (Elaborasi) 9. Siswa berpindah tempat menuju meja turnamen untuk melakukan turnamen. (Elaborasi) 10. Siswa pada setiap meja turnamen mengambil kartu bernomor untuk menentukan pembaca, dan penantang. (Elaborasi) 11. Siswa pembaca mengocok kartu dan mengambilnya secara bebas. (Elaborasi) 12. Siswa penantang I, II dan III berhak menjawab atau melewati pertanyaan. (Elaborasi) 13. Siswa penantang III memeriksa lembaran jawaban. (Elaborasi) 14. Siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan skor yang mereka peroleh pada setiap game. (Elaborasi) 15. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 16. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 17. Guru memberikan penguatan dan motivasi pada siswa. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : Gambar

Sumber Belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

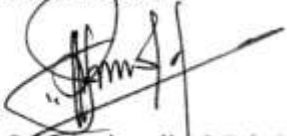
Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangsa Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.


Kepala Sekolah
Jupri, S.Pd.
NIP 19601231 198201 1 034

Pati, 2016

Guru Kelas IV

Sri Maningsih, S.Pd. SD.

NIP 19720312 201406 2 003

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.

4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

1. Menjelaskan tujuan misi kebudayaan internasional (C2)

Globalisasi mempengaruhi hampir semua bidang yang ada di masyarakat, termasuk diantaranya bidang sosial budaya. Awal mula dari persebaran budaya dunia dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah Eropa Barat di berbagai tempat di dunia. Perkembangan globalisasi kebudayaan terjadi pada awal abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi.

Sebagai bangsa yang baik, bangsa Indonesia harus bergaul dengan bangsa lain yang kebudayaannya berbeda, tetapi tidak semua budaya asing yang masuk kita terima, kita perlu menyaring dan memilih budaya asing yang masuk, sehingga tidak berdampak buruk bagi budaya asli, dan melestarikan budaya sendiri. Sebab kebudayaan asli kita tentu jauh lebih baik karena sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Bagaimanakah cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia? Cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia yaitu dengan melakukan misi kebudayaan internasional ke manca negara. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu: (1) memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, dan pada akhirnya akan menambah devisa negara; (2) Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian; (3) Meningkatkan kerukunan dengan

bangsa lain. Hal ini merupakan keuntungan bagi bangsa Indonesia yang terdiri atas berbagai macam suku dan mempunyai beranekaragam kebudayaan.

2. Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional (C4)

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 berasal dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol. Pada 21 sampai 28 Oktober 2003, kelompok kesenian Bougenville ini tampil untuk mengikuti Festival Asia. Pertunjukkan 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 kerjasama 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.

6. 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.
7. 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 Lenggong, 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.
8. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
9. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
10. Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia yang banyak digemari pasar dunia.
11. 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.

MEDIA

GLOBALISASI

PETA KONSEP

```

graph LR
    A[Globalisasi] --> B[Proses Globalisasi]
    B --> C[Dampak Globalisasi]
    C --> D[Tantangan Globalisasi]
    D --> E[Solusi Globalisasi]
    
```

MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

1. Tari Saman
2. Tari Pendet
3. Tari Kecak
4. Tari Legong

MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

Agar kebudayaan Indonesia berkembang maka kita harus berinteraksi dengan bangsa lain yang berbeda budaya, tetapi harus dengan memertahankan dan memelihara budaya yang sesuai dengan jati diri bangsa.

Memperkenalkan budaya Indonesia ke manca negara adalah melalui misi kebudayaan.

TUJUAN MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

- Memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, dan pada akhirnya akan menumbuhkan devisa negara.
- Menunjukkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- Memperlihatkan keramahan dengan bangsa lain.

JENIS BUDAYA YANG PERNAH DITAMPILKAN DALAM MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

1. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	1. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
2. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	2. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
3. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	3. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
4. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	4. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
5. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	5. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
6. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	6. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
7. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	7. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
8. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	8. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
9. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	9. Tari Saman, Indonesia dan Rumania
10. Tari Saman, Indonesia dan Rumania	10. Tari Saman, Indonesia dan Rumania



Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.

4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

Waktu : 10 menit

Nama anggota kelompok:

1.
2.
3.
4.

Petunjuk umum:

1. Lengkapi nama gambar bercorak kebudayaan berikut dengan tepat!

No	Gambar	Nama
1		R_ MA_ G_ _A_G
2		S_ K_ __MA_

3		S_K_ _ _Y_K
4		T_ _ _ J_IP_ _G
5		W_Y_ _G K_ _I_

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.	4.2.1.1 Menjelaskan misi kebudayaan internasional	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1-2
		4.2.1.2 Menyebutkan tujuan misi kebudayaan Internasional	C1				3
	4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional	4.2.2.1 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	C4				4-6
		4.2.2.2 Menentukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	C3				7-9
		4.2.2.3 Menyebutkan manfaat budaya Indonesia pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	C2				10



Nama :

No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

1. Selain memengaruhi seluruh aspek kehidupan, globalisasi juga memengaruhi kepribadian suatu bangsa kecuali melalui....
 - a. pertikaian
 - b. kebudayaan
 - c. tradisi
 - d. perilaku
2. Cara kita memperkenalkan kebudayaan kepada seluruh dunia adalah melalui....
 - a. kunjungan negara
 - b. kesenian
 - c. lintas Negara
 - d. misi kebudayaan internasional
3. Tujuan diadakannya misi kebudayaan internasional adalah untuk
 - a. menjadikan kebudayaan indonesia tertinggal
 - b. menguntungkan negara lain
 - c. memperkenalkan budaya indonesia di mata dunia
 - d. menciptakan kebudayaan baru

4. Perhatikan alat musik berikut!

- | | |
|-------------|-------------|
| 1) Seruling | 3) Angklung |
| 2) Gamelan | 4) Gitar |

Berikut ini alat musik yang telah banyak dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah....

- a. 2 dan 3
 - b. 1 dan 4
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
5. Salah satu kesenian budaya yang pernah ditampilkan ke luar negeri, berasal dari Jawa Tengah adalah....
- a. Musik Kroncong
 - b. Wayang kulit
 - c. Tari Saman
 - d. Lagu Yamko Rambe Yamko
6. Kelompok kesenian Bougenville berasal dari....
- a. Kalimantan Barat
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Sumatra Utara
7. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil pada festival Internasional Babylon adalah tim kesenian....
- a. Bali
 - b. Bougenvill
 - c. Nanglang Danasih
 - d. Jaipong dan Rampak Gendang
8. Tim Kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia tampil dalam acara festival....
- a. Babylon
 - b. Gendang Nusantara
 - c. Asia
 - d. Gema Budaya

9. Ki Manteb Sudarsono adalah dalang wayang kulit yang berasal dari....
 - a. Karanganyar
 - b. Sragen
 - c. Wonogiri
 - d. Boyolali
10. Berikut merupakan manfaat pertunjukan seni budaya Indonesia ke pentas internasional, kecuali....
 - a. kebudayaan Indonesia lebih dikenal Negara lain
 - b. mempererat hubungan dnegan Negara lain
 - c. budaya Indonesia tidak dikenal Negara lain
 - d. Indonesia diakui sebagai Negara yang kaya kesenian

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	A	Benar	1
2	D	Benar	1
3	C	Benar	1
4	A	Benar	1
5	B	Benar	1
6	A	Benar	1
7	D	Benar	1
8	B	Benar	1
9	A	Benar	1
10	C	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah
 ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
 Pembelajaran : 3
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDN Bumiharjo 02
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Sikap terhadap pengaruh globalisasi
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 4

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 Pembelajaran

- 4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.
- 4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

- 4.2.1 Melalui pengamatan gambar akibat globalisasi pada Power Point, siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan dengan tepat.
- 4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan asing pada Power Point, siswa dapat menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deskripsi Materi Pembelajaran

Sikap terhadap pengaruh globalisasi

G. Model Pembelajaran

Model : *Teams Games Tournament*

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi "Anak-anak apakah yang akan kalian lakukan jika mengetahui temanmu melanggar peraturan sekolah? Misalnya mau bolos sekolah? Pernahkah kalian melihat penampilan orang yang aneh? Misalnya rambut disemir berwarna-warni? Mengapa mereka bisa seperti itu? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang sikap kita terhadap pengaruh globalisasi. 6. Guru memberikan motivasi, "Perkembangan zaman memang sudah sangat modern. Agar tidak kalah dengan Negara internasional kita harus bisa mengimbangi mereka. Dengan cara mengikuti arus globalisasi. Namun, sebagai pelajar yang baik, kita harus dapat bersikap dan memilih mana pengaruh globalisasi yang baik dan mana yang buruk". 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi sikap terhadap pengaruh globalisasi. (Eksplorasi) 2. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 3. Siswa bertanya jawab mengenai pengaruh globalisasi. (Eksplorasi) 4. Siswa dibagi ke dalam empat tim secara heterogen. (Elaborasi) 5. Setiap tim mengerjakan LKS yang sudah dibagikan oleh guru. (Elaborasi) 6. Siswa secara berkelompok mempelajari lembar kegiatan dan menjawab pertanyaan pada LKS. (Elaborasi) 7. Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang ada pada LKS.	50 menit

	(Elaborasi) 8. Setiap tim mengikuti games yang dibuat oleh guru berupa menjawab beberapa pertanyaan. (Elaborasi) 9. Siswa berpindah tempat menuju meja turnamen untuk melakukan turnamen. (Elaborasi) 10. Siswa pada setiap meja turnamen mengambil kartu bernomor untuk menentukan pembaca, dan penantang. (Elaborasi) 11. Siswa pembaca mengocok kartu dan mengambilnya secara bebas. (Elaborasi) 12. Siswa penantang I, II dan III berhak menjawab atau melewati pertanyaan. (Elaborasi) 13. Siswa penantang III memeriksa lembaran jawaban. (Elaborasi) 14. Siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan skor yang mereka peroleh pada setiap game. (Elaborasi) 15. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 16. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 17. Guru memberikan penguatan dan motivasi pada siswa. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media dan Sumber Belajar

Media : Gambar PPT

Sumber belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.


Kepala Sekolah
Jupri, S.Pd.
NIP 19601231 198201 1 034

Pati, 2016

Guru Kelas IV


Sri Maningsih, S.Pd. SD.

NIP 19720312 201406 2 003

Materi Ajar

Standar kompetensi :

4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi dasar :

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.

4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

1. Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi (C2)

Globalisasi menimbulkan dampak positif dan negatif bagi kehidupan masyarakat. Apa sikap yang kita ambil? Haruskah kita menyendiri agar tidak terpengaruh dampak negatifnya? Ataukah kita ikut larut dalam arus globalisasi tanpa batas? Kita harus bijaksana dan hati-hati agar tidak salah dalam menyikapinya. Kearifan diperlukan untuk menyikapi dampak globalisasi.

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

1. Lingkungan Sekolah

Sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2. Lingkungan Keluarga

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

3. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

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

4. Lingkungan pemerintah dan negara

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

2. Contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari (C4)

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif.

Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.

Sikap yang harus dimiliki untuk menghadapi globalisasi adalah membentengi diri dengan agama sehingga dapat mengendalikan diri dari segala pengaruh. Dengan hal-hal tersebut diharapkan dapat menyikapi dampak negatif globalisasi. Contoh budaya asing yang harus ditolak antara lain gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura), sikap atheis (tidak mengakui Tuhan), berpakaian terbuka, individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi. Sebaliknya, terhadap budaya asing yang positif kita harus mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, sikap etos kerja yang tinggi, menghargai waktu, dan menepati janji.

MEDIA





Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.

4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

Waktu : 10 menit

Nama anggota kelompok:

1.
2.
3.
4.

Petunjuk umum:

1. Lengkapi bagan berikut dengan benar dan tepat!
2. Tuliskan sikap kita dalam menghadapi pengaruh globalisasi.
3. Berikan tanda (√) apakah sikap tersebut termasuk sikap positif atau negatif.

No	Perilaku/sikap	Positif	Negatif	Lingkungan
1	Rudi bolos sekolah			
2	Ani mengajari adiknya mengerjakan PR di rumah			
3	Mila selalu maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal dari pak guru			
4	Pencuri motor itu dihakimi oleh warga			
5	Adanya peraturan dilarang memakai narkoba dan minum-minuman keras			

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan. 4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1.1 Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap lingkungan	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
		4.3.1.2 Menyebutkan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C1				2-3
		4.3.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C3				4-6
		4.3.2.1 Menentukan budaya asing yang harus diterima dalam kehidupan sehari-hari	C3				7-9
		4.3.2.2 Menentukan budaya asing yang harus ditolak dalam kehidupan sehari-hari	C3				10



Nama :

No. Absen:.....

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

1. Setiap hari kita melihat acara televisi yang bermacam-macam jenisnya. Hal tersebut terjadi karena adanya....
 - a. pengaruh globalisasi
 - b. pengaruh acara
 - c. kebudayaan
 - d. tradisi
2. Sikap cinta tanah air harus dimiliki setiap anak bangsa dalam rangka
 - a. menghadapi tatanan hidup
 - b. menghadapi pengaruh globalisasi
 - c. meningkatkan kemampuan diri
 - d. maningkatkan nilai pergaulan
3. Upaya yang dilakukan untuk mencegah pengaruh globalisasi negative globalisasi di sekolah adalah....
 - a. menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin
 - b. melanggar tata tertib sekolah dengan sengaja
 - c. menonton tayangan televisi yang tidak baik
 - d. mengganggu dan bertengkar dengan teman

4. Berikut ini merupakan upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi, kecuali....
 - a. rajin belajar untuk menambah ilmu pengetahuan
 - b. mengikuti gaya hidup hedonistic (hidup berhura-hura)
 - c. mempertebal keimanan terhadap tuhan yang mahe esa
 - d. mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
5. Cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah....
 - a. mengikuti perkembangan globalisasi
 - b. menerima dengan senang
 - c. menentang globalisasi
 - d. pengendalian diri
6. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya....
 - a. ditiru
 - b. dicontoh
 - c. dihilangkan
 - d. diikuti
7. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas....
 - a. guru saja
 - b. keluarga saja
 - c. pemerintah saja
 - d. semua benar
8. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Semangat kerja tinggi
 - 2) Berpakaian terbuka
 - 3) Menghargai waktu
 - 4) Individualistik
 - 5) Menepati janji
 - 6) Mabuk-mabukan

Contoh budaya asing yang dapat diterapkan di masyarakat, ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1,2,3
 - b. 1,3,5
 - c. 3,4,5
 - d. 4,5,6
9. Contoh budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia adalah....
- a. memakai jas saat acara resmi
 - b. menggunakan internet
 - c. memakai pakaian minim
 - d. menggunakan handphone
10. Sikap kita terhadap budaya semangat kerja tinggi adalah....
- a. meniru
 - b. mengabaikan
 - c. menolak
 - d. menjauhi

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	A	Benar	1
2	B	Benar	1
3	A	Benar	1
4	B	Benar	1
5	D	Benar	1
6	C	Benar	1
7	D	Benar	1
8	B	Benar	1
9	C	Benar	1
10	A	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya
 Pembelajaran : 4
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

SILABUS PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Kelas/ Semester : IV/II

Hari/ Tanggal :

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah	Pengertian dan dampak globalisasi Jenis kebudayaan Indonesia Misi	8. Siswa mengamati beberapa gambar peristiwa yang menunjukkan globalisasi pada PPT 9. Siswa bertanya jawab mengenai gambar	4.1.1 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan 4.1.2 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan	1. Teknik: Tes 2. Jenis Tes tertulis 3. Bentuk Instrumen: Pilihan ganda	2x35 menit	Bestari, Prayoga, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara</i> yang Baik untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. <i>Pendidikan</i>

	ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	kebudayaan Internaisional	tersebut	4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi			<i>Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdinkas. Winataputra, Udin S. 2010. Materi Pembelajaran PKn</i>
	4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	Sikap terhadap pengaruh globalisasi	10. Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru 11. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang materi 12. Siswa mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi 13. Siswa mengerjakan soal evaluasi	4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indoensia 4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 4.2.3 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional. 4.2.4 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan.			

			14. Siswa menyimpulkan pembelajaran	Internasional 4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan. 4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.			SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
Karakter yang diharapkan: Kerjasama (<i>Cooperation</i>), Tanggungjawab (<i>Responsibility</i>), Disiplin (<i>Dicipline</i>), Toleransi (<i>Tolerance</i>), Jujur (<i>honest</i>)							

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN Serut Sadang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Pengertian globalisasi dan dampak globalisasi di lingkungan
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 1

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator Pembelajaran

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

4.1.1 Melalui teks bacaan materi globalisasi pada buku paket, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi secara tepat.

4.1.2 Melalui pengamatan perkembangan globalisasi di lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri berkembangnya globalisasi dengan benar.

4.1.3 Melalui beberapa gambar perkembangan globalisasi pada Power Point, siswa dapat mengemukakan dampak globalisasi dengan benar.

4.1.4 Melalui beberapa contoh gambar dampak globalisasi pada Power Point, siswa dapat memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Dekripsi Materi Pembelajaran

Pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi, dan dampak yang timbul adanya globalisasi.

G. Metode Pembelajaran

Metode : Ceramah dan Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	6. Pengkondisian kelas. 7. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 8. Presensi siswa 9. Guru mempersiapkan sumber belajar 10. Guru memberikan apersepsi, "Anak-anak mengapa kita bisa berbicara dengan orang yang jaraknya sangat jauh? (guru menampilkan gambar orang berkomunikasi) Apakah itu telepon? Selain telepon, apakah yang bisa kita gunakan untuk mengirim pesan ke orang yang jaraknya sangat jauh, misalnya di seberang pulau? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang globalisasi. 11. Guru memberikan motivasi, "Kita harus bisa menerima perkembangan dunia khususnya perkembangan teknologi. Agar kita tidak kalah bersaing dengan Negara lain. Untuk itu kalian harus belajar yang rajin, mahir berbahasa internasional. Dengan begitu kita bisa keliling dunia untuk belajar menuntut ilmu. 12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa	10 menit

Inti	1. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar tersebut. (Eksplorasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi globalisasi. (Eksplorasi) 4. Siswa bertanya jawab mengenai globalisasi. (Eksplorasi) 5. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 6. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 7. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (Elaborasi) 8. Siswa maju ke depan kelas menjawab LKS. (Elaborasi) 9. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. 10. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (Konfirmasi)	50 menit
Penutup	13. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 14. Siswa mengerjakan soal evaluasi 15. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 16. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 17. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : gambar PPT

Sumber :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Pati, 2016
Guru Kelas IV

Tumirah, S.Pd. SD.
NIP 19681114 200701 2 009

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator Pembelajaran :

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

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. Dalam globalisasi batas-batas antar wilayah atau negara seakan tidak ada.

Globalisasi terjadi dari suatu proses dimana antar individu, antarkelompok, dan antarnegara saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas Negara. Selain itu, globalisasi juga terjadi dari adanya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

“Nah, pada pelajaran kali ini kalian akan belajar tentang globalisasi. dengan belajar tentang globalisasi, diharapkan kalian dapat menjelaskan pengertian globalisasi, menyebutkan dampak pengaruh globalisasi di lingkungan, mengemukakan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan, dan melakukan turnamen sederhana dari materi globalisasi yang akan kalian pelajari nantinya”.

2. Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia (C1)

Berkembangnya globalisasi di dunia ditandai dengan beberapa ciri sebagai berikut:

1. adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi, sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional;
2. meningkatnya masalah bersama yang dihadapi oleh Negara-negara di dunia misalnya pada bidang lingkungan hidup;
3. berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya;
4. peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan.

3. Dampak positif dan negative globalisasi terhadap lingkungan

a. Dampak positif

1. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi menjadikan masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.
2. Adanya alat transportasi, menjadikan semua kegiatan di daerah berjalan dengan lancar.
3. Memudahkan semua memperoleh informasi, sehingga daerah maupun sekolah tidak tertinggal berita dari daerah lain.
4. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara.
5. Meningkatnya produktivitas kerja.
6. Pemerintah semakin terbuka.
7. Menyebarnya budaya barat yang positif.
8. Meningkatnya perolehan modal, dana, dan teknologi yang lebih baik.

c. *Dampak negatif*

1. Orang menjadi sangat individualis.
2. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.
3. Budaya konsumtif.
4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.
5. Budaya permisif.
6. Menurunnya ikatan rohani.
7. Adanya kesenjangan ekonomi dan sosial.
8. Pudarnya rasa nasionalisme.

MEDIA





Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan

4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan

4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi

Waktu : 10 menit

Nama siswa :

No. absen :

Petunjuk umum:

1. Berilah tanda (√) pada pilihan kolom jawaban yang benar!

No	Dampak globalisasi	Dampak positif	Dampak negatif
1	Pemerintah semakin terbuka		
2	Budaya permisif		
3	Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas		
4	Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara		
5	Pudarnya rasa nasionalisme		
6	Menyebarnya budaya barat yang positif		
7	Meningkatnya perolehan modal, dana, dan teknologi yang lebih baik.		
8	Budaya konsumtif		
9	Adanya alat transportasi, menjadikan semua kegiatan di daerah berjalan dengan lancar.		
10	Orang menjadi sangat individualis		

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya .	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan 4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan 4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi .	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
		4.1.2 Menentukan zaman sebelum adanya globalisasi	C3				2
		4.1.3 Menyebutkan contoh globalisasi	C1				3
		4.1.4 Menjelaskan tanda semakin berkembangnya globalisasi	C1				4
		4.1.5 Menentukan yang tidak termasuk tanda berkembangnya globalisasi	C3				5
		4.1.6 Menentukan gaya tradisional di era globalisasi					
		4.1.7 Menyebutkan dampak positif globalisasi	C3				6
		4.1.8 Menyebutkan dampak negatif globalisasi					
		4.1.9 Menemukan yang termasuk dampak positif	C1				7
		4.1.10 Menemukan yang termasuk dampak negatif	C1				8
			C4				9
			C4				10



Nama : No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

➤ Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

-
1. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
 - a. westernisasi
 - b. globalisasi
 - c. industrialisasi
 - d. transportasi
 2. Berikut yang menandai berkembangnya globalisasi kecuali....
 - a. adanya sikap saling ketergantungan antar negara di bidang ekonomi
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. perkembangan media massa semakin menurun
 - d. berkembangnya barang-barang kebutuhan manusia bidang komunikasi
 3. Berikut yang tidak termasuk contoh adanya globalisasi adalah....
 - a. orang mencari informasi di internet
 - b. masih menggunakan surat untuk berkomunikasi jarak jauh
 - c. menggunakan hp untuk berkomunikasi jarak jauh
 - d. ke luar negeri naik pesawat terbang

4. Globalisasi ditandai oleh....
 - a. berkembangnya barang-barang seperti hp, televisi, satelit, dan internet
 - b. banyaknya impor barang dari luar negeri
 - c. kehidupan masyarakat yang sulit
 - d. meningkatnya pendapatan masyarakat
5. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah....
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
6. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut gaya hidup....
 - a. modern
 - b. sederhana
 - c. apa adanya
 - d. kuno
7. Dampak positif globalisasi adalah....
 - a. perkembangan teknologi semakin menurun
 - b. lebih cepat mendapatkan informasi
 - c. menyulitkan manusia untuk bepergian jarak jauh
 - d. menjadikan manusia lebih konsumtif
8. Dampak negatif globalisasi adalah....
 - a. memudahkan manusia mendapatkan informasi
 - b. bidang ekonomi disetiap negara berkembang pesat
 - c. menjadikan manusia lebih malas dan lalai
 - d. menjadikan manusia untuk lebih optimis meraih tujuan

9. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menurunnya ikatan rohani
- 2) Orang menjadi sangat individualis
- 3) Menjadikan manusia memiliki wawasan yang lebih luas
- 4) Memudahkan manusia berpergian jarak jauh

Berikut yang termasuk dampak positif globalisasi, kecuali....

- a. 1 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 2

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menjadikan manusia tertinggal dari informasi
- 2) Budaya konsumtif
- 3) Menjadikan suatu bangsa dapat bersaing secara global
- 4) Bidang ekonomi di setiap Negara berkembang pesat

Berikut yang termasuk dampak negatif adalah....

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 2
- c. 1 dan 4
- d. 3 dan 4

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	B	Benar	1
2	C	Benar	1
3	B	Benar	1
4	A	Benar	1
5	D	Benar	1
6	A	Benar	1
7	B	Benar	1
8	C	Benar	1
9	D	Benar	1
10	B	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya
 Pembelajaran : 1
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN Serut Sadang
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Jenis-jenis Kebudayaan Indonesia
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 2

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 Pembelajaran

4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

4.2.1 Melalui pengamatan gambar kebudayaan pada Power Point, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia secara tepat.

4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan pada Power Point, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deksripsi Materi Pembelajaran

Jenis-jenis kebudayaan Indonesia.

G. Metode Pembelajaran

Metode : Ceramah dan Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar Guru memberikan apersepsi, "Anak-anak pernahkan kalian melihat tari piring? (guru menampilkan gambar tarian piring) Ada yang tahu darimana asalnya? Termasuk apakah tarian itu? Selain tarian kebudayaan apa yang kalian ketahui? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia. 5. Guru memberikan motivasi, "Kita harus mencintai kebudayaan yang ada di Indonesia. Jangan biarkan kebudayaan kita diakui dan diambil oleh Negara lain. Cintailah kebudayaan kita dengan cara melestarikannya dan mempelajarinya, agar kita ahli dalam melakukannya. 6. Guru menyapaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar tersebut. (Eksplorasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (Eksplorasi) 4. Siswa bertanya jawab mengenai jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (Eksplorasi) 5. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 6. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi)	50 menit

	7. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (Elaborasi) 8. Siswa maju ke depan kelas menjawab LKS. (Elaborasi) 9. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. 10. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : gambar PPT

Sumber Belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Kepala Sekolah
Karman Widagdo, S.Pd.
 NIP. 19580812 198012 1 005

Pati, 2016
 Guru Kelas IV

Tumirah, S.Pd. SD.
 NIP 19681114 200701 2 009

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

4.1 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

1. Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C2)

Globalisasi telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan kepribadian suatu bangsa. Apakah budaya itu? Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Indonesia terdiri atas berbagai suku, dan setiap suku mempunyai budaya yang berbeda-beda. Apabila budaya tersebut disatukan, akan menjadi modal kekuatan bagi Indonesia, khususnya di bidang seni dan budaya. Kebudayaan dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu tradisional dan modern. Kategori tradisional antara lain Tarian daerah, Lagu daerah, Musik daerah, Alat musik daerah, Gambar/tulisan, Patung, Kain, Suara, Sastra/tulisan, Makanan dan minuman. Sedangkan kategori modern antara lain Musik dangdut, Musik pop, Film Indonesia dan Sastra: pujangga baru.

K. Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C2)

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan multikultural. Hal itu menyebabkan Indonesia menjadi Negara yang dipandang oleh Negara luar sebagai Negara kebudayaan. Jenis kebudayaan di Indonesia meliputi kebudayaan modern dan kebudayaan tradisional.

c. Kebudayaan Tradisional

Kebudayaan tradisional adalah kebudayaan yang dibentuk dari beraneka ragam suku-suku di Indonesia yang merupakan bagian integral dari kebudayaan

Indonesia secara keseluruhan. Kebudayaan tradisional terbentuk dari beranekaragam budaya yang masih asli terbentuk dari hasil karya manusia tradisional. Sebagai contoh adalah tari-tarian tradisional (tari jaipong, tari piring, tari kecak dan lain sebagainya), musik tradisional (music angklung, gendang, gamelan, seruling dan lain sebagainya).

d. Kebudayaan Modern

Kebudayaan modern adalah kebudayaan yang diadaptasi dari luar dan dapat diterima oleh masyarakat. Kebudayaan modern lebih banyak disukai oleh masyarakat terutama anak muda karena dianggap budaya modern lebih menarik. Sebagai contoh adalah tarian dance, music pop dan lain-lain.

Sebagai warga Negara yang baik, kita harus ikut melestarikan budaya dengan cara:

- a. Mempelajari dengan sungguh-sungguh kesenian daerah yang ada.
- b. Mengikuti lomba kesenian daerah sebagai bentuk partisipasi kita.
- c. Menghormati kebudayaan suku bangsa lain
- d. Menjaga dan merawat benda-benda peninggalan bersejarah



Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

Waktu : 10 menit

Nama siswa :

No. Absen :

Petunjuk umum:

1. Lengkapi tabel berikut dengan benar dan tepat!

No	Gambar	Nama gambar	Kelompok tradisional/modern
1			
2			
3			

4			
5			

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional..	4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia	1. Menjelaskan pengertian kebudayaan	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1-2
	4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia	2. Menyebutkan jenis kebudayaan	C2				3-6
		3. Memberikan contoh kebudayaan Indonesia	C3				7-9
		4. Menyebutkan cara mencintai kebudayaan	C4	Non tes			10



Nama :

No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

➤ Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

1. Seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia tahun 1945 disebut....
 - a. kebudayaan Indonesia
 - b. kebudayaan asing
 - c. budaya klasik
 - d. budaya baru
2. Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan. Karena hal itu Indonesia adalah Negara yang berkebudayaan....
 - a. universal
 - b. multikultural
 - c. modern
 - d. tradisional
3. Kebudayaan Indonesia dipengaruhi oleh beberapa kebudayaan besar lainnya, kecuali kebudayaan
 - a. Tionghoa
 - b. India
 - c. Arab
 - d. Latin

4. Kebudayaan yang dibentuk dari aneka ragam suku-suku di Indonesia dan masih memiliki nilai keaslian dari hasil karya seseorang adalah kebudayaan....
 - a. modern
 - b. berkembang
 - c. tradisional
 - d. kuno
5. Tarian dance, musik jazz, musik pop, musik rock adalah contoh dari kebudayaan....
 - a. modern
 - b. tradisional
 - c. kuno
 - d. klasik
6. Tarian daerah, musik daerah, dan alat musik daerah adalah termasuk jenis kebudayaan....
 - a. modern
 - b. kuno
 - c. tradisional
 - d. klasik
7. Musik dangdut, musik pop, dan film Indonesia adalah termasuk jenis kebudayaan....
 - a. tradisional
 - b. kuno
 - c. klasik
 - d. modern
8. Alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi tarian Jawa yaitu Tarian jaipong adalah...
 - a. Angklung
 - b. Seruling
 - c. Gendang
 - d. Gamelan

9. Bali memiliki tarian yang sudah terkenal sampai ke manca Negara. Tarian Bali tersebut adalah tari

- a. Reog
- b. Kecak
- c. Piring
- d. Srimpi

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Membiarkan kebudayaan kita dijajah Negara lain
- 2) Berusaha ikut serta melestarikan kebudayaan dengan mempelajarinya
- 3) Menerima dengan baik kebudayaan lain dengan cara menyesuaikan dengan jati diri bangsa
- 4) Tidak ikut mempertahankan hak paten kebudayaan ciptaan bangsa

Berikut cara yang tepat untuk mencintai kebudayaan Indonesia adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 4
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 3

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	A	Benar	1
2	B	Benar	1
3	D	Benar	1
4	C	Benar	1
5	A	Benar	1
6	C	Benar	1
7	D	Benar	1
8	C	Benar	1
9	B	Benar	1
10	D	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah
 ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
 Pembelajaran : 2
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN Serut Sadang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Misi Kebudayaan Internasional
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 3

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 Pembelajaran

- 4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.
- 4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

D. Tujuan Pembelajaran

- 4.2.1 Melalui pengamatan kebudayaan di Indonesia, siswa dapat menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional secara tepat.
- 4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan Indonesia pada Power Point, siswa dapat menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional secara benar.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Diicipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Dekripsi Materi Pembelajaran

Misi kebudayaan Internasional

G. Metode Pembelajaran

Metode : Ceramah dan Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Indonesia Raya" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi, "Anak-anak apakah kebudayaan itu? (guru menampilkan gambar contoh kebudayaan) Apakah kalian pernah melihat tari kecak di Bali? Kalian tahu, kalau para turis sangat menyukai kebudayaan Indonesia? Apa alasan mereka menyukainya? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang misi kebudayaan internasional. 6. Guru memberikan motivasi, "Cintailah kebudayaan kita, agar tidak diambil oleh Negara lain. wujud nyata dari cinta kepada kebudayaan sendiri adalah dengan cara ikut mempelajari kebudayaan itu, melestarikannya dengan bersedia memadukan budaya luar yang sesuai dengan jati diri bangsa. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar tersebut. (Eksplorasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi misi kebudayaan internasional. (Eksplorasi) 4. Siswa bertanya jawab mengenai misi kebudayaan internasional. (Eksplorasi) 5. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal	50 menit

	yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 6. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 7. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (Elaborasi) 8. Siswa maju ke depan kelas menjawab LKS. (Elaborasi) 9. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. 10. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media/alat dan Sumber Belajar

Media : Gambar PPT

Sumber Belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangsa Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Kepala Sekolah
Karman Widagdo, S.Pd.
 NIP. 19580812 198012 1 005

Pati, 2016
 Guru Kelas IV

Tomirah, S.Pd. SD.
 NIP 19681114 200701 2 009

Materi Ajar

Standar Kompetensi :

4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.

4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

1. Menjelaskan tujuan misi kebudayaan internasional (C2)

Sebagai bangsa yang baik, bangsa Indonesia harus bergaul dengan bangsa lain yang kebudayaannya berbeda, tetapi tidak semua budaya asing yang masuk kita terima, kita perlu menyaring dan memilih budaya asing yang masuk, sehingga tidak berdampak buruk bagi budaya asli, dan melestarikan budaya sendiri. Sebab kebudayaan asli kita tentu jauh lebih baik karena sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Bagaimanakah cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia? Cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia yaitu dengan melakukan misi kebudayaan internasional ke manca negara. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu: (1) memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, dan pada akhirnya akan menambah devisa negara; (2) Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian; (3) Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain. Hal ini merupakan keuntungan bagi bangsa Indonesia yang terdiri atas berbagai macam suku dan mempunyai beranekaragam kebudayaan.

2. *Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional (C4)*

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 berasal dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol. Pada 21 sampai 28 Oktober 2003, kelompok kesenian Bougenville ini tampil untuk mengikuti Festival Asia. Pertunjukkan 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 kerjasama 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.
6. 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.
7. 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.

8. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sundatelah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
9. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
10. Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasardunia.
11. Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata. Kesenian dan benda-benda hasil budayatersebut memiliki nilai seni tinggi.

MEDIA

GLOBALISASI

PETA KONSEP

```

graph LR
    A[Globalisasi] --> B[PEMBERIAN DARI ISU ISU GLOBALISASI]
    B --> C[MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL]
    C --> D[MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL]
    D --> E[MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL]
  
```

MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

1. Budaya dan Tradisi

2. Budaya dan Seni

3. Budaya dan Masyarakat

MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

Agar kebudayaan Indonesia berkembang maka kita harus berinteraksi dengan budaya lain yang berbeda budaya, tetapi harus dengan memertah dan memilih budaya yang sesuai dengan jati diri bangsa.

Memperkenalkan budaya Indonesia ke manca negara adalah melalui misi kebudayaan.

TUJUAN MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

- Memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, dan pada akhirnya akan membantu negara.
- Menunjukkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- Memeratakan kehidupan dengan bangsa lain.

JENIS BUDAYA YANG PERNAH DITAMPILKAN DALAM MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

1. Seni Tari Indonesia (Gamelan, Wayang Kulit, Tari Pendet, dll.)	2. Seni Musik Indonesia (Gamelan, Angklung, dll.)
3. Seni Rupa Indonesia (Batik, Kerajinan Tangan, dll.)	4. Seni Sastra Indonesia (Novel, Cerita Rakyat, dll.)
5. Seni Kuliner Indonesia (Masakan Tradisional, dll.)	6. Seni Olahraga Indonesia (Sepak Bola, Pencak Silat, dll.)
7. Seni Pertunjukan (Wayang Kulit, Wayang Orang, dll.)	8. Seni Arsitektur (Rumah Tradisional, dll.)
9. Seni Fashion (Busana Tradisional, dll.)	10. Seni Film (Film Dokumenter, dll.)



Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

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

Indikator Pembelajaran

4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional.

4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional

Waktu : 10 menit

Nama siswa :

No. absen :

Petunjuk umum:

1. Lengkapi nama gambar bercorak kebudayaan berikut dengan tepat!

No	Gambar	Nama
1		R_ MA_ G_ _A_G
2		S_ K_ _ _MA_

3		S_K_ _ _Y_K
4		T_ _ _ J_IP_ _G
5		W_Y_ _G K_I_

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional	4.2.1.3 Menjelaskan misi kebudayaan internasional	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1-2
		4.2.1.4 Menyebutkan tujuan misi kebudayaan Internasional	C1				3
	4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional	4.2.2.4 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	C4				4-6
		4.2.2.5 Menentukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	C3				7-9
		4.2.2.6 Menyebutkan manfaat budaya Indonesia pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	C2				10



Nama :

No. Absen:.....

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

➤ Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

-
1. Selain memengaruhi seluruh aspek kehidupan, globalisasi juga memengaruhi kepribadian suatu bangsa melalui....
 - a. komunikasi
 - b. kebudayaan
 - c. tradisi
 - d. perilaku
 2. Cara kita memperkenalkan kebudayaan kepada seluruh dunia adalah melalui....
 - a. kunjungan negara
 - b. kesenian
 - c. lintas Negara
 - d. misi kebudayaan internasional
 3. Tujuan diadakannya misi kebudayaan internasional adalah untuk
 - a. menjadikan kebudayaan indonesia tertinggal
 - b. menguntungkan negara lain
 - c. memperkenalkan budaya indonesia di mata dunia
 - d. menciptakan kebudayaan baru
 4. Perhatikan alat musik berikut!

1) Seruling	3) Angklung
2) Gamelan	4) Gitar

Berikut ini alat musik yang telah banyak dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah....

- a. 2 dan 3
 - b. 1 dan 4
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
5. Salah satu kesenian budaya yang pernah ditampilkan ke luar negeri, berasal dari Jawa Tengah adalah....
- a. Musik Kroncong
 - b. Wayang kulit
 - c. Tari Saman
 - d. Lagu Yamko Rambe Yamko
6. Kelompok kesenian Bougenville berasal dari....
- a. Kalimantan Barat
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Sumatra Utara
7. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil pada festival Internasional Babylon adalah tim kesenian
- a. Bali
 - b. Bougenvill
 - c. Nanglang Danasih
 - d. Jaipong dan Rampak Gendang
8. Tim Kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia tampil dalam acara festival
- a. Babylon
 - b. Gendang Nusantara
 - c. Asia
 - d. Gema Budaya

9. Ki Manteb Sudarsono adalah dalang wayang kulit yang berasal dari....
- a. Karanganyar
 - b. Sragen
 - c. Wonogiri
 - d. Boyolali
10. Berikut merupakan manfaat pertunjukan seni budaya Indonesia ke pentas internasional, kecuali....
- a. kebudayaan Indonesia lebih dikenal Negara lain
 - b. mempererat hubungan dnegan Negara lain
 - c. budaya Indonesia tidak dikenal Negara lain
 - d. Indonesia diakui sebagai Negara yang kaya kesenian

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	B	Benar	1
2	D	Benar	1
3	C	Benar	1
4	A	Benar	1
5	B	Benar	1
6	A	Benar	1
7	D	Benar	1
8	B	Benar	1
9	A	Benar	1
10	C	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah
 ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
 Pembelajaran : 3
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	Jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN Serut Sadang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: IV/2
Materi Pembelajaran	: Sikap terhadap pengaruh globalisasi
Hari, Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2x35 menit (1 kali pertemuan @2jp)
Pertemuan ke-	: 4

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 Pembelajaran

- 4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.
- 4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

- 4.2.1 Melalui pengamatan gambar akibat globalisasi pada Power Point, siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan dengan tepat.
- 4.2.2 Melalui pengamatan gambar kebudayaan asing pada Power Point, siswa dapat menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima secara tepat.

E. Karakter Siswa yang diharapkan

Kerjasama (*Cooperation*), Tanggungjawab (*Responsibility*), Disiplin (*Discipline*), Toleransi (*Tolerance*), Jujur (*honest*).

F. Deskripsi Materi Pembelajaran

Sikap terhadap pengaruh globalisasi

G. Metode Pembelajaran

Metode : Ceramah dan Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran (70 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas. 2. Salam, berdo'a, menyanyikan lagu "Dari Sabang Sampai Merauke" 3. Presensi siswa 4. Guru mempersiapkan sumber belajar 5. Guru memberikan apersepsi, "Anak-anak apakah yang akan kalian lakukan jika mengetahui temanmu melanggar peraturan sekolah? Misalnya mau bolos sekolah? Pernahkah kalian melihat penampilan orang yang aneh? Misalnya rambut disemir berwarna-warni? Mengapa mereka bisa seperti itu? Nah, anak-anak sekarang kita akan belajar tentang sikap kita terhadap pengaruh globalisasi. 6. Guru memberikan motivasi, "Perkembangan zaman memang sudah sangat modern. Agar tidak kalah dengan Negara internasional kita harus bisa mengimbangi mereka. Dengan cara mengikuti arus globalisasi. Namun, sebagai pelajar yang baik, kita harus dapat bersikap dan memilih mana pengaruh globalisasi yang baik dan mana yang buruk. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa	10 menit
Inti	1. Siswa memperhatikan beberapa contoh gambar yang ditampilkan guru di depan kelas melalui PPT. (Eksplorasi) 2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar tersebut. (Eksplorasi)	50 menit

	3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi sikap terhadap pengaruh globalisasi. (Eksplorasi) 4. Siswa bertanya jawab mengenai sikap terhadap pengaruh globalisasi. (Eksplorasi) 5. Siswa bersama guru, melakukan Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa. (Konfirmasi) 6. Guru melakukan klarifikasi untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai materi. (Konfirmasi) 7. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (Elaborasi) 8. Siswa maju ke depan kelas menjawab LKS. (Elaborasi) 9. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. 10. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (Konfirmasi)	
Penutup	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi hasil belajar sesuai dengan hasil klarifikasi. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi 3. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dalam pembelajaran hari ini. 5. Guru menutup pembelajaran	10 menit

I. Penilaian

1. Prosedur

- a. Tes awal : ada (apersepsi)
- b. Tes proses : dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Tes akhir : ada (soal evaluasi)

2. Jenis Tes

Tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda

4. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa
- b. Lembar Soal Evaluasi
- c. Lembar pengamatan

J. Media dan Sumber Belajar

Media : Gambar PPT

Sumber belajar :

Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan yang Mulia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Winataputra, Udin S. 2010. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Pati, 2016
Guru Kelas IV

Tumirah, S.Pd. SD.
NIP 19681114 200701 2 009

Materi Ajar

Standar kompetensi :

4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi dasar :

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.

4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

1. Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi (C2)

Globalisasi menimbulkan dampak positif dan negatif bagi kehidupan masyarakat. Apa sikap yang kita ambil? Haruskah kita menyendiri agar tidak terpengaruh dampak negatifnya? Ataukah kita ikut larut dalam arus globalisasi tanpa batas? Kita harus bijaksana dan hati-hati agar tidak salah dalam menyikapinya. Kearifan diperlukan untuk menyikapi dampak globalisasi.

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

K. Lingkungan Sekolah

Sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2. Lingkungan Keluarga

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

3. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

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

4. Lingkungan pemerintah dan negara

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

2. *Contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari (C4)*

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif.

Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.

Sikap yang harus dimiliki untuk menghadapi globalisasi adalah membentengi diri dengan agama sehingga dapat mengendalikan diri dari segala pengaruh. Dengan hal-hal tersebut diharapkan dapat menyikapi dampak negatif globalisasi. Contoh budaya asing yang harus ditolak antara lain gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura), sikap atheis (tidak mengakui Tuhan), berpakaian terbuka, individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi. Sebaliknya, terhadap budaya asing yang positif kita harus mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, sikap etos kerja yang tinggi, menghargai waktu, dan menepati janji.

MEDIA





Lembar Kerja Siswa

Kompetensi Dasar

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

Indikator Pembelajaran

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.

4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.

Waktu : 10 menit

Nama siswa :

No. absen :

Petunjuk umum:

1. Lengkapi bagan berikut dengan benar dan tepat!
2. Tuliskan sikap kita dalam menghadapi pengaruh globalisasi.
3. Berikan tanda (√) apakah sikap tersebut termasuk sikap positif atau negatif.

No	Perilaku/sikap	Positif	Negatif	Lingkungan
1	Rudi bolos sekolah			
2	Ani mengajari adiknya mengerjakan PR di rumah			
3	Mila selalu maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal dari pak guru			
4	Pencuri motor itu dihakimi oleh warga			
5	Adanya peraturan dilarang memakai narkoba dan minum-minuman keras			

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
				Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.	4.3.1.4 Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap lingkungan	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
		4.3.1.5 Menyebutkan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C1	Non tes			2-3
	4.3.2 Menganalisis contoh budaya asing yang harus ditolak dan diterima dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1.6 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C3				4-6
		4.3.2.3 Menentukan budaya asing yang harus diterima dalam kehidupan sehari-hari	C3				7-9
		4.3.2.4 Menentukan budaya asing yang harus ditolak dalam kehidupan sehari-hari	C3				10



Nama :

No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

1. Setiap hari kita melihat acara televisi yang bermacam-macam jenisnya. Hal tersebut terjadi karena adanya....
 - a. pengaruh globalisasi
 - b. pengaruh acara
 - c. kebudayaan
 - d. tradisi
2. Sikap cinta tanah air harus dimiliki setiap anak bangsa dalam rangka
 - a. menghadapi tatanan hidup
 - b. menghadapi pengaruh globalisasi
 - c. meningkatkan kemampuan diri
 - d. maningkatkan nilai pergaulan
3. Upaya yang dilakukan untuk mencegah pengaruh globalisasi negative globalisasi di sekolah adalah....
 - a. menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin
 - b. melanggar tata tertib sekolah dengan sengaja
 - c. menonton tayangan televisi yang tidak baik
 - d. mengganggu dan bertengkar dengan teman

4. Berikut ini merupakan upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi, kecuali....
 - a. rajin belajar untuk menambah ilmu pengetahuan
 - b. mengikuti gaya hidup hedonistic (hidup berhura-hura)
 - c. mempertebal keimanan terhadap tuhan yang maha esa
 - d. mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
5. Cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah....
 - a. mengikuti perkembangan globalisasi
 - b. menerima dengan senang
 - c. menentang globalisasi
 - d. pengendalian diri
6. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya....
 - a. ditiru
 - b. dicontoh
 - c. dihilangkan
 - d. diikuti
7. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas....
 - a. guru saja
 - b. keluarga saja
 - c. pemerintah saja
 - d. semua benar
8. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Semangat kerja tinggi
 - 2) Berpakaian terbuka
 - 3) Menghargai waktu
 - 4) Individualistik
 - 5) Menepati janji
 - 6) Mabuk-mabukan

Contoh budaya asing yang dapat diterapkan di masyarakat, ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1,2,3
 - b. 1,3,5
 - c. 3,4,5
 - d. 4,5,6
9. Contoh budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia adalah....
- a. memakai jas saat acara resmi
 - b. menggunakan internet
 - c. memakai pakaian minim
 - d. menggunakan handphone
10. Sikap kita terhadap budaya semangat kerja tinggi adalah....
- a. meniru
 - b. mengabaikan
 - c. menolak
 - d. menjauhi

Kunci Jawaban dan Penskoran

Penilaian Kognitif (Soal Evaluasi)

Nilai pemeriksaan jawaban pilihan ganda

No	Jawaban	Kriteria	Nilai Maks.
1	A	Benar	1
2	B	Benar	1
3	A	Benar	1
4	B	Benar	1
5	D	Benar	1
6	C	Benar	1
7	D	Benar	1
8	B	Benar	1
9	C	Benar	1
10	A	Benar	1
Jumlah Nilai Maksimal			10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

SK :4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan
 KD :4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya
 Pembelajaran : 4
 Kelas/semester : IV/2

No	Nama siswa	Karakter																			
		Kerjasama				Tanggungjawab				Disiplin				Toleransi				Jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					
dst																					

Kriteria penilaian sikap

No	Karakter	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama	Selalu bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Sering bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Kadang bekerjasama dengan baik dalam diskusi	Tidak pernah bekerjasama dengan baik dalam diskusi
2	Tanggung jawab	Selalu tanggungjawab terhadap tugas	Sering tanggungjawab terhadap tugas	Kadang tanggungjawab terhadap tugas	Tidak pernah tanggungjawab terhadap tugas
3	Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Sering disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kadang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti pembelajaran
4	Toleransi	Selalu bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Sering bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Kadang bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman	Tidak pernah bertoleransi dalam berdiskusi dengan teman
5	jujur	Selalu jujur dalam mengerjakan tugas	Sering jujur dalam mengerjakan tugas	Kadang jujur dalam mengerjakan tugas	Tidak pernah jujur dalam mengerjakan tugas

Skor akhir: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

**Penggunaan Model Pembelajaran Ceramah dan Tanya Jawab terhadap
Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi pada Siswa Kelas IV SD Gugus RA**

Kartini

Nama Guru : Tumirah, S.Pd., SD.
 Nama Sekolah : SDN Serut Sadang
 Kelas : IV
 Hari/tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan descriptor!

Kriteria Penelitian:

- a. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
- b. Jika deskriptor tampak1, maka beri skor 1
- c. Jika deskriptor tampak2, maka beri skor 2
- d. Jika deskriptor tampak3, maka beri skor 3
- e. Jika deskriptor tampak4, maka beri skor 4*

No	Indikator	Deskriptor	Skor				Jumlah skor
			1	2	3	4	
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	a. siswa datang tepat waktu					
		b. siswa berdoa sebelum pelajaran dimulai					
		c. siswa menyiapkan alat pembelajaran					
		d. siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran					
2	Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran (<i>oral</i>)	a. siswa bersemangat dalam melakukan apersepsi					

	<i>activities, mental activities)</i>	b. siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
		c. siswa berani menyampaikan gagasan					
		d. siswa melakukan apersepsi dengan baik dan benar					
3	Memperhatikan penyajian informasi dalam bentuk <i>Power Point (listening activities)</i>	a. siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang					
		b. siswa mengamati media <i>power point</i> dengan seksama					
		c. siswa duduk dengan tenang					
		d. siswa menulis catatan kecil dari penyajian informasi					
4	Menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru (<i>emotional listening, mental activities</i>)	a. siswa mengangkat tangan sebelum bertanya					
		b. siswa berani dan bersemangat saat mengemukakan pendapat					
		c. siswa menjawab sesuai dengan pertanyaan guru					
		d. siswa menggunakan bahasa yang baik dan komunikatif					
5	Mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (<i>mental activities</i>)	a. siswa tertib saat mengerjakan LKS					
		b. siswa menjalankan tugasnya sesuai perannya masing-masing					
		c. siswa bertanya jika kurang jelas dengan LKS					
		d. siswa mencatat hasil kerjanya					
6	Menyampaikan Lembar Kerja Siswa (<i>oral activities</i>)	a. siswa mengemukakan pendapat sesuai hasil kerjanya					
		l. siswa menyampaikan hasil kerjanya dengan percaya diri					

		m. siswa menunjukkan sikap berani dalam menyampaikan hasil kerjanya di depan kelas					
		n. siswa menggunakan bahasa yang baik dan komunikatif					
7	Membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar (oral activities)	a. siswa menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru					
		b. siswa mencatat hal-hal penting					
		c. siswa menanyakan kesulitan pada guru					
		d. siswa bertanya menggunakan kalimat yang baik dan komunikatif					
Sumber: Rusman, 2014:98							

Kriteria Penskoran:

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Kaaktifan siswa sangat tinggi

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi pada Siswa Kelas IV SD Gugus RA Kartini

Nama Guru : Sri Maningsih, S.Pd., SD.
 Nama Sekolah : SDN Bumiharjo 02
 Kelas : IV
 Hari/tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan deskriptor!

Kriteria Penelitian:

- Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
- Jika deskriptor tampak1, maka beri skor 1
- Jika deskriptor tampak2, maka beri skor 2
- Jika deskriptor tampak3, maka beri skor 3
- Jika deskriptor tampak4, maka beri skor 4

No	Indikator	Deskriptor	Skor				Jumlah skor
			1	2	3	4	
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	a. siswa datang tepat waktu					
		b. siswa berdoa sebelum pelajaran dimulai					
		c. siswa menyiapkan alat pembelajaran					
		d. siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran					
2	Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran (<i>oral activities, mental activities</i>)	a. siswa bersemangat dalam melakukan apersepsi					
		b. siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
		c. siswa berani menyampaikan gagasan					
		d. siswa melakukan apersepsi dengan baik dan benar					
3	Memperhatikan penyajian informasi	a. siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang					

	dalam bentuk <i>Power Point (listening activities)</i>	b. mengamati media <i>power point</i> dengan seksama					
		c. siswa duduk dengan tenang					
		d. siswa menulis catatan kecil dari penyajian informasi					
4	Menjawab dan menyampaikan gagasan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru (<i>emotional listening, mental activities</i>)	a. siswa mengangkat tangan sebelum bertanya					
		b. siswa berani dan bersemangat saat mengemukakan pendapat					
		c. siswa menjawab sesuai dengan pertanyaan guru					
		d. siswa menggunakan bahasa yang baik dan komunikatif					
5	Mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (<i>mental activities</i>)	a. siswa tertib saat berkelompok					
		b. siswa menjalankan tugasnya sesuai perannya masing-masing					
		c. siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan baik					
		d. siswa mencatat hasil diskusi kelompok					
6	Menyampaikan hasil diskusi (<i>oral emotional activities</i>)	b. siswa mengemukakan pendapat sesuai hasil diskusi kelompok					
		c. siswa menyampaikan hasil diskusi dengan percaya diri					
		d. siswa menunjukkan sikap berani dalam menyampaikan hasil diskusi					
		e. siswa menggunakan bahasa yang baik dan komunikatif					
7	Memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok (<i>oral, emotional activities</i>)	a. siswa berani menyampaikan tanggapan untuk kelompok lainnya					
		b. siswa memberikan tanggapan secara kritis untuk kelompok lain					
		c. siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami					

		d. siswa menanggapi dengan suara lantang					
8	Memecahkan soal pada <i>games</i> dan <i>tournament</i> (<i>oral activities</i>)	a. siswa bekerjasama dengan baik					
		b. siswa mengikuti arahan guru					
		c. siswa percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada games dan turnamen					
		d. siswa bekerjasama dengan baik					
9	Semangat dalam mengikuti <i>games</i> dan <i>tournament</i> (<i>mental activities</i>)	a. siswa antusias mengikuti pembelajaran					
		b. siswa bersemangat ketika mengikuti games dan tournament					
		c. siswa percaya diri dalam menyampaikan gagasan dan presentasi					
		d. siswa senantiasa memperhatikan selama pembelajaran berlangsung					
10	Membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi ajar (<i>oral activities</i>)	a. siswa menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru					
		b. siswa mencatat hal-hal penting					
		c. siswa menanyakan kesulitan pada guru					
		d. siswa bertanya menggunakan kalimat yang baik dan benar					
Sumber: Rusman, 2014:98							

Kriteria Penskoran:

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 4

Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba Mata Pelajaran PKn

Satuan Pendidikan : SD Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajaran : PKn Materi Pokok : Pengaruh Globalisasi
Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Penilaian			No. Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk instrumen	
	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya .	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	4.1.1.10 Menjelaskan pengertian globalisasi	C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1
			4.1.1.11 Menentukan zaman sebelum adanya globalisasi	C3				2
		4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di lingkungan	4.1.1.12 Menyebutkan contoh globalisasi	C1				3-5
			4.1.1.13 Menjelaskan tanda semakin berkembangnya globalisasi	C1				6-7
			4.1.1.14 Menentukan yang tidak termasuk tanda berkembangnya globalisasi	C3				8
			4.1.1.15 Menentukan gaya tradisional di era globalisasi	C3				9
		4.1.3 Mengemukakan dampak positif dan negatif globalisasi terhadap lingkungan	4.1.1.16 Menyebutkan dampak positif globalisasi	C1				10
			4.1.1.17 Menyebutkan dampak negatif globalisasi	C1				11
			4.1.1.18 Menemukan yang termasuk dampak positif	C4				12
				C4				13
		4.1.4 Memisahkan antara dampak positif dan negatif globalisasi .						14
								15

			4.1.1.10 Menemukan yang termasuk dampak negatif					
	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	4.2.1 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 4.2.2 Menjelaskan jenis-jenis kebudayaan Indonesia	4.1.1.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan 4.1.1.2 Menyebutkan jenis kebudayaan 4.1.1.3 Memberikan contoh kebudayaan Indonesia 4.1.1.4 Menyebutkan cara mencintai kebudayaan	C2 C2 C3 C4	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	16-18 19 21 22 20 23 24 25 26
	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	4.2.1 Menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan Internasional. 4.2.2 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan. Internasional	4.2.1.5 Menjelaskan misi kebudayaan internasional 4.2.1.6 Menyebutkan tujuan misi kebudayaan Internasional 4.2.2.7 Menemukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional 4.2.2.8 Menentukan jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional 4.2.2.9 Menyebutkan manfaat budaya Indonesia pernah ditampilkan	C2 C1 C4 C3 C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	27 28 29 31 32 33 34 35 36 30 37 38

Lampiran 5



Nama :

No. Absen:

Mata Pelajaran : PKn

Hari/ Tanggal :

Kelas : IV

Alokasi Waktu: 10 menit

Tipe Soal : Pilihan Ganda

- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!

-
-
1. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
 - a. westernisasi
 - b. globalisasi
 - c. industrialisasi
 - d. transportasi
 2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah....
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
 3. Manusia di zaman sekarang ini dapat dengan mudah melakukan komunikasi dan perjalanan jarak jauh karena adanya globalisasi. Dulu untuk berkomunikasi masih menggunakan surat, tetapi sekarang sudah menggunakan....
 - a. wesel
 - b. kantor pos
 - c. hp
 - d. surat kabar

4. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah....
 - a. televisi
 - b. koran
 - c. radio
 - d. telepon
5. Berikut yang tidak termasuk contoh adanya globalisasi adalah....
 - a. masih menggunakan surat untuk berkomunikasi jarak jauh
 - b. orang mencari informasi di internet
 - c. menggunakan hp untuk berkomunikasi jarak jauh
 - d. ke luar negeri naik pesawat terbang
6. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang....
 - a. transportasi
 - b. komunikasi
 - c. hiburan
 - d. seni
7. Globalisasi ditandai oleh....
 - a. berkembangnya barang-barang seperti hp, televisi, satelit, dan internet
 - b. banyaknya impor barang dari luar negeri
 - c. kehidupan masyarakat yang sulit
 - d. meningkatnya pendapatan masyarakat
8. Berikut yang menandai berkembangnya globalisasi kecuali....
 - a. adanya sikap saling ketergantungan antar negara di bidang ekonomi
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. perkembangan media massa semakin menurun
 - d. berkembangnya barang-barang kebutuhan manusia bidang komunikasi

9. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.
 - a. komunikasi
 - b. perdamaian
 - c. isolasi
 - d. peperangan
10. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut gaya hidup....
 - a. sederhana
 - b. modern
 - c. apa adanya
 - d. kuno
11. Dampak positif globalisasi adalah....
 - a. perkembangan teknologi semakin menurun
 - b. lebih cepat mendapatkan informasi
 - c. menyulitkan manusia untuk bepergian jarak jauh
 - d. menjadikan manusia lebih konsumtif
12. Dampak negatif globalisasi adalah....
 - a. memudahkan manusia mendapatkan informasi
 - b. bidang ekonomi disetiap negara berkembang pesat
 - c. menjadikan manusia lebih malas dan lalai
 - d. menjadikan manusia untuk lebih optimis meraih tujuan
13. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah....
 - a. mata menjadi cepat rusak
 - b. bangun tidur mudah
 - c. belajar menjadi giat
 - d. prestasi meningkat

14. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menurunnya ikatan rohani
- 2) Orang menjadi sangat individualis
- 3) Menjadikan manusia memiliki wawasan yang lebih luas
- 4) Memudahkan manusia berpergian jarak jauh

Berikut yang termasuk dampak positif globalisasi, kecuali....

- a. 1 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 2

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menjadikan manusia tertinggal dari informasi
- 2) Budaya konsumtif
- 3) Menjadikan suatu bangsa dapat bersaing secara global
- 4) Bidang ekonomi di setiap Negara berkembang pesat

Berikuta yang termasuk dampak negatif adalah....

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 2
- c. 1 dan 4
- d. 3 dan 4

16. Seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia tahun 1945 disebut....

- a. kebudayaan Indonesia
- b. kebudayaan asing
- c. budaya klasik
- d. budaya baru

17. Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan. Karena hal itu Indonesia adalah Negara yang berkebudayaan....
- universal
 - multikultural
 - modern
 - tradisional
18. Kebudayaan Indonesia dipengaruhi oleh beberapa kebudayaan besar lainnya, kecuali kebudayaan
- Tionghoa
 - India
 - Arab
 - Latin
19. Kebudayaan yang dibentuk dari aneka ragam suku-suku di Indonesia dan masih memiliki nilai keaslian dari hasil karya seseorang adalah kebudayaan....
- modern
 - berkembang
 - tradisional
 - luar negeri
20. Tarian dance, musik jazz, musik pop, musik rock adalah contoh dari kebudayaan....
- modern
 - tradisional
 - kuno
 - klasik
21. Tarian daerah, musik daerah, dan alat musik daerah adalah termasuk jenis kebudayaan....
- modern
 - dalam negeri
 - tradisional
 - luar negeri

22. Musik dangdut, musik pop, dan film Indonesia adalah termasuk jenis kebudayaan....
- tradisional
 - kuno
 - klasik
 - modern
23. Alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi tarian Jawa yaitu Tarian jaipong adalah....
- angklung
 - seruling
 - gendang
 - saron
24. Bali memiliki tarian yang sudah terkenal sampai ke manca Negara. Tarian Bali tersebut bernama tari
- Reog
 - Kecak
 - Piring
 - Srimpi
25. Perhatikan pernyataan berikut!
- Membiarkan kebudayaan kita dijajah Negara lain
 - Berusaha ikut serta melestarikan kebudayaan dengan mempelajarinya
 - Menerima dengan baik kebudayaan lain dengan cara menyesuaikan dengan jati diri bangsa
 - Tidak ikut mempertahankan hak paten kebudayaan ciptaan bangsa
- Berikut cara yang tepat untuk mencintai kebudayaan Indonesia adalah....
- 2 dan 3
 - 1 dan 2
 - 3 dan 4
 - 1 dan 4

26. Selain memengaruhi seluruh aspek kehidupan, globalisasi juga memengaruhi kepribadian suatu bangsa kecuali melalui....
- a. pertikaian
 - b. kebudayaan
 - c. tradisi
 - d. perilaku
27. Cara kita memperkenalkan kebudayaan kepada seluruh dunia adalah melalui....
- a. kunjungan negara
 - b. kesenian
 - c. lintas Negara
 - d. misi kebudayaan internasional
28. Untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia, masyarakat bahkan pemerintah berusaha memperkenalkan budayanya kepada turis mancanegara melalui suatu ... kesenian lokal dengan dimainkan di beberapa lokasi pariwisata kecuali....
- a. pameran
 - b. pertunjukkan
 - c. pengenalan
 - d. peleburan
29. Tujuan diadakannya misi kebudayaan internasional adalah untuk....
- a. menjadikan kebudayaan indonesia tertinggal
 - b. menguntungkan negara lain
 - c. memperkenalkan budaya indonesia di mata dunia
 - d. menciptakan kebudayaan baru

30. Perhatikan alat musik berikut!

- | | |
|-------------|-------------|
| 1) Seruling | 3) Angklung |
| 2) Gamelan | 4) Gitar |

Berikut ini alat musik tradisional yang telah banyak dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah....

- a. 2 dan 3
- b. 1 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 3 dan 4

31. Salah satu kesenian budaya yang pernah ditampilkan ke luar negeri, berasal dari Jawa Tengah adalah....

- a. musik Kroncong
- b. wayang kulit
- c. tari Saman
- d. lagu Yamko Rambe Yamko

32. Kelompok kesenian Bougenville berasal dari....

- a. Jawa Timur
- b. Sulawesi Tengah
- c. Kalimantan Barat
- d. Sumatra Utara

33. Bangsa yang menguasai iptek berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki....

- a. masa depan
- b. kekebalan
- c. budaya
- d. masa lalu

34. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil pada festival Internasional Babylon adalah tim kesenian
- a. Bali
 - b. Bougenvill
 - c. Nanglang Danasih
 - d. Jaipong dan Rampak Gendang
35. Tim Kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia tampil dalam acara festival
- a. Babylon
 - b. Gendang Nusantara
 - c. Asia
 - d. Gema Budaya
36. Ki Manteb Sudarsono adalah dalang wayang kulit yang berasal dari....
- a. Karanganyar
 - b. Sragen
 - c. Wonogiri
 - d. Boyolali
37. Berikut merupakan manfaat pertunjukan seni budaya Indonesia ke pentas internasional, kecuali....
- a. kebudayaan Indonesia lebih dikenal negara lain
 - b. mempererat hubungan dengan negara lain
 - c. budaya Indonesia tidak dikenal negara lain
 - d. Indonesia diakui sebagai Negara yang kaya kesenian
38. Upaya yang dilakukan untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi di sekolah adalah....
- a. menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin
 - b. melanggar tata tertib sekolah dengan sengaja
 - c. menonton tayangan televisi yang tidak baik
 - d. mengganggu dan bertengkar dengan teman

39. Setiap hari kita melihat acara televisi yang bermacam-macam jenisnya. Hal tersebut terjadi karena adanya....
- tradisi
 - pengaruh acara
 - kebudayaan
 - pengaruh globalisasi
40. Sikap cinta tanah air harus dimiliki setiap anak bangsa dalam rangka
- menghadapi tatanan hidup
 - menghadapi pengaruh globalisasi
 - meningkatkan kemampuan diri
 - maningkatkan nilai pergaulan
41. Untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi, sebaiknya kita bersikap....
- toleran
 - komunikatif
 - selektif
 - pro aktif
42. Manfaat adanya pertunjukkan seni budaya Indonesia ke pentas internasional adalah....
- menjadikan budaya Indoensia terkenal ke luar negeri
 - para turis tidak menyukai budaya Indonesia
 - tempat wisata Indonesia akan sepi pengunjung dari mancanegara
 - perekonomian Indonesia semakin menurun
43. Berikut ini merupakan upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi, kecuali....
- rajin belajar untuk menambah ilmu pengetahuan
 - mengikuti gaya hidup hedonistic (hidup berhura-hura)
 - mempertebal keimanan terhadap tuhan yang mahe esa
 - mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

44. Sikap yang harus ditanamkan oleh masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah....
- individual
 - mau menang sendiri
 - materialistik
 - gotong royong
45. Cara yang tidak baik dalam menentukan sikap pengaruh globalisasi adalah....
- menentang globalisasi
 - pengendalian diri
 - menerima dengan senang
 - mengikuti perkembangan globalisasi
46. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya....
- ditiru
 - dicontoh
 - dihilangkan
 - diikuti
47. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas....
- guru saja
 - keluarga saja
 - pemerintah saja
 - semua benar
48. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Semangat kerja tinggi
 - 2) Berpakaian terbuka
 - 3) Menghargai waktu
 - 4) Individualistik
 - 5) Menepati janji
 - 6) Mabuk-mabukan

Contoh budaya asing yang dapat diterapkan di masyarakat, ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1,2,3
- b. 1,3,5
- c. 3,4,5
- d. 2,4,6

49. Contoh budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia adalah....

- a. memakai jas saat acara resmi
- b. menggunakan internet
- c. memakai pakaian minim
- d. menggunakan handphone

50. Sikap kita terhadap budaya semangat kerja tinggi adalah....

- a. menolak
- b. meniru
- c. mengabaikan
- d. menjauhi

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN dan LEMBAR PENSKORAN

No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban
1	B	11	B	21	C	31	B	41	C
2	D	12	C	22	D	32	C	42	A
3	C	13	A	23	C	33	A	43	B
4	B	14	D	24	B	34	D	44	D
5	A	15	B	25	A	35	B	45	A
6	B	16	A	26	B	36	A	46	C
7	A	17	B	27	D	37	C	47	D
8	D	18	D	28	B	38	A	48	B
9	A	19	C	29	C	39	D	49	C
10	B	20	A	30	A	40	B	50	B

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
--

Lampiran 7

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran	: PKn	Hari/ Tanggal :
Kelas	: IV	Alokasi Waktu: 10 menit
Tipe Soal	: Pilihan Ganda	

Petunjuk umum mengerjakan soal:

- Tulis nama lengkap dan nomor absen pada lembar jawab
- Jumlah soal sebanyak 40 butir
- Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
- Tidak diperkenankan berdiskusi atau menanyakan jawaban pada teman
- Periksa jawabanmu sebelum dikumpulkan

1. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
 - a. westernisasi
 - b. globalisasi
 - c. industrialisasi
 - d. transportasi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah....
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
3. Manusia di zaman sekarang ini dapat dengan mudah melakukan komunikasi dan perjalanan jarak jauh karena adanya globalisasi. Dulu untuk berkomunikasi masih menggunakan surat, tetapi sekarang sudah menggunakan....

- a. wesel
 - b. kantor pos
 - c. hp
 - d. surat kabar
4. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah....
- a. televisi
 - b. koran
 - c. radio
 - d. telepon
5. Berikut yang tidak termasuk contoh adanya globalisasi adalah....
- a. masih menggunakan surat untuk berkomunikasi jarak jauh
 - b. orang mencari informasi di internet
 - c. menggunakan hp untuk berkomunikasi jarak jauh
 - d. ke luar negeri naik pesawat terbang
6. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang....
- a. transportasi
 - b. komunikasi
 - c. hiburan
 - d. seni
7. Globalisasi ditandai oleh....
- a. berkembangnya barang-barang seperti hp, televisi, satelit, dan internet
 - b. banyaknya impor barang dari luar negeri
 - c. kehidupan masyarakat yang sulit
 - d. meningkatnya pendapatan masyarakat
8. Berikut yang menandai berkembangnya globalisasi kecuali....
- a. adanya sikap saling ketergantungan antar negara di bidang ekonomi
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. perkembangan media massa semakin menurun
 - d. berkembangnya barang-barang kebutuhan manusia bidang komunikasi

9. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.
- komunikasi
 - perdamaian
 - isolasi
 - peperangan
10. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut gaya hidup....
- sederhana
 - modern
 - apa adanya
 - kuno
11. Dampak negatif globalisasi adalah....
- memudahkan manusia mendapatkan informasi
 - bidang ekonomi disetiap negara berkembang pesat
 - menjadikan manusia lebih malas dan lalai
 - menjadikan manusia untuk lebih optimis meraih tujuan
12. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah....
- mata menjadi cepat rusak
 - bangun tidur mudah
 - belajar menjadi giat
 - prestasi meningkat
13. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Menurunnya ikatan rohani
 - 2) Orang menjadi sangat individualis
 - 3) Menjadikan manusia memiliki wawasan yang lebih luas
 - 4) Memudahkan manusia berpergian jarak jauh

Berikut yang termasuk dampak positif globalisasi, kecuali....

- a. 1 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 2

14. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menjadikan manusia tertinggal dari informasi
- 2) Budaya konsumtif
- 3) Menjadikan suatu bangsa dapat bersaing secara global
- 4) Bidang ekonomi di setiap Negara berkembang pesat

Berikuta yang termasuk dampak negatif adalah....

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 2
- c. 1 dan 4
- d. 3 dan 4

15. Seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia tahun 1945 disebut....

- a. kebudayaan Indonesia
- b. kebudayaan asing
- c. budaya klasik
- d. budaya baru

16. Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki banyak sekali kebudayaan.

Karena hal itu Indonesia adalah Negara yang berkebudayaan....

- a. universal
- b. multikultural
- c. modern
- d. tradisional

17. Kebudayaan Indonesia dipengaruhi oleh beberapa kebudayaan besar lainnya, kecuali kebudayaan
- a. Tionghoa
 - b. India
 - c. Arab
 - d. Latin
18. Kebudayaan yang dibentuk dari aneka ragam suku-suku di Indonesia dan masih memiliki nilai keaslian dari hasil karya seseorang adalah kebudayaan....
- a. modern
 - b. berkembang
 - c. tradisional
 - d. luar negeri
19. Musik dangdut, musik pop, dan film Indonesia adalah termasuk jenis kebudayaan....
- a. tradisional
 - b. kuno
 - c. klasik
 - d. modern
20. Alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi tarian Jawa yaitu Tarian jaipong adalah....
- a. angklung
 - b. seruling
 - c. gendang
 - d. saron
21. Bali memiliki tarian yang sudah terkenal sampai ke manca Negara. Tarian Bali tersebut bernama tari
- a. Reog
 - b. Kecak
 - c. Piring
 - d. Srimpi

22. Selain memengaruhi seluruh aspek kehidupan, globalisasi juga memengaruhi kepribadian suatu bangsa kecuali melalui....
- a. pertikaian
 - b. kebudayaan
 - c. tradisi
 - d. perilaku
23. Cara kita memperkenalkan kebudayaan kepada seluruh dunia adalah melalui....
- a. kunjungan negara
 - b. kesenian
 - c. lintas Negara
 - d. misi kebudayaan internasional
24. Untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia, masyarakat bahkan pemerintah berusaha memperkenalkan budayanya kepada turis mancanegara melalui suatu ... kesenian lokal dengan dimainkan di beberapa lokasi pariwisata kecuali....
- a. pameran
 - b. pertunjukkan
 - c. pengenalan
 - d. peleburan
25. Perhatikan alat musik berikut!
- 1) Seruling 3) Angklung
2) Gamelan 4) Gitar
- Berikut ini alat musik tradisional yang telah banyak dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah....
- a. 2 dan 3
 - b. 1 dan 4
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4

26. Salah satu kesenian budaya yang pernah ditampilkan ke luar negeri, berasal dari Jawa Tengah adalah....
- a. musik Kroncong
 - b. wayang kulit
 - c. tari Saman
 - d. lagu Yamko Rambe Yamko
27. Kelompok kesenian Bougenville berasal dari....
- a. Jawa Timur
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Sumatra Utara
28. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil pada festival Internasional Babylon adalah tim kesenian
- a. Bali
 - b. Bougenvill
 - c. Nanglang Danasih
 - d. Jaipong dan Rampak Gendang
29. Tim Kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia tampil dalam acara festival
- a. Babylon
 - b. Gendang Nusantara
 - c. Asia
 - d. Gema Budaya
30. Berikut merupakan manfaat pertunjukan seni budaya Indonesia ke pentas internasional, kecuali....
- a. kebudayaan Indonesia lebih dikenal negara lain
 - b. mempererat hubungan dnegan negara lain
 - c. budaya Indonesia tidak dikenal negara lain
 - d. Indonesia diakui sebagai Negara yang kaya kesenian

31. Upaya yang dilakukan untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi di sekolah adalah....
- a. menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin
 - b. melanggar tata tertib sekolah dengan sengaja
 - c. menonton tayangan televisi yang tidak baik
 - d. mengganggu dan bertengkar dengan teman
32. Setiap hari kita melihat acara televisi yang bermacam-macam jenisnya. Hal tersebut terjadi karena adanya....
- a. tradisi
 - b. pengaruh acara
 - c. kebudayaan
 - d. pengaruh globalisasi
33. Sikap cinta tanah air harus dimiliki setiap anak bangsa dalam rangka
- a. menghadapi tatanan hidup
 - b. menghadapi pengaruh globalisasi
 - c. meningkatkan kemampuan diri
 - d. maningkatkan nilai pergaulan
34. Manfaat adanya pertunjukkan seni budaya Indonesia ke pentas internasional adalah....
- a. menjadikan budaya Indoensia terkenal ke luar negeri
 - b. para turis tidak menyukai budaya Indonesia
 - c. tempat wisata Indonesia akan sepi pengunjung dari mancanegara
 - d. perekonomian Indonesia semakin menurun
35. Berikut ini merupakan upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi, kecuali....
- a. rajin belajar untuk menambah ilmu pengetahuan
 - b. mengikuti gaya hidup hedonistic (hidup berhura-hura)
 - c. mempertebal keimanan terhadap tuhan yang mahe esa
 - d. mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

36. Sikap yang harus ditanamkan oleh masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah....
- individual
 - mau menang sendiri
 - materialistik
 - gotong royong
37. Cara yang tidak baik dalam menentukan sikap pengaruh globalisasi adalah....
- menentang globalisasi
 - pengendalian diri
 - menerima dengan senang
 - mengikuti perkembangan globalisasi
38. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya....
- ditiru
 - dicontoh
 - dihilangkan
 - diikuti
39. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Semangat kerja tinggi
 - 2) Berpakaian terbuka
 - 3) Menghargai waktu
 - 4) Individualistik
 - 5) Menepati janji
 - 6) Mabuk-mabukan
- Contoh budaya asing yang dapat diterapkan di masyarakat, ditunjukkan oleh nomor....
- 1,2,3
 - 1,3,5
 - 3,4,5
 - 2,4,6

40. Contoh budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia adalah....

- a. memakai jas saat acara resmi
- b. menggunakan internet
- c. memakai pakaian minim
- d. menggunakan handphone

Lampiran 8

LEMBAR JAWAB SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban	No. soal	Jawaban
1	B	11	C	21	B	31	A
2	D	12	A	22	B	32	D
3	C	13	D	23	D	33	B
4	B	14	B	24	B	34	A
5	A	15	A	25	A	35	B
6	B	16	B	26	B	36	D
7	A	17	D	27	C	37	A
8	D	18	C	28	D	38	C
9	A	19	D	29	B	39	B
10	B	20	C	30	C	40	C

LEMBAR PENSKORAN

$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
--

Lampiran 9

DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL

NO	NAMA	KODE
1	Arya Najib Al Khafid	A-1
2	Zaccy Rohmad	A-2
3	Moh Aldo Utomo	A-3
4	Adi Suprpto	A-4
5	Dhafa Rouf Al Faris	A-5
6	Rosyid Aulia Al Firdaus	A-6
7	Abdul Rozaq	A-7
8	Ayuni Widyastuti	A-8
9	Alya Salsabila	A-9
10	Andrian Rizky	A-10
11	Adde Nur Kartika	A-11
12	Dhina Novitasari	A-12
13	Evita Khoirunisa	A-13
14	Enjelita Nur Hidayah	A-14
15	Eva Anindhita	A-15
16	Maeli Puspita	A-16
17	Putri Amalina	A-17
18	Selly Naila Agustin	A-18
19	Wulan Febriani	A-19
20	Miftahul Ni'mah	A-20

Lampiran 10

DAFTAR NAMA KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	KODE
1	Moh. Abdul Kholik	B-1
2	Edi Susanto	B-2
3	Reza Setyohadi Nugroho	B-3
4	Alvina Nurul Hidayah	B-4
5	Ahmad Nur Hasan	B-5
6	Indri Angga Praditya	B-6
7	Dhanika Wiranti Indr	B-7
8	Ika Dwi Nurrohmah	B-8
9	Moh. Farid Pratama	B-9
10	Moh. Zaky Ulinnuh	B-10
11	Moh. Khairul Nizam	B-11
12	Moh. Zainul Muttaqin	B-12
13	Rhegitya Agustina	B-13
14	Ramdhan Oktavianto	B-14
15	Yunita Dwi Rahmawati	B-15
16	Zahrotin Tisni	B-16

Lampiran 11

DAFTAR NAMA KELAS UJI COBA

NO	NAMA	KODE
1	Octawan Anggara	UC-1
2	Candra Ardian Sulistiyo	CU-2
3	Naylatul Khusna	UC-3
4	Arum Kemangi	UC-4
5	Deny Eka Febrian	UC-5
6	Tasya Aulia Bella	UC-6
7	Anik Ulin Nadhiroh	UC-7
8	Elista Ariyandani	UC-8
9	Isna Rahmawati	UC-9
10	Alvina Diah P	UC-10
11	Aninda Syahnika Putrid	UC-11
12	Alvia Tridayanti	UC-12
13	Dewangga Gading S	UC-13
14	Dwi Prayitno	UC-14
15	Dina Eka Septiani	UC-15
16	Eva Erviani	UC-16
17	Evita Risty Septiani	UC-17
18	FathIr Ardiansyah	UC-18
19	Lutfi Alfiansyah	UC-19
20	Nisaa Hamidah	UC-20
21	Naila Dhea Rahmadilla	UC-21
22	Rizki Umdatul Hikmah	UC-22
23	Rizqi Putrid Nuryanti	UC-23
24	Sinta Amelia Febrianti	UC-24
25	Dias Sabila Fahrur	UC-25

Lampiran 12

DAFTAR SKOR HASIL SOAL UJI COBA**KELAS UJI COBA**

No	Responden	Jumlah Jawaban	Skor
1	UC-1	25	50
2	UC-2	26	52
3	UC-3	23	46
4	UC-4	25	50
5	UC-5	19	38
6	UC-6	26	52
7	UC-7	25	50
8	UC-8	35	70
9	UC-9	36	72
10	UC-10	38	76
11	UC-11	44	88
12	UC-12	36	72
13	UC-13	22	44
14	UC-14	41	82
15	UC-15	21	42
16	UC-16	35	70
17	UC-17	23	46
18	UC-18	22	44
19	UC-19	5	10
20	UC-20	48	96
21	UC-21	49	98
22	UC-22	44	88
23	UC-23	46	92
24	UC-24	36	72
25	UC-25	33	66

Lampiran 13

SKOR TERENDAH HASIL TES KELAS UJI COBA

Nama : Wahid A
 No. absen : 19
 Kelas : V

1	X	b	c	d
2	X	b	c	d
3	X	b	c	d
4	X	b	c	d
5	a	X	c	d
6	X	b	c	d
7	X	b	c	d
8	a	X	c	d
9	a	X	c	d
10	X	b	c	d
11	a	X	c	d
12	a	X	c	d
13	a	X	c	d
14	a	X	c	d
15	a	b	X	d
16	a	b	X	d
17	a	b	X	d
18	a	X	c	d
19	a	b	X	d
20	a	b	X	d
21	a	X	c	d
22	a	X	c	d
23	a	b	c	X
24	a	b	c	X
25	X	b	c	d
26	X	b	c	d
27	a	X	c	d
28	a	b	c	X
29	a	b	c	X
30	a	b	X	d
31	a	b	X	d
32	a	X	c	d
33	a	X	c	d
34	a	b	X	d
35	a	b	X	d
36	X	b	c	d
37	X	b	c	d
38	a	X	c	d
39	a	X	c	d
40	a	b	X	d
41	a	X	c	d
42	a	X	c	d
43	a	b	X	d
44	a	b	X	d
45	a	b	X	d
46	a	b	c	X
47	X	b	c	d
48	X	b	c	d
49	a	X	c	d
50	X	b	c	d

SKOR TERTINGGI HASIL TES KELAS UJI COBA

Nama : Naila dhea
 No. absen : 21
 Kelas : V

1	a	X	c	d
2	a	b	c	X
3	a	b	X	d
4	a	X	c	d
5	X	b	c	d
6	a	X	c	d
7	X	b	c	d
8	a	b	c	X
9	X	b	c	d
10	a	X	c	d
11	a	X	c	d
12	a	b	X	d
13	X	b	c	d
14	a	b	c	X
15	a	X	c	d
16	X	b	c	d
17	a	X	c	d
18	a	b	c	X
19	a	b	X	d
20	X	b	c	d
21	a	b	X	d
22	a	b	c	X
23	a	b	X	d
24	a	X	c	d
25	X	b	c	d
26	a	X	c	d
27	a	b	c	X
28	a	X	c	d
29	a	b	X	d
30	X	X	c	d
31	a	X	c	d
32	a	b	X	d
33	X	b	c	d
34	a	b	c	X
35	a	X	c	d
36	a	X	c	d
37	a	b	X	d
38	X	b	c	d
39	a	b	c	X
40	a	X	c	d
41	a	b	X	d
42	X	b	c	d
43	a	X	c	d
44	a	b	c	X
45	X	b	c	d
46	a	b	X	d
47	a	b	c	X
48	a	X	c	d
49	a	b	X	d
50	a	X	X	d

Lampiran 14

LEMBAR UJI VALIDITAS

No.	Nama Sampel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	A-1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
2	A-2	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0
3	A-3	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
4	A-4	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	A-5	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
6	A-6	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
7	A-7	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
8	A-8	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	A-9	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
10	A-10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
11	A-11	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	A-12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
13	A-13	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
14	A-14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
15	A-15	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0
16	A-16	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1
17	A-17	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
18	A-18	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
19	A-19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
20	A-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	A-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	A-22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	A-23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	A-24	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
25	A-25	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
Rata-rata		0.76	0.2	0.2	0.68	0.76	0.88	0.64	0.6	0.76	0.68	0.56	0.64	0.72	0.64	0.6	0.76	0.64	0.76	0.7	0.6
Standar Deviasi		0.44	0.41	0.4	0.476	0.44	0.33	0.49	0.5	0.44	0.48	0.51	0.49	0.46	0.49	0.5	0.44	0.49	0.44	0.5	0.5
Proporsi siswa yang menjawab benar (p)		0.76	0.2	0.2	0.68	0.76	0.88	0.64	0.6	0.76	0.68	0.56	0.64	0.72	0.64	0.6	0.76	0.64	0.76	0.7	0.6
Proporsi siswa yang menjawab salah (q)		0.24	0.8	0.8	0.32	0.24	0.12	0.36	0.4	0.24	0.32	0.44	0.36	0.28	0.36	0.4	0.24	0.36	0.24	0.3	0.4
Rata-rata skor yang menjawab benar (Mp)		33.9	42.6	44	34.88	33.9	33.3	34.8	35	34.1	35.2	33.6	35.4	35.1	34.7	35.5	34.2	35.2	34.9	34	36.2
Rata-rata skor total (Mt)		31.3	31.3	31	31.32	31.3	31.3	31.3	31	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31	31.3
Standar Deviasi (St)		10.8	10.8	11	10.8	10.8	10.8	10.8	11	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	10.8	11	10.8
Koefisien point biserial		0.43	0.52	0.5	0.481	0.42	0.5	0.42	0.5	0.46	0.53	0.24	0.51	0.56	0.42	0.47	0.48	0.48	0.6	0.4	0.55
r tabel		0.4	0.4	0.4	0.404	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
status butir		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	Valid	Valid	Valid	invalid	valid	Valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	Valid
TARAF KESUKARAN																					
Nomor soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jumlah jawaban benar		19	5	4	17	19	22	16	15	19	17	14	16	18	16	15	19	16	19	18	15
Jumlah jawaban salah		31	45	46	33	31	28	34	35	31	33	36	34	32	34	35	31	34	31	32	35
Indeks kesukaran		0.76	0.2	0.2	0.68	0.76	0.88	0.64	0.6	0.76	0.68	0.56	0.64	0.72	0.64	0.6	0.76	0.64	0.76	0.7	0.6
kategori tingkat kesukaran		Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang
DAYA PEMBEDA																					
Nomor Soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Proporsi siswa yang menjawab benar kelompok atas		0.92	0.31	0.3	0.846	0.92	1	0.77	0.8	0.92	0.92	0.69	0.85	0.92	0.77	0.77	0.92	0.77	1	1	0.85
proporsi siswa yang menjawab benar kelompok bawah		0.58	0.08	0	0.5	0.58	0.75	0.5	0.4	0.58	0.42	0.42	0.42	0.5	0.5	0.42	0.58	0.5	0.5	0.4	0.33
Daya pembeda		0.34	0.22	0.3	0.346	0.34	0.25	0.27	0.4	0.34	0.51	0.28	0.43	0.42	0.27	0.35	0.34	0.27	0.5	0.6	0.51
Status pembeda		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik

[illegible]

46	47	48	49	50	Benar	Salah	Nilai	X/2
1	1	1	1	0	25	25	50	625
1	1	0	1	1	26	24	52	676
0	1	0	0	1	23	27	46	529
0	0	1	1	1	25	25	50	625
0	0	0	1	0	19	31	38	361
1	1	1	0	0	26	24	52	676
0	0	1	1	1	25	25	50	625
0	1	1	1	0	35	15	70	1225
1	1	1	1	1	36	14	72	1296
1	1	1	1	1	38	12	76	1444
1	1	1	1	1	44	6	88	1936
1	1	1	1	1	36	14	72	1296
0	0	0	0	1	22	28	44	484
1	1	1	1	1	41	9	82	1681
1	1	1	0	0	21	29	42	441
1	1	1	1	1	35	15	70	1225
1	0	0	1	0	23	27	46	529
1	1	1	0	0	22	28	44	484
0	0	0	0	0	5	45	10	25
1	1	1	1	1	48	2	96	2304
1	1	1	1	1	49	1	98	2401
1	0	1	1	1	44	6	88	1936
1	0	1	1	0	46	4	92	2116
1	1	1	1	0	36	14	72	1296
1	1	1	0	0	33	17	66	1089
0.72	0.68	0.76	0.68	0.6	31.32	18.68	62.64	
0.458	0.4761	0.436	0.476	0.5				
0.72	0.68	0.76	0.68	0.6				
0.28	0.32	0.24	0.32	0.4				
34.94	33.765	35	35	35.2				
31.32	31.32	31.32	31.32	31.32				
10.8	10.804	10.8	10.8	10.8				
0.538	0.3299	0.606	0.497	0.44				
0.404	0.404	0.404	0.404	0.404				
valid	invalid	valid	valid	Valid				

46	47	48	49	50
18	17	19	17	15
32	33	31	33	35
0.72	0.68	0.76	0.68	0.6
Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang

46	47	48	49	50
0.923	0.8462	1	0.846	0.769
0.5	0.5	0.5	0.5	0.417
0.423	0.3462	0.5	0.346	0.353
Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup

No.	Nama Sampel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	A-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	A-20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	A-23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	A-11	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	A-22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	A-14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	A-10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
9	A-9	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	A-12	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
24	A-24	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
8	A-8	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	A-16	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1
25	A-25	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
2	A-2	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0
6	A-6	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
1	A-1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
4	A-4	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
7	A-7	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0
3	A-3	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
17	A-17	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
13	A-13	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
18	A-18	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
15	A-15	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0
5	A-5	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
19	A-19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0

Keterangan:

kelompok atas

kelompok bawah

Lampiran 15

LEMBAR UJI RELIABILITAS

[illegible]

26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Xt	Xt^2
0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	25	625
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	26	676
0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	23	529
0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	25	625
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	19	361
0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	26	676
1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	25	625
0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	35	1225
0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	36	1296
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	1444
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44	1936
1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	36	1296
1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	22	484
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41	1681
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	21	441
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	35	1225
0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	23	529
0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	22	484
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48	2304
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	2401
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	44	1936
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	46	2116
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	36	1296
1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	33	1089
15	18	17	19	19	5	6	19	7	17	17	4	16	18	17	19	15	17	16	18	18	17	19	17	15	783	27325
0.6	0.72	0.68	0.76	0.76	0.2	0.24	0.76	0.28	0.68	0.68	0.16	0.64	0.72	0.68	0.76	0.6	0.68	0.64	0.72	0.72	0.68	0.76	0.68	0.6		
0.4	0.28	0.32	0.24	0.24	0.8	0.76	0.24	0.72	0.32	0.32	0.84	0.36	0.28	0.32	0.24	0.4	0.32	0.36	0.28	0.28	0.32	0.24	0.32	0.4		
0.24	0.202	0.22	0.182	0.18	0.16	0.18	0.182	0.2	0.22	0.218	0.134	0.23	0.202	0.218	0.18	0.24	0.218	0.23	0.2016	0.202	0.218	0.182	0.218	0.24		

Lampiran 16

LEMBAR REKAP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Nomor Soal	Nomor Indikator	Validitas	Indeks Kesukaran	Daya Beda	Reliabilitas	Simpulan
1	4.1.1	Valid	Mudah	Cukup	reliabel	Layak
2	4.1.1	Valid	Sukar	Cukup	reliabel	Layak
3	4.1.1	Valid	Sukar	Cukup	reliabel	Layak
4	4.1.1	Valid	Sedang	Cukup	reliabel	Layak
5	4.1.1	Valid	Mudah	Cukup	reliabel	Layak
6	4.1.2	valid	Mudah	Cukup	reliabel	Layak
7	4.1.2	valid	Sedang	cukup	reliabel	Layak
8	4.1.2	valid	Sedang	cukup	reliabel	Layak
9	4.1.2	valid	Mudah	cukup	reliabel	Layak
10	4.1.2	valid	Sedang	baik	reliabel	Layak
11	4.1.3	invalid	Sedang	cukup	reliabel	tidak layak
12	4.1.3	valid	Sedang	baik	reliabel	Layak
13	4.1.3	valid	Mudah	baik	reliabel	Layak
14	4.1.4	valid	Sedang	cukup	reliabel	Layak
15	4.1.4	valid	Sedang	cukup	reliabel	Layak
16	4.2.1	valid	mudah	cukup	reliabel	Layak
17	4.2.1	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
18	4.2.1	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
19	4.2.1	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
20	4.2.2	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
21	4.2.1	invalid	sedang	cukup	reliabel	Tidak layak
22	4.2.1	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
23	4.2.2	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
24	4.2.2	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
25	4.2.2	invalid	sedang	jelek	reliabel	tidak layak
26	4.2.2	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
27	4.2.1	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
28	4.2.1	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
29	4.2.1	invalid	mudah	cukup	reliabel	tidak layak
30	4.2.2	valid	mudah	cukup	reliabel	Layak
31	4.2.2	valid	sukar	cukup	reliabel	Layak
32	4.2.2	valid	sukar	cukup	reliabel	Layak
33	4.2.2	valid	mudah	jelek	reliabel	tidak layak
34	4.2.2	valid	sukar	cukup	reliabel	Layak
35	4.2.2	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
36	4.2.2	invalid	sedang	jelek	reliabel	tidak layak
37	4.2.2	valid	sukar	cukup	reliabel	Layak
38	4.2.2	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
39	4.3.1	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
40	4.3.1	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
41	4.3.1	valid	mudah	cukup	reliabel	Layak
42	4.3.1	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
43	4.3.1	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
44	4.3.1	valid	sedang	baik	reliabel	Layak
45	4.3.1	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
46	4.3.2	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
47	4.3.1	invalid	sedang	cukup	reliabel	Tidak layak
48	4.3.2	valid	mudah	baik	reliabel	Layak
49	4.3.2	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak
50	4.3.2	valid	sedang	cukup	reliabel	Layak

keterangan		
Valid	45	90%
invalid	5	10%
indeks kesukaran		
Sukar	6	13%
sedang	23	51%
mudah	16	36%
daya beda		
baik sekali	0	0%
Baik	20	40%
cukup	27	54%
Jelek	3	6%
dibuang	0	0%
reliabel	50	100%

Lampiran 17

DAFTAR SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS KONTROL

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A-1	60	75
2	A-2	55	65
3	A-3	70	85
4	A-4	65	70
5	A-5	65	72.5
6	A-6	57.5	65
7	A-7	55	75
8	A-8	60	62.5
9	A-9	75	85
10	A-10	65	72.5
11	A-11	70	85
12	A-12	75	80
13	A-13	75	87.5
14	A-14	67.5	77.5
15	A-15	65	85
16	A-16	70	77.5
17	A-17	65	60
18	A-18	62.5	85
19	A-19	50	62.5
20	A-20	65	75
Rata-rata		64,625	75,125

Lampiran 18

DAFTAR SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A-1	50	77.5
2	A-2	60	80
3	A-3	62.5	77.5
4	A-4	65	80
5	A-5	65	62.5
6	A-6	75	85
7	A-7	62.5	85
8	A-8	75	87.5
9	A-9	57.5	82.5
10	A-10	80	90
11	A-11	70	77.5
12	A-12	57.5	72.5
13	A-13	65	85
14	A-14	70	77.5
15	A-15	70	85
16	A-16	65	85
Rata-rata		65,625	80,625

Lampiran 19

SKOR TERENDAH DAN TERTINGGI HASIL *PRETEST*
KELAS KONTROL

50

Nama	: <u>Rulan.....Febriani.....</u>
No. Absen:	<u>19</u>

1.	a	X	c	d
2.	a	X	c	d
3.	a	b	X	d
4.	a	X	c	d
5.	a	X	c	d
6.	a	X	c	d
7.	a	b	X	d
8.	a	b	X	d
9.	a	X	c	d
10.	a	X	c	d

11.	a	b	X	d
12.	X	b	c	d
13.	X	b	c	d
14.	a	X	c	d
15.	a	X	c	d
16.	X	b	c	d
17.	X	b	c	d
18.	a	b	X	d
19.	a	b	c	X
20.	a	b	X	d

21.	a	X	c	d
22.	a	b	X	d
23.	a	b	X	d
24.	X	b	c	d
25.	X	b	c	d
26.	X	b	c	d
27.	a	X	c	d
28.	a	X	c	d
29.	X	b	c	d
30.	a	b	X	d

31.	a	b	c	d
32.	a	b	c	d
33.	a	b	c	d
34.	a	b	c	d
35.	a	b	c	d
36.	a	b	c	d
37.	a	b	c	d
38.	a	b	c	d
39.	a	b	c	d
40.	a	b	c	d

75

Nama	: <u>Evita Khairunisa.....</u>
No. Absen:	<u>13</u>

1.	a	X	c	d
2.	a	X	c	d
3.	a	b	X	d
4.	a	X	c	d
5.	X	b	c	d
6.	a	X	c	d
7.	X	b	c	d
8.	a	b	c	X
9.	a	b	c	X
10.	a	X	c	d

11.	a	b	X	d
12.	X	b	c	d
13.	a	b	c	X
14.	a	X	c	d
15.	a	X	c	d
16.	X	b	c	d
17.	a	b	c	X
18.	a	b	X	d
19.	a	b	X	d
20.	a	b	X	d

21.	a	X	c	d
22.	a	X	c	d
23.	a	b	c	X
24.	a	X	c	d
25.	X	b	c	d
26.	a	X	c	d
27.	a	X	c	d
28.	X	b	c	d
29.	X	b	c	d
30.	a	b	X	d

31.	X	b	c	d
32.	a	b	c	X
33.	a	X	c	d
34.	X	b	c	d
35.	X	b	c	d
36.	a	X	c	d
37.	X	b	c	d
38.	a	b	X	d
39.	a	X	c	d
40.	a	b	X	d

Lampiran 20

SKOR TERENDAH DAN TERTINGGI HASIL *PRETEST*
KELAS EKSPERIMEN

80

Nama : Moh. Abdul Kholik

No. Absen: 1

1.	a	X	c	d
2.	a	X	c	d
3.	a	X	c	d
4.	a	X	c	d
5.	X	b	c	d
6.	a	X	c	d
7.	a	X	c	d
8.	a	X	c	d
9.	X	b	c	d
10.	X	b	c	d
11.	a	b	c	X
12.	X	b	c	d
13.	X	b	c	d
14.	X	b	c	d
15.	X	b	c	d
16.	a	X	c	d
17.	a	b	c	X
18.	a	b	c	X
19.	a	b	c	X
20.	a	b	X	d
21.	a	b	c	X
22.	a	b	c	X
23.	a	b	c	X
24.	a	X	c	d
25.	X	b	c	d
26.	X	b	c	d
27.	a	X	c	d
28.	a	X	c	d
29.	X	b	c	d
30.	a	b	X	d
31.	a	X	c	X
32.	a	b	c	X
33.	a	b	c	X
34.	a	b	X	d
35.	a	b	X	d
36.	a	b	c	X
37.	X	b	c	d
38.	a	b	X	d
39.	a	X	c	d
40.	a	X	c	d

80

Nama : Moh. Zaky Ulinniah

No. Absen: 10

1.	a	X	c	d
2.	a	X	c	d
3.	a	b	X	d
4.	a	X	c	d
5.	X	b	c	d
6.	a	X	c	d
7.	X	b	c	d
8.	a	b	c	X
9.	X	b	c	d
10.	a	X	c	d
11.	a	b	X	d
12.	X	b	c	d
13.	a	b	c	X
14.	a	b	c	X
15.	X	b	c	d
16.	a	X	c	d
17.	a	b	c	X
18.	a	b	X	d
19.	a	b	c	X
20.	a	b	X	d
21.	a	X	c	d
22.	a	X	c	d
23.	a	b	c	X
24.	X	X	c	d
25.	X	b	c	d
26.	X	b	c	d
27.	a	b	X	d
28.	a	b	X	d
29.	a	b	c	X
30.	a	b	X	d
31.	X	b	c	d
32.	a	b	c	X
33.	a	X	c	d
34.	X	b	c	d
35.	a	X	c	d
36.	a	b	X	d
37.	a	b	X	d
38.	a	b	X	d
39.	a	X	c	d
40.	a	b	X	d

Lampiran 21

SKOR TERENDAH DAN TERTINGGI HASIL *POSTTEST*
KELAS KONTROL

60

Nama : Putri Amalia	
No. Absen: 17	

1.	a	☒	c	d
2.	a	☒	c	d
3.	a	☒	c	d
4.	a	☒	c	d
5.	☒	b	c	d
6.	a	☒	c	d
7.	☒	b	c	d
8.	☒	b	c	d
9.	a	☒	c	d
10.	a	☒	c	d

11.	a	b	☒	d
12.	a	b	☒	d
13.	a	b	c	☒
14.	a	☒	c	d
15.	a	☒	c	d
16.	a	b	☒	d
17.	a	b	c	☒
18.	a	b	☒	d
19.	a	b	☒	d
20.	a	b	☒	d

21.	a	☒	c	d
22.	a	b	c	☒
23.	a	b	c	☒
24.	a	☒	c	d
25.	☒	b	c	d
26.	☒	b	c	d
27.	☒	b	c	d
28.	☒	b	c	d
29.	a	b	☒	d
30.	a	b	☒	d

31.	a	☒	c	d
32.	a	b	c	☒
33.	a	☒	c	d
34.	☒	b	c	d
35.	a	☒	c	d
36.	a	☒	c	d
37.	a	☒	c	d
38.	a	b	☒	d
39.	a	☒	c	d
40.	a	b	☒	d

87,5

Nama : Evita Khoirunisa	
No. Absen: 13	

1.	a	☒	c	d
2.	a	☒	c	d
3.	a	b	☒	d
4.	a	☒	c	d
5.	☒	b	c	d
6.	a	☒	c	d
7.	☒	b	c	d
8.	a	b	c	☒
9.	a	b	c	☒
10.	a	☒	c	d

11.	a	b	☒	d
12.	☒	b	c	d
13.	a	b	c	☒
14.	a	☒	c	d
15.	☒	b	c	d
16.	☒	b	c	d
17.	a	b	c	☒
18.	a	b	☒	d
19.	a	b	c	☒
20.	a	b	☒	d

21.	a	☒	c	d
22.	a	☒	c	d
23.	a	b	c	☒
24.	a	☒	c	d
25.	☒	b	c	d
26.	a	☒	c	d
27.	a	b	☒	d
28.	a	b	☒	d
29.	☒	b	c	d
30.	a	b	☒	d

31.	☒	b	c	d
32.	a	b	c	☒
33.	a	☒	c	d
34.	☒	b	c	d
35.	a	☒	c	d
36.	a	b	c	☒
37.	☒	b	c	d
38.	a	b	☒	d
39.	a	☒	c	d
40.	a	b	☒	d

Lampiran 22

SKOR TERENDAH DAN TERTINGGI HASIL *POSTTEST*
KELAS EKSPERIMEN

625

Nama : dhmad nurhasanNo. Absen: 5

1.	a	X	c	d
2.	a	X	c	d
3.	a	X	c	d
4.	a	X	c	d
5.	X	b	c	d
6.	a	X	c	d
7.	a	X	c	d
8.	a	X	c	d
9.	a	X	c	d
10.	a	X	c	d
11.	a	b	X	d
12.	X	b	c	d
13.	a	b	c	X
14.	a	b	c	X
15.	a	b	c	X
16.	a	X	c	d
17.	a	b	c	X
18.	a	b	X	d
19.	a	b	c	X
20.	a	b	X	d
21.	X	b	c	d
22.	X	b	c	d
23.	a	b	c	X
24.	a	X	c	d
25.	X	b	c	d
26.	X	b	c	d
27.	X	b	c	d
28.	a	b	c	X
29.	a	b	c	X
30.	a	b	X	d
31.	X	b	c	d
32.	a	b	c	X
33.	a	b	c	X
34.	a	b	c	X
35.	a	X	c	d
36.	a	X	c	d
37.	X	b	c	d
38.	a	b	X	d
39.	a	X	c	d
40.	a	b	X	d

90

Nama : Md. Zaky UlinnuhNo. Absen: 10

1.	a	X	c	d
2.	a	b	c	X
3.	a	b	X	d
4.	a	X	c	d
5.	X	b	c	d
6.	a	X	c	d
7.	X	b	c	d
8.	a	b	c	X
9.	X	b	c	d
10.	a	X	c	d
11.	a	b	X	d
12.	X	b	c	d
13.	a	b	c	X
14.	a	X	c	d
15.	X	b	c	d
16.	a	X	c	d
17.	a	b	c	X
18.	a	b	X	d
19.	a	b	c	X
20.	a	b	X	d
21.	a	X	c	d
22.	a	X	c	d
23.	a	b	c	X
24.	a	X	c	d
25.	X	b	c	d
26.	X	b	c	d
27.	X	b	c	d
28.	a	b	c	X
29.	a	b	X	d
30.	a	b	X	d
31.	X	b	c	d
32.	a	b	c	X
33.	a	X	c	d
34.	X	b	c	d
35.	a	X	c	d
36.	a	b	c	X
37.	a	b	c	X
38.	X	b	X	d
39.	a	X	X	d
40.	a	b	X	d

Lampiran 23

DAFTAR SKOR AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL

a. pertemuan pertama

NO	NAMA	INDIKATOR							JUMLAH SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	
1	A-1	4	0	3	0	2	2	2	13
2	A-2	3	1	2	1	2	1	2	12
3	A-3	4	0	3	0	3	0	3	13
4	A-4	3	1	3	1	3	1	2	14
5	A-5	3	1	2	1	2	0	1	10
6	A-6	3	1	2	1	2	1	2	12
7	A-7	4	1	2	1	2	1	2	13
8	A-8	3	1	2	1	2	0	2	11
9	A-9	3	1	1	2	1	2	1	11
10	A-10	3	1	3	1	3	2	3	16
11	A-11	2	1	3	1	3	2	2	14
12	A-12	3	2	3	2	3	2	2	17
13	A-13	3	3	2	2	2	1	2	15
14	A-14	3	1	2	1	2	1	1	11
15	A-15	2	0	2	0	2	1	2	9
16	A-16	2	0	3	0	3	1	3	12
17	A-17	1	0	1	2	2	1	1	8
18	A-18	3	0	3	2	3	1	3	15
19	A-19	4	0	4	0	4	0	3	15
20	A-20	4	0	4	1	4	1	3	17
JUMLAH SKOR		60	15	50	20	50	21	42	
PERSENTASE		75%	18.75%	62.50%	25%	61.25%	27.50%	56.25%	

b. pertemuan kedua

NO	NAMA	INDIKATOR							JUMLAH SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	
1	A-1	4	0	3	0	4	2	0	13
2	A-2	4	1	2	1	2	2	3	15
3	A-3	3	0	3	0	2	1	1	10
4	A-4	3	1	2	1	3	1	2	13
5	A-5	3	1	3	1	3	1	2	14
6	A-6	4	2	3	1	2	2	3	17
7	A-7	3	1	3	1	3	1	3	15
8	A-8	3	1	2	1	3	1	3	14
9	A-9	3	2	1	2	3	2	3	16
10	A-10	2	1	3	1	2	1	2	12
11	A-11	3	1	4	1	2	1	2	14
12	A-12	4	1	3	2	2	1	2	15
13	A-13	3	2	2	2	3	0	4	16
14	A-14	4	1	2	1	3	0	2	13
15	A-15	4	0	2	0	2	1	2	11
16	A-16	3	0	3	0	1	1	2	10
17	A-17	4	1	4	2	3	2	3	19
18	A-18	2	1	3	1	2	1	2	12
19	A-19	3	0	3	2	3	1	2	14
20	A-20	3	0	3	1	2	0	3	12
JUMLAH SKOR		65	17	54	21	50	22	46	
PERSENTASE		81%	21.25%	67.50%	26%	62.50%	27.50%	57.50%	

c. Pertemuan ketiga

NO	NAMA	INDIKATOR							JUMLAH SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	
1	A-1	3	0	3	0	4	2	0	12
2	A-2	4	1	4	1	3	2	2	17
3	A-3	4	0	3	0	3	0	1	11
4	A-4	4	1	2	1	2	0	2	12
5	A-5	3	1	3	1	3	2	3	16
6	A-6	3	2	3	1	2	2	2	15
7	A-7	3	1	3	1	3	2	2	15
8	A-8	4	1	2	1	2	1	1	12
9	A-9	3	2	3	2	3	1	3	17
10	A-10	2	1	2	1	2	1	3	12
11	A-11	3	1	3	1	2	1	4	15
12	A-12	3	1	3	2	1	2	3	15
13	A-13	3	1	3	2	3	1	2	15
14	A-14	3	1	3	2	3	1	3	16
15	A-15	3	0	2	1	2	1	3	12
16	A-16	3	0	3	0	3	0	2	11
17	A-17	4	1	3	1	2	1	2	14
18	A-18	4	0	2	1	2	1	3	13
19	A-19	4	1	2	1	3	1	3	15
20	A-20	4	1	2	1	2	0	3	13
JUMLAH SKOR		67	17	54	21	50	22	47	
PERSENTASE		81%	21.25%	67.50%	26%	62.50%	27.50%	60.50%	

d. Pertemuan keempat

NO	NAMA	INDIKATOR							JUMLAH SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	
1	A-1	4	0	4	0	4	2	0	14
2	A-2	3	1	4	1	3	2	2	16
3	A-3	4	0	3	2	3	0	1	13
4	A-4	3	1	3	1	2	0	2	12
5	A-5	4	2	3	1	3	2	3	18
6	A-6	3	1	2	1	2	2	2	13
7	A-7	3	1	2	1	3	2	2	14
8	A-8	3	1	3	1	2	1	1	12
9	A-9	4	2	3	1	3	1	3	17
10	A-10	3	1	4	1	2	1	3	15
11	A-11	3	1	2	1	2	1	4	14
12	A-12	3	2	2	1	2	2	3	15
13	A-13	3	3	3	2	3	1	2	17
14	A-14	3	1	2	1	3	2	3	15
15	A-15	4	0	3	0	2	1	3	13
16	A-16	4	0	3	1	3	0	3	14
17	A-17	3	2	4	2	2	1	2	16
18	A-18	4	1	3	2	3	1	3	17
19	A-19	3	2	3	2	3	1	3	17
20	A-20	4	1	3	1	3	0	3	15
JUMLAH SKOR		68	23	59	23	53	23	48	
PERSENTASE		81%	28.75%	72.50%	29%	66.25%	28.75%	60.00%	

Lampiran 24

DAFTAR SKOR AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN

a. Pertemuan pertama

NO	NAMA	INDIKATOR										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	B-1	3	0	3	0	4	4	0	4	4	4	26
2	B-2	4	1	4	1	4	4	1	3	4	3	29
3	B-3	4	0	4	0	4	4	0	2	2	3	23
4	B-4	4	1	3	1	3	4	2	1	1	3	23
5	B-5	4	2	3	1	3	3	1	2	2	2	23
6	B-6	4	1	3	1	3	3	1	3	1	2	22
7	B-7	4	1	3	1	3	3	1	3	3	2	24
8	B-8	3	1	3	1	3	3	1	3	3	2	23
9	B-9	4	2	4	2	4	3	1	2	3	4	29
10	B-10	3	1	3	1	3	4	1	2	3	2	23
11	B-11	4	1	4	1	3	3	2	3	2	2	25
12	B-12	3	2	4	2	3	3	1	3	3	2	26
13	B-13	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	27
14	B-14	4	1	3	1	3	3	1	2	2	3	23
15	B-15	4	0	3	0	4	4	0	2	2	4	23
16	B-16	4	0	4	0	4	3	0	3	3	4	25
Jumlah skor		60	17	54	15	54	54	15	40	40	45	
Persentase		93.75%	26.56%	84.37%	23.43%	84.37%	84.37%	23.43%	62.50%	62.50%	70.31%	

b. Pertemuan kedua

NO	NAMA	INDIKATOR										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	B-1	3	0	3	0	4	4	0	4	4	4	26
2	B-2	4	1	4	1	4	4	1	3	4	3	29
3	B-3	4	0	4	0	4	4	2	2	2	3	25
4	B-4	4	1	3	1	3	4	2	3	3	2	26
5	B-5	4	2	3	2	4	3	0	2	3	3	26
6	B-6	4	1	4	1	3	4	0	2	2	2	23
7	B-7	4	1	3	1	3	3	1	2	2	4	24
8	B-8	4	1	4	1	3	4	1	2	3	3	26
9	B-9	4	2	4	1	4	3	3	3	2	4	30
10	B-10	3	1	3	1	3	4	3	3	3	2	26
11	B-11	4	2	4	1	3	3	3	2	2	2	26
12	B-12	4	2	4	2	3	3	2	3	3	2	28
13	B-13	4	3	3	2	4	4	1	3	2	3	29
14	B-14	4	1	3	1	3	3	0	2	2	3	22
15	B-15	4	0	3	0	4	4	1	3	2	2	23
16	B-16	4	0	4	0	4	3	0	4	2	3	24
Jumlah skor		62	18	56	15	56	57	20	43	41	45	
Persentase		96.87%	28.12%	85.94%	23.43%	87.50%	89.06%	31.25%	67.18%	62.50%	70.31%	

c. Pertemuan ketiga

NO	NAMA	INDIKATOR										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	B-1	3	0	3	1	4	4	0	4	4	2	25
2	B-2	4	1	4	0	4	4	1	3	3	3	27
3	B-3	4	0	4	1	4	4	3	2	2	4	28
4	B-4	4	1	3	2	4	4	2	4	3	3	30
5	B-5	4	2	4	2	4	3	3	3	3	2	30
6	B-6	4	1	4	0	3	4	2	3	2	2	25
7	B-7	4	1	3	2	3	3	0	2	2	2	22
8	B-8	4	1	4	1	3	4	1	2	4	3	27
9	B-9	4	2	4	2	4	3	2	3	2	4	30
10	B-10	4	1	3	2	4	4	1	3	3	2	27
11	B-11	4	2	4	1	3	3	2	3	3	3	28
12	B-12	4	2	4	2	4	4	1	2	2	3	28
13	B-13	4	3	3	1	4	4	3	2	1	2	27
14	B-14	4	1	3	0	3	3	1	2	4	2	23
15	B-15	4	0	4	0	4	4	0	3	3	4	26
16	B-16	4	0	4	0	4	3	0	4	2	4	25
Jumlah skor		63	18	58	17	59	58	22	45	43	45	
Persentase		98.43%	28.12%	90.62%	26.56%	92.18%	90.62%	34.37%	70.31%	67.18%	70.31%	

d. Pertemuan keempat

NO	NAMA	INDIKATOR										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	B-1	3	1	3	0	4	4	0	4	3	4	26
2	B-2	4	1	4	2	4	4	1	3	4	4	31
3	B-3	4	1	4	1	4	4	3	2	2	4	29
4	B-4	4	0	3	0	4	4	1	2	3	2	23
5	B-5	4	2	4	3	4	3	1	2	2	2	27
6	B-6	4	1	4	1	4	4	1	2	2	3	26
7	B-7	4	2	3	0	3	4	2	3	2	3	26
8	B-8	4	1	4	0	3	4	3	2	4	2	27
9	B-9	4	1	4	1	4	3	1	2	3	4	27
10	B-10	4	2	3	2	4	4	1	3	3	3	29
11	B-11	4	1	4	3	3	3	2	3	3	3	29
12	B-12	4	2	4	0	4	4	3	2	2	3	28
13	B-13	4	0	4	1	4	4	3	2	3	3	28
14	B-14	4	0	3	2	3	4	1	4	2	3	26
15	B-15	4	2	4	2	4	4	1	4	2	3	30
16	B-16	4	2	4	0	4	3	1	4	3	4	29
Jumlah skor		63	19	59	18	60	60	25	44	43	50	
Persentase		98.43%	31.25%	92.18%	28.12%	93.75%	93.75%	39.06%	70.31%	67.18%	78.12%	

Lampiran 25

LEMBAR UJI NORMALITAS**a. Uji Normalitas *Pretest***

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.158	16	.200 [*]	.976	16	.920
kontrol	.151	16	.200 [*]	.928	16	.225

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.195	16	.106	.888	16	.052
kontrol	.175	16	.200 [*]	.931	16	.250

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 26

LEMBAR UJI HOMOGENITAS

a. Uji Homogenitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.127	1	34	.723

b. Uji Homogenitas *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances

posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.922	1	34	.175

Lampiran 27

LEMBAR UJI PERBEDAAN RATA-RATA

Uji Perbedaan Rata-rata *Posttest*

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	1.922	.175	2.068	34	.046	5.50000	2.65924	.09577 10.90423
	Equal variances not assumed			2.133	33.932	.040	5.50000	2.57891	.25864 10.74136

Lampiran 28

LEMBAR UJI GAIN

las	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain	Kategori
Eksperimen	65.625	80.625	0.436363636	Sedang
Kontrol	64.625	75.125	0.296819788	Rendah

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{pre test}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 4 Kriteria Skor Gain

Batasan	Kategori
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Lampiran 29

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
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 : 2876 / UN 37.1.1/TU/2016
Lamp. : 1
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Serut Sadang
di SDN Serut Sadang

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

Nama : Biyatini
NIM : 1401412202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Permasalahan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Mei 2016
Dekan

P. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Lampiran 30

SURAT KETERANGAN PENELITIAN**a. kelas Uji Coba**

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN WINONG
SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBER MULYO 01
 Alamat: Desa Sumber Mulyo Kecamatan Winong kabupaten Pati

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/189/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tahan, S.Pd. SD
 NIP : 19651109 199311 1 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri Sumber Mulyo 01
 Menerangkan bahwa
 Nama : Biyatini
 NIM : 1401412202
 Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan uji coba soal pada hari Sabtu tanggal 30 April 2016 di kelas V.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumber Mulyo, 16 Juni 2016

Kepala Sekolah

Tahan, S.Pd. SD
 19651109 199311 1 001

b. Kelas Kontrol



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN WINONG
SEKOLAH DASAR NEGERI SERUTSADANG
 Alamat: Desa Serutsadang Kecamatan Winong Kabupaten Pati

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/160/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karman Widagdo, S.Pd. SD
 NIP : 19580812 198012 1 005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri Serutsadang

Menerangkan bahwa

Nama : Biyatini
 NIM : 1401412202
 Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan penelitian tanggal 9 Mei sampai 28 Mei 2016 di kelas IV.
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Serutsadang, 28 Mei 2016

Kepala Sekolah



Karman Widagdo, S.Pd. SD
 19580812 198012 1 005

c. Kelas Eksperimen



DINAS PENDIDIKAN PEMERINTAH KABUPATEN PATI
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN WINONG
SEKOLAH DASAR NEGERI BUMIHARJO 02
 Alamat: Desa Bumiharjo Kecamatan Winong Kabupaten Pati

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/18

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jupri, S.Pd.
 NIP : 19601231 198201 1 034
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri Bumiharjo 02

Menerangkan bahwa

Nama : Biyatini
 NIM : 1401412202
 Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan penelitian tanggal 9 Mei sampai 28 Mei 2016 di kelas IV.
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bumiharjo, 28 Mei 2016

Kepala Sekolah



Jupri, S.Pd.

19601231 198201 1 034

Lampiran 31

DOKUMENTASI



Guru membimbing diskusi



Mengerjakan soal pretest



Mengerjakan soal posttest



Siswa berdiskusi kelompok



Memperhatikan penjelasan guru



Contoh skor game dan turnamen



Mengerjakan pretest



Mengerjakan posttest