



**PENERAPAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN  
PKn POKOK BAHASAN GLOBALISASI SEMESTER 2  
SDN TEGALGEDE 02 SUMBERSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Vindi Amelyana Putri**

**Nim. 120210204019**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2016**



**PENERAPAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN PKn POKOK BAHASAN  
GLOBALISASI SEMESTER 2 SDN TEGALGEDE 02  
SUMBERSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

**diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :**

**Vindi Amelyana Putri**

**Nim. 120210204019**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2016**

## PERSEMBAHAN

Waktu yang sudah dijalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberi sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-warni kehidupanku. Aku bersujud dihadapan-Mu, Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di penghujung awal perjuanganku, *Alhamdulillah* telah Engkau kabulkan mimpiku Ya Allah.

Akhirnya, kupersembahkan tugas akhir ini untuk:

1. Kedua orang tuaku, Ahmad Riyadi dan Luluk Ana terima kasih banyak atas segala dukungan finansial, doa serta semangat berlimpah yang selalu kalian berikan padaku.
2. Keluarga besar dan Pakde Ismail Yusuf terima kasih dukungan finansial, doa restu serta kekhawatiranmu saat aku di tanah rantau.
3. Adik kesayangan Istifara Suci Taufika terima kasih selalu mengembalikan keceriaan, menghapus luka dan memberi semangat agar aku tetap bangkit lagi dan lagi.
4. Dosen pembimbing Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A dan Bapak Drs. Syarifuddin, M.Pd terima kasih atas segala kesabaran dalam membimbingku.
5. Patner perjuangan dan kebanggaan Shinchon terima kasih selalu mengulurkan tangan, mengajarkan kesabaran serta memberikan cinta untukku.
6. Personil empat serangkai Fida, Fitriya, Wiwin dan teman seperantauan Abidah terima kasih selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah, tempat meminta tolong serta tempat untukku mengisi ulang semangat.
7. Guru-guruku sejak taman kanak sampai perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu.
8. Teman teman PGSD Universitas Jember angkatan 2102 terima kasih atas persahabatan, dukungan serta semangat tiada henti.
9. Almater Jurusan PGSD FKIP Universitas Jember.

**MOTTO**

Barang Siapa Yang Tidak Siap Menghadapi Perubahan, Tidak Akan Melihat  
Dirinya Berubah Menjadi Lebih Baik Dan Barang Siapa Yang Tidak Siap  
Berubah, Maka Perubahan Akan Memaksa Seseorang Untuk Berubah  
(Anonim)\*

. Setiap Perubahan Memerlukan Keahlian Baru Untuk Bertahan Disana. Itulah  
Kenapa Kau Harus Meningkatkan Kemampuan Agar Kau Bisa Menjadi Orang  
Berselancar Diatas Perubahan Bukan Justru Sebagai Korban Yang Dihempas  
Ombak Perubahan  
(Unknown)\*\*

\*) Anonim.2014. <http://www.bijakkata.com/2014/05/berubah-Perubahan-Kumpulan-kata-Mutiara-Bijak.html>

\*\*\*)Unknown <http://www.motivasi-hebat.com/2012/10/21-kalimat-motivasi-hebat-tentang.html>

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama: Vindi Amelyana Putri

NIM : 120210204019

menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi yang berjudul “Penerapan *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumpalsari Jember” adalah benar hasil karya sendiri berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sendiri oleh penulis. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Komputer Indonesia. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, Mei 2016

Yang menyatakan

Vindi Amelyana Putri

NIM 120210204019

**SKRIPSI**

**PENERAPAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN  
PKn POKOK BAHASAN GLOBALISASI SEMESTER 2  
SDN TEGALGEDE 02 SUMBERSARI JEMBER**

Oleh :  
**Vindi Amelyana Putri**  
**NIM 120210204019**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing Utama : Dra. Yayuk Mardiaty M.A**  
**Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Syarifuddin, M.Pd.**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENERAPAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN  
PKn POKOK BAHASAN GLOBALISASI SEMESTER 2  
SDN TEGALGEDE 02 SUMBERSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Vindi Amelyana Putri**

**NIM : 120210204019**

**Angkatan Tahun : 2012**

**Daerah Asal : Situbondo**

**Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 18 Januari 1994**

**Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD**

**Disetujui oleh :**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.**  
NIP. 195806141 198702 2 001

**Drs. Syarifuddin, M.Pd**  
NIP 19590520 198602 1 001

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “Penerapan *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Imam Muchtar, S.H.M.Hum  
NIP 19540712 198003 1 005

Drs. Syarifuddin, M.Pd  
NIP 19590520 198602 1 001

Anggota I

Anggota 2

Dra. Yayuk Mardiaty, MA.  
NIP. 195806141 198702 2 001

Prof. Dr. H. M. Sulthon M, M. Pd.  
NIP. 19590904 198103 1 005

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd  
NIP 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Penerapan *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember.** Vindi Amelyana Putri; 120210204019; 2016; 97 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembelajaran PKn disekolah dasar merupakan suatu proses belajar dan mengajar dalam rangka membantu peserta didik belajar dengan baik dan menjadi warga negara yang baik. Untuk mencapai hal tersebut maka guru perlu menyusun materi dan metode yang sesuai dengan tuntutan PKn. Namun berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember diketahui bahwa aktivitas belajar siswa tergolong kurang sedangkan untuk hasil belajar mencapai kategori cukup. Pembelajaran yang dilakukan guru sama seperti pada umumnya masih menggunakan metode ceramah dan penugasan. Akibatnya aktivitas siswa dalam kelas rendah dan siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran Pkn.

Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukanlah penelitian dengan menerapkan *problem-based learning*. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah penerapan *problem-based learning* berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan *problem-based learning* berbantuan media video pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sejumlah 18 dan siswa perempuan sejumlah 13. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Metode pengumpulan

data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi dan tes.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan skor rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus satu sebesar 40,5 % (kategori kurang aktif) pada siklus 1 menjadi 62,9% (kategori aktif), hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata rata aktivitas belajar siswa sebesar 22,4%. Pada siklus 2 Skor rata rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu dari 62,90% (kategori aktif) menjadi 77,41% (kategori aktif), hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata ata aktivitas belajar dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 14,51%. Skor rata rata hasil belajar siswa pada pra siklus yaitu dari 61% (katagori cukup) menjadi 70,45% (kategori baik) peningkatan skor rata rata hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 yaitu sebesar 9,45%. Pada siklus 2, skora rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu 70,45% (kategori baik) menjadi 80,12% (kategori sangat baik) peningkatan skor rata rata hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus yaitu sebesar 9,67%. Kesimpulan dalam penelitian adalah penerapan *problem-based learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Saran yang berkaitan dengan penerapan *problem-based learning* berbantuan media video bagi guru kelas yaitu dapat dijadikan alternatif dalam merancang pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Bagi pihak sekolah yaitu lebih diperhatikannya proses pembelajaran di kelas dan media pembelajaran dipergunakan agar guru dapat meningkatkan mutu pendidikan. Bagi peneliti lain, yaitu dapat dijadikan referensi serta perlu adanya pengembangan mengenai pembelajaran yang menerapkan *problem-based learning* berbantuan media video agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Dalam penulisan skripsi ini banyak pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
3. Dr. Nanik Yulianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Syarifuddin M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis
6. Drs. Imam Muchtar, S.H. M.Hum., selaku Dosen Pembahas dan Prof. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi penulis
7. Kepala sekolah Wiwik Afiati S.Pd., guru kelas IV Sulastri, S.Pd., dan seluruh siswa kelas IV SDN Tegalgede 02.
8. Orang tua Ahmad Riyadi dan Luluk Ana beserta seluruh keluarga besar yang telah memberikan tunjangan materi serta doa dan semangat.
9. Zahrotul Mufida Ali dan Fitria yang telah membantu sebagai observer.
10. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis terbuka untuk kritik dan saran yang membangun. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat.

Jember, Mei 2016

Penulis

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSEMBAHAN .....	ii
MOTTO .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN BIMBINGAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN .....	vi
PENGESAHAN .....	vii
RINGKASAN .....	viii
PRAKATA .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Hakikat Pembelajaran PKn .....	9
2.1.1 Pengertian Pembelajaran PKn .....	9
2.1.2 Tujuan Pembelajaran PKn .....	10
2.1.3 Ruang Lingkup .....	10
2.2 <i>Problem Based Learning</i> (Pembelajaran Berbasis Masalah) .....	11
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	12
2.2.2 Pengertian <i>Problem-Based Learning</i> .....	12
2.2.3 Tujuan <i>Problem-Based Learning</i> .....	18

2.2.4 Ciri-ciri <i>Problem-Based Learning</i> .....	19
2.2.5 Langkah-langkah <i>Problem-Based Learning</i> .....	21
2.2.6 Keunggulan dan Kelemahan <i>Problem-Based Learning</i> .....	22
2.2.7 Penerapan <i>Problem-Based Learning</i> dalam Pembelajaran PKn pokok bahasa globalisasi .....	24
2.3 Media Pembelajaran .....	25
2.2. Media Video Pembelajaran .....	27
2.4 Aktivitas Belajar .....	28
2.5 Hasil Belajar .....	29
2.6 Penelitian Yang Relevan .....	32
2.7 Kerangka Berpikir .....	33
2.8 Hipotesis Tindakan .....	36
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
3.1 Subjek Penelitian .....	37
3.2 Daerah Penelitian .....	37
3.3 Definisi Operasional .....	38
3.3.1 <i>Problem-Based Learning</i> .....	38
3.3.2 Media Pembelajaran Video .....	38
3.3.3 Aktivitas Belajar .....	39
3.3.4 Hasil Belajar .....	39
3.4 Rancangan Penelitian .....	39
3.5 Model Penelitian .....	42
3.5.1 Tindakan Pendahuluan (Pra Siklus) .....	43
3.5.2 Tindakan Siklus .....	44
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	48
3.6.1 Metode Observasi .....	48
3.6.2 Metode Wawancara .....	49
3.6.3 Metode Tes .....	50
3.6.4 Metode Dokumentasi .....	51

3.7 Teknik Analisi Data.....	51
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	54
4.2 Pelaksanaan Tindakan .....	54
4.2.1 Kegiatan Pra Siklus .....	55
4.2.2 Kegiatan Siklus 1 .....	56
4.2.3 Kegiatan Siklus 2 .....	62
4.3 Hasil Penelitian .....	67
4.3.1 Analisis Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	67
4.3.2 Analisis Hasil Belajar Siswa .....	82
4.4 Pembahasan .....	89
4.5 Temuan Penelitian .....	92
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

2.1 Langkah – Langkah PBL .....	21
3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa .....	52
3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa .....	53
4.1 Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	55
4.2 Tabel aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa tahap pra siklus.....	67
4.3 Tabel aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa tahap pra siklus.....	68
4.4 Tabel Aktivitas Belajar Siswa Berdasarkan Indikator Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 .....	69
4.5 Tabel analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa pra siklus dan siklus I.....	71
4.6 Tabel aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa siklus 1 .....	72
4.7 Tabel Analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa pra siklus dan siklus I .....	73
4.8 Tabel Aktivitas Belajar Siswa berdasarkan indikator aktivitas Belajar Siswa Siklus 2 .....	75
4.9 Tabel analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2 .....	76
4.10 Tabel aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa siklus 2 .....	78
4.11 Tabel Analisis perbandingan aktivitas belajar berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2.....	78
4.12 Tabel perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2 .....	80
4.13 Tabel perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas	

belajar siswa dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2.....	81
4.14 Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar Secara Klasikal dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2.....	82
4.15 Hasil belajar siswa tahap Pra Siklus.....	83
4.16 Hasil belajar siswa siklus 1 .....	83
4.17 Tabel perbandingan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 .....	84
4.18 Tabel hasil belajar siswa siklus 2 .....	85
4.19 Tabel perbandingan analisis hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 .....	86
4.20 Tabel analisis perbandingan hasil belajar siswa dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2.....	87
4.21 Tabel perbandingan hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2 .....	88

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir Penerapan PBL .....	35
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Ari Kunto .....	41
4.1 Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa tahap pra siklus .....	68
4.2 Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa tahap pra siklus .....	69
4.3. Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa siklus 1 .....	70
4.4 Digram analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa pra siklus dan siklus 1 .....	71
4.5 Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa siklus 1 .....	73
4.6 Diagram analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa pra siklus dan siklus I .....	74
4.7 Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa siklus 2 .....	75
4.8 Diagram analisis perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2 .....	77
4.9 Diagram aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siklus 2 .....	78
4.10 Diagram analisis perbandingan aktivitas belajar berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2 .....	79
4.11 Diagram perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2 .....	80
4.12 Diagram perbandingan aktivitas belajar siswa berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa dari pra siklus siklus 1 dan siklus 2 .....	81
4.13. Diagram perbandingan aktivitas belajar siswa secara klasikal pra	

siklus, siklus 1 dan siklus 2 .....	82
4.14 Diagram Hasil belajar siswa tahap pra siklus .....	83
4.15 Diagram Hasil belajar siswa siklus 1 .....	84
4.16 Diagram perbandingan hasil belajar siswa dari pra silus ke siklus 1 .....	85
4.17 Diagram hasil belajar siswa siklus 2 .....	86
4.18 Diagram perbandingan analisis hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 .....	87
4.19 Diagram perbandingan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 .....	88
4.20 Diagram perbandingan hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 .....	89

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. Matrix penelitian .....	98
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data .....	102
B.1 Pedoman Observasi .....	102
B.2 Pedoman Wawancara .....	102
B.3 Pedoman Dokumentasi .....	102
B.4 Pedoman Tes .....	102
Lampiran C. Daftar Nama Siswa .....	103
Lampiran D. Hasil Wawancara .....	104
D.1 Hasil Wawancara Guru Tahap Pra Siklus.....	104
D.2 Hasil Wawancara Siswa Tahap Pra Siklus .....	105
D.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus .....	107
D.4 Hasil Wawancara Siswa Setelah Tindakan Siklus .....	108
Lampiran E Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	110
E.1 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa Tahap Pra Siklus .....	110
E.2 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa Tahap Siklus 1 dan Siklus 2.....	111
Lampiran F. Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	112
F.1 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Tahap Pra Siklus .....	112
F.2 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 .....	116
F.3 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2 .....	120
Lampiran G. Lampiran Hasil Belajar Siswa .....	125
G.1 Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus.....	125
G.2 Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	127

G.3 Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	129
Lampiran H. Silabus .....	131
Lampiran I. RPP .....	134
I.1 RPP Pra Siklus.....	134
I.2 RPP Siklus 1 .....	137
I.3 RPP Siklus 2 .....	148
Lampiran J. Kisi – Kisi Tes Hasil Belajar.....	161
J.1 Kisi – Kisi Tes Hasil Belajar Siklus 1 .....	161
J.2 Kisi – Kisi Tes Hasil Belajar Siklus 2 .....	169
Lampiran K. Tes Hasil Belajar .....	178
K.1 Tes Hasil Belajar Siklus 1 .....	178
K.2 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus 1 .....	183
K.3 Tes Hasil Belajar Siklus 2 .....	185
K.4 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus 2 .....	191
Lampiran L. Lembar Kerja Kelompok.....	193
L.1 Lembar Kerja Kelompok Siklus 1 .....	195
L.2 Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok Siklus 1 .....	199
L.3 Lembar Kerja Kelompok Siklus 2 .....	200
L.4 Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok Siklus 2 .....	200
Lampiran M. Daftar Nama Kelompok .....	202
Lampiran N. Lembar Pengamatan Guru .....	203
Lampiran O. Hasil Pengamatan Guru .....	204
O.1 Hasil Pengamatan Guru Siklus 1 .....	204
O.2 Hasil Pengamatan Guru Siklus 2 .....	206
Lampiran P. Tes Hasil Belajar Siswa.....	208
P.1 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	208
P.1.1 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Kurang ...	208
P.1.2 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Cukup ....	213
P.1.3 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Baik .....	218

P.1.4 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Sangat Baik .....	222
P.2 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	227
P.1.1 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Kurang ...	227
P.1.2 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Cukup ....	231
P.1.3 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Baik .....	235
P.1.4 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Sangat Baik .....	239
Lampiran Q. Hasil Lembar Kerja Kelompok.....	243
Q.1 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus 1 .....	243
Q.2 Hasil Lembar Kerja Kelompok Siklus 2 .....	247
Lampiran R. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	250
Lampiran S. Surat Ijin Penelitian .....	254
Lampiran T. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	255
Lampiran U. Biodata Peneliti .....	256

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembukaan UUD RI dan perubahannya ( UUD 1945 dan Perubahannya), khususnya pada alinea ke-4 yang menyatakan bahwa Pemerintah Negara Indonesia dimaksudkan untuk “.....membentuk suatu pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial maka disusunlah kemerdekaan Indonesia tersebut dalam suatu undang undang dasar Negara Indonesia yang terbentuk dalam suatu susunan Negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar pada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab Persatuan Indonesia dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan serta dengan mewujudkan suatu Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Tujuan nasional Indonesia sangat jelas tersurat dalam pembukaan UUD Negara Republik Indonesia 45 dan perubahan salah satunya adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa” maka dalam rangka mencapai tujuan tersebut dengan melalui pendidikan.

Pendidikan adalah humanisasi yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaanya ( Wahyudin, 2007 : 1.29). Pendidikan menurut Depdiknas adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Depdiknas, 2003:2).

Salah satu tujuan pendidikan Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki kecintaan serta komitmen yang kuat untuk mempertahankan Negara kesatuan republik Indonesia. Undang undang no.20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahas Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) .

Pasal 4 UU No 20 tahun 2000 mengatakan “pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajuan bangsa. Pada jenjang pendidikan dasar, sekolah dikembangkan sebagai tatanan sosial-pedagogi yang kondusif bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas peserta didik. Kualitas setiap peserta didik sangat penting sebagai bekal untuk berperan sebagai warga Negara yang demokratis, bertanggung jawab, dengan sikap dan perilakunya dilandasi oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, kesehatan, ilmu, kecakapan, kreatifitas, dan kemandirian.

Sekolah harus dikembangkan sebagai pusat kebudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, mampu memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik melalui proses pembelajaran ( Winataputra , 2007 : 1.7). Secara bertahap sekolah akan menjadi komunitas yang memiliki budaya penghormatan terhadap HAM, keharmonisan dalam menjalani kehidupan yang tertib, adil dan berkeadaban, maka untuk mencapai hal tersebut diperlukan mata pelajaran PKn yang difungsikan sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab

Pembelajaran PKn juga sangat diperlukan dalam membe

lajarkan peserta didik karena PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter ( Depdiknas, 2006 : 108)

Seperti pemaparan di atas disebutkan tujuan Pkn sebagai pembentukan karakter peserta didik namun kenyataan yang terjadi menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang ada di sekolah dasar masih belum sesuai harapan. Tidak berhasilnya pembelajaran Pkn di sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal. Memang pada umumnya peserta didik merasa pembelajaran PKn membosankan hal ini kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Menurunnya konsentrasi belajar atau kurang tepatnya penggunaan strategi yang digunakan oleh guru bisa menyebabkan kebosanan pada proses pembelajaran dan ini akan berakibat pada kurang berhasilnya pembelajaran PKn yang dilakukan. Pembelajaran seperti ini salah satunya ditemui di SDN Tegalgede 02.

Berdasarkan hasil observasi berlangsungnya pembelajaran PKn yang dilakukan pada hari Sabtu, 28 November 2015 oleh peneliti di kelas IV di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember, bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan seperti kegiatan pembelajaran umumnya dimana kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Ketika proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah lalu dilanjutkan dengan penugasan. Guru tidak menggunakan media apapun ketika pembelajaran. Guru terlalu berkonsentrasi pada latihan soal. Sebenarnya juga ada satu kesempatan guru bertanya namun peserta didik terkadang masih belum aktif menjawab pertanyaan pancingan yang diberikan oleh guru. Mereka juga belum menunjukkan keaktifannya dalam bertanya atau menyampaikan pendapatnya sendiri mengenai materi pembelajaran. Aktivitas belajar yang dicapai secara klasikal mencapai 41 % kurang. Aktivitas belajar yang rendah ini pada akhirnya berimbas pada hasil belajar yang rendah pula. hal ini dibuktikan dengan hasil dokumentasi nilai ulangan mata pelajaran PKn siswa kelas IV . Hasil belajar PKN kelas IV secara klasikal hanya mencapai 61 % atau berada di kategori cukup.

Kendala yang dialami guru salah satunya adalah sulitnya menentukan media dan metode yang cocok untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik. Lalu tidak adanya buku paket yang menjadi bahan belajar peserta didik, mereka hanya memegang buku LKS sebagai pegangan untuk belajar. Sedangkan berdasarkan wawancara kepada peserta didik diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik tidak menyukai pembelajaran PKn, mereka menganggap mata pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang sangat membosankan serta sulit untuk dipahami.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. seperti faktor guru yang masih kesulitan menentukan metode atau model yang cocok untuk kegiatan pembelajaran PKn, seperti halnya yang peneliti temukan pada saat kegiatan observasi, guru sedang menerangkan pokok bahasan sistem pemerintahan kabupaten kota, dan provinsi dengan menggunakan metode ceramah, menurut peneliti pokok bahasan ini bisa menggunakan metode *mind mapping* yang mempunyai keunggulan untuk mempermudah melihat gambaran keseluruhan materi mengingat materi pemerintahan kabupaten dan kota sangat luas. Metode atau model pembelajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran, penjelasan guru dianggap sangat membosankan. Gejala kebosanan atau mulai tidak tertariknya peserta didik kepada pembelajaran ditandai dengan mulai acuhnya peserta didik terhadap penjelasan guru, mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak menutup kemungkinan ada yang tertidur. Apabila peserta didik sudah tidak tertarik lagi atau mengalihkan perhatian kepada hal lain akan mengakibatkan tidak tersampainya isi materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru. Lalu akibat lanjutnya adalah hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan masalah tersebut salah satu solusinya adalah dengan memilih alternatif pembelajaran yang digunakan oleh guru agar membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rahmannelli (dalam Herni dan Marnawi, 2013 : 03) menyatakan apabila anak terlibat dan mengalami sendiri dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik, disamping itu pembelajaran akan lebih lama diserap dalam ingatan siswa. Hal ini

sesuai dengan model pembelajaran *problem-based learning* yang dalam pembelajaran siswa mengalami sendiri dan ikut serta dalam proses pembelajaran. Dalam *problem-based learning* siswa dihadapkan terhadap suatu masalah dan mencari sendiri solusi atau cara menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan yang diantaranya :

1. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar
2. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa.
3. Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para siswa dengan sendirinya.
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
5. Mendorong kreativitas siswa dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah dilakukan.

Selain penerapan PBL dalam penelitian ini juga digunakan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan wahana penyuluhan informasi belajar berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran ( Iklassiyah , 2014 : 5). Media yang digunakan dalam penelitian adalah media video alasan menggunakan media video karena video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, dan menyingkat waktu. Hal itu dipengaruhi oleh ketertarikan mata dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang seseorang menyimak lebih dalam (J.E Kemp dalam Iklassiyah, 2014 : 5). Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan (Hamdani dalam Iklassiyah, 2014 : 6). Kelebihan media video menurut Sanaky (dalam Iklassiyah 2014 : 6) adalah (1) menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic (2) sifatnya yang audio visual sehingga memiliki daya tarik sendiri dalam memacu motivasi untuk belajar (4) dapat mengurangi kejenuhan belajar terutama jika

dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.

Dengan kelebihan *problem based-learning* serta kelebihan media video dapat digunakan sebagai model alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dirumuskan permasalahan dan sebagai solusi mengatasi permasalahan tersebut, maka diadakan penelitian dengan judul “ Penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan media video pada Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Globalisasi dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester 2 di SDN Tegalgede ”. Alasan memilihnya peneliti kepada materi globalisasi adalah kenyataan bahwa sangat pentingnya peserta didik memahami hal ini. Dalam buku paket PKN untuk kelas IV dijelaskan bahwa globalisasi identik dengan kejadian perubahan yang terjadi di sekitar lingkungan. Adanya globalisasi menyebabkan budaya asing mudah masuk ke Indonesia, budaya asing tersebut membawa pengaruh baik dan buruk bagi masyarakat Indonesia. Peserta didik harus dibekali pengetahuan tentang globalisasi ini agar mereka memahami dan memilih produk atau budaya yang baik sesuai dan tidak bertentangan dengan budaya Indonesia sehingga peserta didik dapat merespon dengan tepat adanya perubahan tersebut, selain itu supaya peserta didik dapat menghindari pengaruh buruk dan dapat meningkatkan kemajuan dari pengaruh baik globalisasi ( Dewi, Firdaus dan Widayati : 2008 ) Perubahan cara belajar peserta didik melalui penerapan *problem-based learning* dan bantuan media video diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan *problem-based learning* berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran

PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember?

2. Bagaimanakah penerapan *problem-based learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember.

### 1.3 Tujuan Penelitian

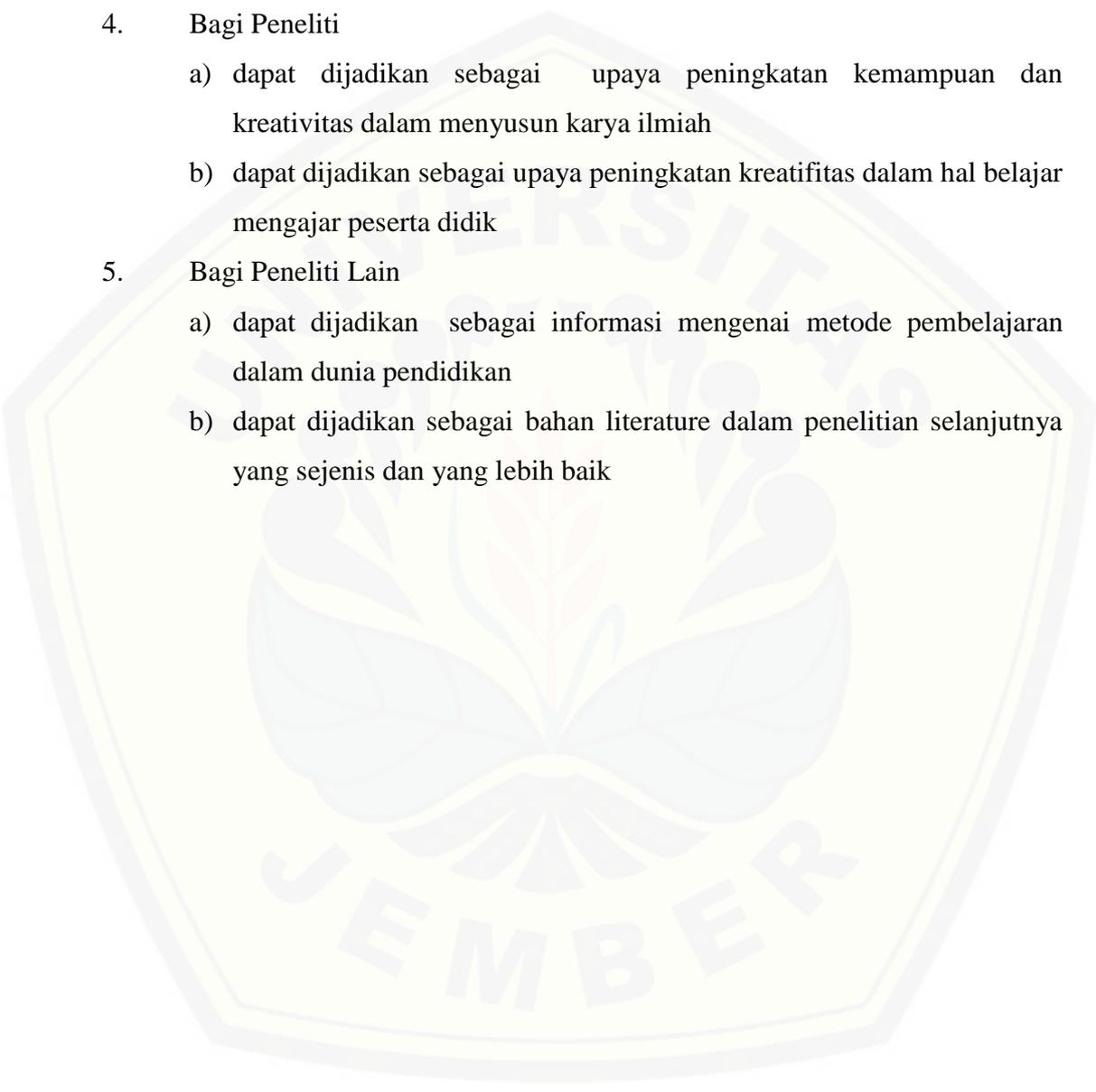
Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember melalui penerapan *problem-based learning* berbantuan media video.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember melalui penerapan *problem-based learning* berbantuan media video

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik :
  - a) meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran PKn
  - b) memberikan suasana belajar yang menarik
  - c) menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, bekerja sama, berkomunikasi dan percaya diri peserta didik.
2. Bagi Pendidik
  - a) memberikan pengalaman bagi pendidik dalam belajar mengajar sehingga yang pada mulanya pembelajaran berpusat kepada guru menjadi fasilitator dan mediator dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi Kepala Sekolah
  - a) Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidik dan peserta didik

- b) Sebagai eksperimen dalam mengembangkan inovasi metode dan strategi pembelajaran
  - c) dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam hal mengembangkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
4. Bagi Peneliti
- a) dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kemampuan dan kreativitas dalam menyusun karya ilmiah
  - b) dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kreatifitas dalam hal belajar mengajar peserta didik
5. Bagi Peneliti Lain
- a) dapat dijadikan sebagai informasi mengenai metode pembelajaran dalam dunia pendidikan
  - b) dapat dijadikan sebagai bahan literature dalam penelitian selanjutnya yang sejenis dan yang lebih baik
- 

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang kajian teori yang meliputi : Hakikat Pembelajaran PKn Sd, Model *Problem-Based Learning*, Media Pembelajaran, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Siswa, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Tindakan.

### 2.1 Hakikat Pembelajaran PKn

Subbab ini membahas mengenai pengertian mata pelajaran PKn, tujuan mata pelajaran PKn dan ruang lingkup mata pelajaran PKn.

#### 2.1.1 Pengertian Pembelajaran PKn

Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 menyatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dan Negara serta Pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara kesatuan republik Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan 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 UUD 1945.” (Depdiknas, 2006 : 108)

Sumarsono (dalam Nugroho, 2010 : 24) menerangkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah dimaksudkan agar warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlukan demi tetap utuh dan tegaknya NKRI.

Sedangkan menurut Syarbaini (dalam Nugroho, 2010 : 24) Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kulikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmu kewarganegaraan.

### 2.1.2. Tujuan Pembelajaran PKn

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

( Depdiknas, 2006 : 271 ).

### 2.1.3 Ruang Lingkup Pembelajaran PKn SD

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 tentang Standart Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, 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 dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideology terbuka.
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

(Depdiknas, 2006 :276-272).

Adapun ruang lingkungan yang diteliti dalam penelitian ini adalah globalisasi yang meliputi : globalisasi di lingkungan, dampak globalisasi, dan mengevaluasi globalisasi.

## **2.2 Problem-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)**

Subbab ini membahas mengenai pengertian model pembelajaran, pengertian *problem-based learning*, tujuan *problem-based learning*, ciri-ciri *problem-based learning*, langkah-langkah *problem-based learning*, kelebihan dan kekurangan *problem-based learning* serta penerapan *problem-based learning* dalam pembelajaran PKn pokok bahasa globalisasi.

### 2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Sani (2013 : 34) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Wahab ( dalam Trianasari, 2012 :16) model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Menurut Suprijono (dalam Trianasari, 2013 : 14) “model pembelajaran adalah pola yang difungsikan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Joyce & Well (dalam Rusman, 2010 : 132) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Jadi dapat dikatakan bahwa pada dasarnya model, teknik , metode ataupun strategi memiliki satu tujuan yang sama yaitu supaya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya dapat tercapai. Guru bebas memilih model pembelajaran yang cocok dan efisien sekiranya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun walaupun bebas guru juga harus menyadari bahwa pemilihan model pembelajaran sangat penting bagi pembelajaran. Guru harus pandai memilih model yang tepat karena ini menentukan tingkat penguasaan materi pada diri siswa dan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

### 2.2.2 Pengertian *Problem-Based Learning*

Menurut Ward(2002) & Stepien (1993) (dalam Kamdi, 2007 : 77) *problem-based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada

siswa. *Problem-based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Lebih lanjut menurut Blood & Felletti (1997) dan Forgy (1997) dalam (Kamdi, 2007 : 76) menyatakan bahwa *problem-based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah masalah praktis berbentuk *ill-structured* (masalah yang karakteristik tujuan ingin dicapainya lebih kompleks dan kurang pasti, informasi yang dibutuhkan samar dan tidak ada rumus untuk memecahkannya) atau *open ended* (masalah yang sifatnya terbuka dan untuk memecahkannya tidak hanya dengan satu cara bisa menggunakan banyak cara) melalui stimulus dalam belajar).

*Problem-based learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pengetahuan diri ( menurut Hmelo-Silver, Serafino & Cicchelli dalam Eggen & Kauchak, 2012 : 310).

*Problem-based learning* atau pembelajaran berbasis masalah akan dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir mengatasi masalah mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pembelajaran mandiri menurut Arends (dalam Sani, 2013 : 138).

Boud dan Fellety (dalam Rusman, 2010 : 230) mengemukakan bahwa *problem-based learning* adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Senada dengan pernyataan diatas Tan (dalam Rusman, 2010 : 229) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa benar-benar dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

*Problem-based learning* diadaptasi untuk program akademik kependidikan oleh Stepin Gallagher (1993). Pada awalnya PBL diterapkan pada

pembelajaran Sains , namun pada perkembangannya PBL dapat diterapkan dalam pembelajaran yang lainnya ( dikutip dari Agus, 2009 : 23)

PBL sangat cocok diterapkan untuk semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran PKn. Jika dikaitkan karakteristik PKn dan PBL, keduanya memiliki benang merah satu dengan lainnya. Ditinjau dari aspek PKn, merupakan ilmu pengetahuan yang berkembang secara dinamik. Artinya, perkembangan yang sangat pesat serta kontribusinya yang luas dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Jika dikaitkan dengan PBL, perubahan pandangan ini telah berimplikasi dalam pembelajaran PKn yang lebih menekankan sebagai pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir PKn pada siswa, bukan lagi sebagai hafalan. Siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif pada proses pembelajaran.

*Problem-based learning* atau pembelajaran berbasis masalah membahas situasi kehidupan yang ada di lingkungan peserta didik. Dalam PBL peran guru adalah menyodorkan berbagai masalah autentik untuk memfasilitasi peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, memfasilitasi penyelidikan dan mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik permasalahan harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum.

Menurut Eggen dan Kauchak (2012 : 311) fase penerapan *problem-based learning* ada 4 yaitu :

1. Mereview dan menyajikan masalah.
2. Menyusun strategi.
3. Menerapkan strategi.
4. Membahas dan mengevaluasi hasil.

*Problem-based learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vigotsky. Kaitan antara teori konstruktivisme dengan PBL adalah prinsip-prinsip PBL sejalan dengan pandangan teori belajar tersebut. Siswa secara aktif mengkonstruksi sendiri pemahamannya, dengan cara interaksi dengan

lingkungannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pada paparan sebelumnya dijelaskan bahwa *problem-based learning* fokus pembelajarannya adalah masalah sehingga peserta didik tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah (Kamdi dkk, 2007 : 79).

Lingkungan belajar yang harus dipersiapkan dalam PBL adalah lingkungan belajar yang terbuka, menggunakan proses demokrasi, dan menekankan pada peran aktif siswa. Seluruh proses membantu siswa untuk menjadi mandiri dan otonom yang mampu percaya pada keterampilan intelektual mereka sendiri. Lingkungan belajar menekankan pada peran sentral siswa bukan pada guru (Rusman , 2010: 245).

Menurut Jonassen dalam Reigeluth ( dalam Kamdi dkk, 2007 : 218) menyatakan bahwa pembelajaran *problem-based learning* dapat diterapkan bila didukung dengan lingkungan belajar yang konstruktivistik. Lingkungan belajar konstruktivistik mencakup beberapa faktor seperti : kasus yang berhubungan, sumber informasi, *cognitive tools* (bantuan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya, *cognitive tools* membantu peserta didik untuk merepresentasi apa yang diketahuinya atau apa yang dipelajarinya, dan melakukan aktivitas berpikir melalui pemberian tugas-tugas) pemodelan dinamis, percakapan dan kolaborasi serta dukungan sosial dan kontekstual.

Menurut Arends (dalam Kamdi, 2007 : 78) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh dari *problem-based learning* ada tiga yaitu : inkuiri dan keterampilan pemecahan masalah, belajar model peraturan orang dewasa dan keterampilan belajar mandiri. Siswa yang melakukan inkuiri dalam pembelajaran akan menggunakan keterampilan berpikir tinggi dimana mereka akan melakukan operasi mental seperti induksi deduksi klarifikasi dan reasoning.

Menurut Resnick (dalam Trianasari , 2013 : 17) ciri-ciri berpikir tingkat tinggi adalah :

1. Bersifat non algoritmik artinya jalur tindakannya tidak sepenuhnya ditetapkan sebelumnya.

2. Bersifat kompleks artinya mampu berpikir dalam berbagai perspektif atau sudut pandang.
3. Banyak solusi artinya mampu mengemukakan dan menggunakan berbagai solusi dengan mempertimbangkan keuntungan dan kelemahan masing masing.
4. Melipatkan interpretasi.
5. Melibatkan banyak kriteria artinya mampu menggunakan berbagai kriteria.
6. Melibatkan ketidakpastian artinya tidak semua yang berhubungan dengan tugas yang ditangani.
7. Melibatkan pengaturan dari proses berpikir.
8. Menentukan makna, menemukan struktur dalam sesuatu yang tampak tidak beraturan, mampu mengidentifikasi pola pengetahuan.
9. Membutuhkan banyak usul.

Dalam aplikasinya *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah membutuhkan kesiapan guru dan siswa untuk bisa berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang diangkat. Guru harus siap membimbing siswa serta menjadi tutor yang dapat memberikan motivasi semangat dan membantu siswa dalam menguasai keterampilan pemecahan masalah.

Hamzah (dalam Rusman, 2010 : 246) secara lebih khusus menyatakan tugas guru dalam PBL adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan *self regulated* (proses bagaimana seorang peserta didik dapat mengatur pembelajarannya sendiri dengan mengaktifkan kognitif, afektif dan perilakunya sehingga tercapai tujuan belajar).
2. Guru hendaknya selalu mengarahkan siswa mengajukan masalah atau pertanyaan atau memperluas masalah.
3. Guru hendaknya menyediakan beberapa situasi masalah yang berbeda beda berupa informasi tertulis, benda manipulatif, gambar atau yang lainnya.

4. Guru dapat memberikan masalah yang *open ended* (masalah yang sifatnya terbuka dan untuk memecahkannya tidak hanya dengan satu cara bisa menggunakan banyak cara) melalui stimulus dalam belajar.
5. Guru dapat memberikan contoh bagaimana cara merumuskan dan mengajukan masalah dengan beberapa tingkat kesukaran baik tingkat kesulitan pemecahan masalah.
6. Guru menyelenggarakan *reciprocal teaching* (dalam terjemahan artinya mengarah pada menekankan dialog antara guru dan siswa atau antara sesama siswa dalam kelompok belajar, dialog yang digunakan bertujuan untuk mengkonstruksi pemahaman siswa).

Peran siswa secara khusus menurut Paris dan Winograd (dalam Rusman, 2010 : 247) adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan motivasi dan kebermaknaan tujuan , proses dan keterlibatan dalam belajar.
2. Menemukan masalah yang bermakna secara personal.
3. Merumuskan masalah dengan mempertimbangkan memodifikasi dan memvariasikan situasi dengan informasi baru yang dianggap paling mungkin mencapai tujuan.
4. Mengumpulkan fakta-fakta untuk memperoleh makna serta pengetahuan dalam pengaplikasian pada pemecahan masalah yang dihadapi secara kreatif.
5. Berpikir secara reflektif untuk mengajukan pertanyaan dan menyelesaikan masalah.
6. Berpartisipasi dalam pengembangan serta penggunaan *assessment* untuk mengevaluasi kemajuan sendiri.

Berdasarkan paparan diatas diperoleh kesimpulan bahwa fokus dalam *problem-based learning* adalah masalah artinya dalam model pembelajaran ini siswa dilibatkan secara aktif dalam masalah nyata yang terjadi disekitarnya sehingga rasa ingin tahu siswa meningkat. Dengan rasa ingin tahu yang meningkat siswa akan lebih aktif terlibat didalam pembelajaran mencoba menganalisis dan

memecahkan masalah tersebut. Siswa juga diharapkan dapat mengembangkan cara berpikir tinggi dan kritis.

### 2.2.3 Tujuan *Problem-Based Learning*

Menurut Kurniasih dan Sani ( 2015 : 48 ) menyatakan bahwa pada prinsipnya tujuan utama PBL adalah untuk menggali daya kreatifitas siswa dalam berpikir dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Jelas terlihat bahwa model ini tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar mandiri.

Secara khusus menurut Kurniasih dan Sani ( 2015 : 48 ) tujuan PBL adalah sebagai berikut :

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.
2. Belajar peranan orang dewasa yang otentik.
3. Menjadi siswa yang mandiri untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum.
4. Membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru.
5. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif.
6. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
7. Meningkatkan motivasi belajar sehingga membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

Tujuan PBL menurut Rusman ( 2010 : 238) adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas, keterampilan memaknai informasi, kolaboratif, belajar tim serta keterampilan reflektif dan *evaluative*.

#### 2.2.4 Ciri- Ciri *Problem-Based Learning*

*Problem-based learning* memiliki tiga karakteristik menurut Eggen dan Kauchak (2012 : 307 ) yaitu sebagai berikut:

1. Pelajaran berfokus pada pemecahan masalah. Pembelajaran diawali dengan menyodorkan suatu masalah kepada siswa lalu memecahkan masalah tersebut yang merupakan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *problem-based learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang bermula dari suatu masalah dan memecahkan adalah fokusnya.
2. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa. Model *problem-based learning* biasanya dilakukan secara berkelompok yang cukup kecil (tidak lebih dari empat) sehingga siswa terlibat dalam proses itu. Jadi dari kegiatan tersebut dapat dikatakan bahwa siswa lah yang menyusun strategi pemecahan masalah dan memecahkan masalahnya.
3. Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah. Guru menuntun siswa dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan dukungan pengajaran lain saat siswa berusaha memecahkan masalah. Karakteristik ini penting untuk memastikan kesuksesan pelajaran *problem-based learning*.

Sedangkan menurut Supinah dan Sutanti (dalam Sulandari, 2013 : 10) menyatakan bahwa karakteristik *problem-based learning* adalah sebagai berikut :

1. Belajar dimulai dengan permasalahan yang sering ditemui dan relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
2. Memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa.
3. Mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu.
4. Memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri.
5. Menggunakan kelompok kecil.

6. Menuntut siswa untuk mendemostrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Selain karakteristik Supinah dan Sutanti (dalam Sulandari, 2013 : 10 ) juga menyampaikan ciri-ciri khusus PBL adalah sebagai berikut :

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pertanyaan atau masalah yang diberikan kepada siswa ketika pembelajaran disesuaikan dengan pokok bahasan yang sedang disampaikan dalam proses PBL.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Pertanyaan atau masalah yang diberikan adalah nyata yang sering dialami oleh siswa sehingga dapat dipecahkan dengan beberapa banyak mata pelajaran.
3. Penyelidikan autentik. Siswa diminta menganalisis dan mendefinisikan masalah yang sedang dihadapi.
4. Menghasilkan produk atau karya dan unjuk kerja. Siswa dituntut untuk menghasilkan produk berupa karya nyata dari solusi yang sudah didapat.

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah menurut Rusman (2010 : 232) adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan menumbuhkan perspektif ganda.
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses esensial dalam PBM.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penugasan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

9. Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar dan
10. PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Secara lebih khusus dijelaskan bahwa desain masalah menurut Rusman (2010 : 238) memiliki ciri-ciri adalah sebagai berikut :

1. Karakteristik; masalah nyata dalam kehidupan, adanya relevansi dengan kurikulum, tingkat kesulitan dan tingkat kompleksitas masalah, masalah memiliki kaitan dengan berbagai disiplin ilmu, keterbukaan masalah, sebagai produk akhir.
2. Konteks; masalah tidak terstruktur, menantang, memotivasi, memiliki elemen baru.
3. Sumber dan lingkungan belajar; masalah dapat memberikan dorongan untuk dipecahkan secara kolaboratif, independen untuk bekerja sama, adanya bimbingan dalam proses memecahkan masalah dan menggunakan sumber. Adanya sumber informasi, dan hal hal yang diperlukan dalam proses pemecahan masalah.
4. Presentasi; menggunakan skenario masalah, jurnal dan majalah serta website.

### 2.2.5 Langkah-langkah *Problem-Based Learning*

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010 : 243) mengemukakan bahwa langkah langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Langkah-langkah PBL

Fase	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	Orientasi siswa pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah (mencari dan mengumpulkan informasi, berdiskusi dengan anggota kelompok).	Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan guru
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar.	Membantu siswa mendefinisikan dan megorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.	Siswa mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

Fase	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
3	Membimbing pengalaman individual / kelompok.	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, menyimpulkan dan memecahkan masalah.	Siswa mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, menyimpulkan berbagai informasi tersebut dan memecahkan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya sesuai laporan dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.	Siswa merencanakan dan membuat laporan.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Siswa melakukan refleksi atau evaluasi dengan cara diskusi kelas terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

### 2.2.6 Keunggulan dan Kelemahan *Problem-Based Learning*

Model pembelajaran yang beragam saat ini tidak semuanya sesuai dengan kondisi dan mata pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Setiap model yang muncul selalu memiliki keunggulan ataupun kelemahan. Seperti model pembelajaran *problem-based learning* atau pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan dan kekurangan.

#### a. Keunggulan *Problem-Based Learning*

Kurniasih dan Sani ( 2015 : 49 ) menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa.
2. Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para siswa dengan sendirinya.
3. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
4. Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi serba baru.
5. Dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri.
6. Mendorong kreativitas siswa dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah dilakukan.

7. Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna.
8. Model ini siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
9. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam kelompok.

a. Kelemahan *problem-based learning*

Selain memiliki keunggulan *problem-based learning* memiliki kelemahan pula, seperti yang dinyatakan Kurniasih dan Sani ( 2015 : 50 ) kelemahan model ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan mempelajari model ini berarti proses pembelajaran harus dipersiapkan dalam waktu yang cukup panjang. Karena sedapat mungkin setiap persoalan yang akan dipecahkan harus tuntas, supaya maknanya tidak terpotong.
2. Siswa tidak dapat benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya.
3. Sering juga ditemukan kesulitan terletak pada guru, karena guru kesulitan dalam menjadi fasilitator dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan mereka solusi.

Sudjana (1996: 93) menjelaskan bahwa model PBL akan meningkatkan aktivitas belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Hampir setiap langkah menuntun keaktifan belajar siswa, sedangkan peranan guru lebih banyak sebagai pemberi *stimulasi*, pembimbing kegiatan siswa dan menentukan arah apa yang dilakukan oleh siswa.

Keberhasilan dari model pembelajaran ini sangat bergantung pada sumber belajar bagi siswa, memerlukan waktu yang cukup, serta kemampuan guru dalam mengangkat dan merumuskan masalah. Oleh sebab itu, sebelum model ini

digunakan untuk meminimalisir kekurangan yang telah disebutkan pada uraian sebelumnya maka guru harus mempersiapkan segala sesuatunya secara matang, baik persiapan masalah, sumber-sumber belajar bagi siswa, waktu yang diperlukan, maupun pengelompokan siswa.

### 2.2.7 Penerapan *Problem-Based Learning* dalam Pembelajaran PKn Pokok bahasan Globalisasi.

No.	Langkah- Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Kegiatan awal	Guru mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa	Siswa menjawab salam, berdoa menurut keyakinan dan memberikan informasi jika ada siswa yang tidak masuk
		Guru melakukan tanya jawab sebagai apersepsi	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti		
	Langkah 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru bercerita mengenai perkembangan dunia yang sangat pesat seperti peristiwa yang mudah tersebut dengan kecanggihan teknologi	Siswa mendengarkan dan menyimak cerita guru tentang perkembangan dunia
		Guru menunjukkan perkembangan yang ada seperti gambar handphone, alat transportasi modern dll	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
	Langkah 2. Pengorganisasian siswa untuk belajar	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang	Siswa duduk berkelompok dengan teman sekelompoknya
		Guru membagikan LKK	Siswa memperhatikan LKK yang diberikan guru
	Langkah 3. Penyidikan secara Individu atau kelompok	Guru meminta siswa dan kelompoknya mengerjakan LKK yaitu mencari permasalahan yang terdapat di artikel	Siswa dan kelompoknya mengerjakan LKK yaitu mencari permasalahan yang terdapat di dalam LKK
Guru meminta siswa mencari pengertian globalisasi secara berkelompok, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi dengan mengidentifikasi masalah yang diberikan guru		Siswa mencari pengertian globalisasi, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi dengan mengidentifikasi masalah yang diberikan guru	

No,	Langkah-Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		Sebagai referensi guru meminta siswa memperhatikan dan mengingat peristiwa sekitar dan fakta yang ada dilingkungan untuk merumuskan masalah	Siswa merumuskan masalah dan membuat hipotesis dengan mengumpulkan informasi berupa fakta atau peristiwa dilingkungan sekitar
	Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membimbing siswa menyajikan hasil karya	Siswa mendnegarkan dan memperhatikan arahan guru dalam menyusun hasil karya berupa laporan hasil diskusi
		Guru meminta perwakilan kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil karya, siswa yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan jika belum mengerti	siswa perwakilan kelompok secara bergiliran mempresebtasikan hasil karya, siswa yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan jika belum mengerti
	Lanhkah 5 Menganalisis dan dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru menganalisis hasil diskusi kelompok dengan meluruskan jawaban siswa	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
		Guru meminta siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari dan siswa diperkenankan bertanya bila belum mengerti	Siswa memberikan kesimpulan materi dan bertanya jika belum mengerti
3.	Kegiatan Akhir	Guru memberikan evaluasi dengan melakukan tes tulis hasil belajar siswa	Siswa mengerjakan tes hasil belajar
		Guru mengajak siswa berdoa, memberikan pesan sebelum pulang dan mengucapkan salam	Siswa berdoa, mendengarkan pesan guru dan menjawab salam guru

### 2.3. Media Pembelajaran

#### 2.3.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauanpeserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman dalam Aklasiyah, 2014: 40). Sanaky ( dalam Aklasiyah , 2011: 40) menyebutkan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media

pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar dalam Aklassiyah, 2014: 41).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Hamdani ( dalam Aklassiyah : 41) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu:

**a. Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan

**b. Media Audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

**c. Media Audio Visual**

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

visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara.

### 2.3.2 Media Video Pembelajaran

Sukiman ( dalam Aklassiyah, 2014: 42) mendefinisikan video sebagai seperangkat komponen media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film yakni sama- sama mampu menayangkan gambar bergerak (Asyhar, dalam Aklassiyah, 2014: 42).

Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan (Hamdani dalam Aklassiyah, 2014: 42). J.E Kemp dalam Sukiman ( dalam Aklassiyah, 2014: 42) mengatakan bahwa video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Kelebihan media video menurut Sanaky ( dalam Aklassiyah , 2014: 43) yaitu:

- a. Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- b. Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar.
- c. Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik.
- d. Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
- e. Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar.
- f. Portable dan mudah didistribusikan.

## 2.4 Aktivitas Belajar

Asas didaktik bermacam macam, diantara itu semua bisa dikatakan aktivitaslah asas yang terpenting oleh sebab belajar sendiri merupakan suatu kegiatan. Tanpa kegiatan tak mungkin seorang belajar. (Nasution, 1995 : 86 ). Dikemukakan pula bahwa tanpa aktivitas belajar tidak akan memberi hasil yang baik (Nasution 1995 : 90).

Menurut Kunandar (dalam Trianasari, 2013: 31) menyatakan bahwa aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, dan keaktifan. Sedangkan keaktifan siswa dalam bentuk pikiran perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas bukan hanya aktivitas jasmani saja melainkan rohani. Menurut piaget ( dalam Nasution , 1995 : 89) seorang anak berpikir sepanjang dia berbuat. Tanpa berbuat anak tidak berpikir. Agar anak berpikir sendiri , maka dia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.

Diendrich (dalam Nasution : 1995 :91 ) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan murid antara lain :

1. *Visual activities* seperti; membaca, memperhatikan gambar, mengamati percobaan.
2. *Listening activities* seperti; mendengarkan uraian percakapan, diskusi, music, pidato.
3. *Oral activities* seperti; menyatakan merumuskan bertanya memberi saran mengeluarkan pendapat mengadakan interview diskusi interupsi.
4. *Writing activities* seperti menulis cerita karangan laporan tes angket menyalin.
5. *Drawing acitivities* seperti; menggambar membuat grafik peta diagram pola dll.
6. *Motor activities* seperti; melakukan percobaan membuat konstruksi model mereparasi bermain berkebun memelihara binatang.
7. *Mental activities* seperti; menanggapi mengingat memecahkan soal menganalisis melihat hubungan mengambil keputusan.

8. *Emotional activities* seperti; menaruh minat merasa bosan gembira berani tenang gugup.

Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah

1. Mendengarkan penjelasan guru (*listening activities*).
2. Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas (diskusi siswa dalam kelas) (*oral activities*).
3. Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat (*oral activities*).
4. Kemampuan menganalisis masalah (*mental activities*).
5. dan kemampuan menyelesaikan masalah (*mental activities*).

## 2.5 Hasil Belajar

Slameto (1995 : 5) hasil belajar adalah tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan dari individu yang berlangsung terus menerus. Perubahan tingkah laku yang terjadi akan menjadi perubahan dan bermanfaat bagi proses belajar berikutnya. Perubahan dalam hasil belajar dapat dilihat dari berbagai macam aspek seperti perbuatan (sikap dan tingkah laku) dan pemahaman.

Petunjuk bagi dianggap berhasilnya suatu proses belajar menurut Djamarah dan Zain (1992 : 120) adalah :

1. Daya serap. Bahan pengajaran yang diserap mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Pemaparan diatas yang menjelaskan mengenai dua indikator keberhasilan. Indikator pertama dapat diketahui dari bagaimana tingkat daya serap siswa dan hal ini dapat dilihat dari hasil belajar ulangan harian atau semester yang diperoleh siswa. Indikator kedua dapat diketahui melalui perubahan tingkah laku siswa baik ketika berkelompok atau individu. Namun meskipun terdapat dua indikator yang lebih sering digunakan menjadi indikator keberhasilan adalah daya serap siswa.

Menurut Davies, Jarolimek dan Foster (dalam Dimiyati & Mudjiono, 1999 : 201) menyatakan bahwa ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni : ranah kognitif, afektif

dan psikomotorik. Taksonomi tujuan ranah kognitif dikemukakan oleh Bloom (1956). Selain itu pada tahun 1964 Krathwohl, Bloom dan Masia mengemukakan ranah afektif. Sedangkan taksonomi tujuan ranah psikomotorik dikemukakan oleh Harrow pada tahun 1972.

Tujuan ranah kognitif menurut Jarolim dan Foster (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 202) berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif dikemukakan oleh Bloom dan direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001)

Anderson, L.W & Krathwohl, D.R 2001 (dalam Prasetya, 2012: 108) merevisi taksonomi Bloom yang lama, sehingga membagi tingkatannya dalam ranah kognitif antara lain:

1. Mengingat (C1), penjelasan subkategori taksonomi Bloom revisi berdasarkan sumber jurnal yang ditulis oleh Krathwohl dengan judul *Krathwohl an Overview* (dikutip dari Prasetya, 2012 :108) yaitu *remember/mengingat* (C1), kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat kembali (*recalling*).
2. Memahami (C2) tingkatan ini menekankan bahwa siswa harus memilih fakta-fakta dan konsep yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban siswa tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya.
3. Mengaplikasikan (C3) yang mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. Menganalisis (C4) yang mengarahkan pada kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian yang satu dengan yang lainnya.
5. Mengevaluasi (C5) yang meliputi dua macam proses kognitif yaitu memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).

6. Mencipta (C6) melibatkan tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Dalam penelitian ranah kognitif yang diukur sesuai dengan taksonomi bloom yang telah direvisi adalah dari tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan) dan C4 (menganalisis)

Tujuan ranah afektif menurut Davies, Jarolimek dan Foster (dalam Dimiyati Dan Mudjiono , 1999 : 205) berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut :

1. Merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
2. Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi *stimulant* dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
3. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
4. Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
5. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan pertimbangan.

Tujuan ranah psikomotorik menurut Davies (dalam Dimiyati Dan Mudjiono , 1999 : 206) berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, barket dan miles mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut :

1. Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan dan ketepatan gerakan tubuh yang mencolok.

2. Ketetapan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
3. Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
4. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan menggunakan model *problem-based learning* dan dipadukan dengan media video sebelumnya telah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian tersebut adalah Agus Wirahadi K dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* pada siswa kelas V. Penelitian tersebut berjudul “peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah mata pelajaran IPS pokok bahasan keragaman kenampakan alam kelas IV SDN Kemuning Lor 04 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan model ini aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan 2 meningkat sebesar 66% dan 83%.

Dita Triatuti (2010) melakukan penelitian dengan judul “ penerapan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pokok bahasan masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Gebang 05 Semester genap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat pada siklus 1 dan 2 mencapai 78,17% dan 82,9%.

Ilanda Widiyanti (2012) melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran PKn pokok bahasan sikap mematuhi keputusan bersama melalui model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media gambar dan kokami di SDN Sumbersari 01 Kabupaten Jember” hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar meningkat sebesar 78% dan 86%.

Dian Novitarini (2012) Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan metode problem based learning dan media gambar pada siswa kelas III SDN Rambigundam 03 Jember tahun pelajaran 2011/2012, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar meningkat sebesar 61,07% dan 91,43%.

Yuni Triansari (2013) Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Video Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi di SDN Singkil Kabupaten Ponorogo, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar meningkat sebesar 85,42% dan 83,33%

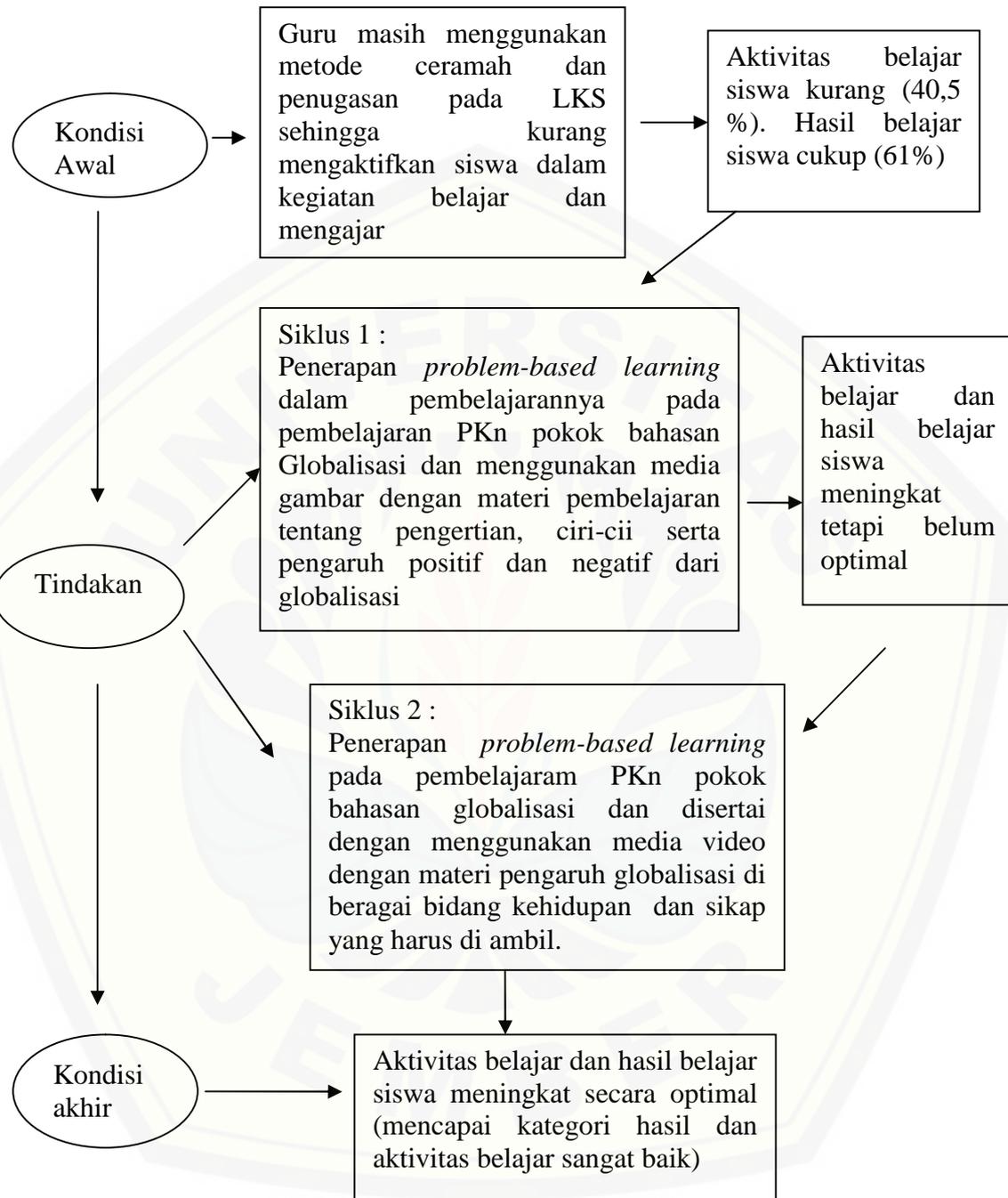
Berdasarkan beberapa penelitian serta jurnal yang disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *problem-based learning* berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul ini dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi. Selain itu penelitian yang dilakukan sebelumnya dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sama dengan materi yang berbeda.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap pra siklus, telah diketahui bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas IV SDN Tegalgede 02 masih menggunakan metode ceramah serta penugasan. Hal lain yang ditemukan adalah tidak adanya buku paket dan peserta didik hanya menggunakan LKS. Oleh karena itu aktivitas serta hasil belajar di dalam kelas masih rendah. Rendahnya aktivitas siswa bisa ditunjukkan dengan kegiatan siswa di dalam kelas yang hanya mendengarkan dan mencatat. Selain itu hasil belajar siswa juga rendah ditandai dengan nilai PKn siswa kelas IV yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, hanya 12 siswa dari 31 siswa keseluruhan yang nilainya memenuhi KKM (67).

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu diadakannya perubahan dalam pembelajaran yaitu mencakup perubahan model pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media video pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah tersebut.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penerapan *problem-based learning* berbantuan media video dilakukan dalam beberapa siklus atau tahap. Pada siklus pertama peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* dan menggunakan media video. Ketika tahap pelaksanaan dilaksanakan pula tahap observasi. Selanjutnya guru melakukan evaluasi pada pembelajarn siklus pertama ini. Apabila siklus pertama aktivitas dan hasil belajar belum mencapai peningkatan sesuai dengan standar yang telah ditentukan, maka akan dilakukan pelaksanaan siklus kedua. Pada siklus kedua ini dilaksanakan atas dasar evaluasi proses pembelajaran tahap pertama. Apabila pada siklus kedua belum mencapai peningkatan sesuai standar yang telah ditentukan maka bisa dilanjutkan pada siklus ketiga dan seterusnya dengan langkah yang sama sampai hasilnya sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Diharapkan dengan melakukan tindakan silkuls 1, 2 dan selanjutnya akan ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi. Gambaran mengenai kerangka berpikir dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penerapan *Problem-Based Learning*

### 1.8 Hipotesis Tindakan

Menurut Darmadi (2013 : 46 ) hipotesis adalah dugaan bersifat sementara mengenai sesuatu objek yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berkenaan dengan itu Fred N. Kerlinger (dalam Darmadi, 2013 : 46) mendefinisikan hipotesis adalah sebagai “pernyataan yang merupakan terkaan mengenai hubungan dua variabel”. Senada dengan pertanyaan diatas Depdikbud (dalam Masyhud, 2012 : 52) mendefinisikan hipotesis sebagai “suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris”. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, maka rumusan hipotesis tindakan penelitian ini adalah :

1. Jika diterapkan *problem-based learning* berbantuan media video dalam pembelajaran Pkn pokok bahasan globalisasi, maka aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 akan meningkat.
2. Jika diterapkan *problem-based learning* berbantuan media video dalam pembelajaran Pkn pokok bahasan Globalisasi, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 akan meningkat.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang Metode Penelitian meliputi : Subjek Penelitian, Daerah Penelitian, Definisi Operasional, Rancangan Penelitian. Model Penelitian, Metode Penelitian, Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

#### **3.1 Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 Kecamatan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siswa kelas IV berjumlah 31 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sejumlah 18 dan sisanya terdiri dari 13 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap. Teknik dalam menentukan subjek penelitian ini adalah dengan menggunakan *purpose sampling* atau sampel bertujuan yang memiliki arti subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti dipilih dengan sengaja dan dengan beberapa pertimbangan (Arikunto,2006 : 140).

#### **3.2 Daerah Penelitian**

Tempat penelitian ini dipilih oleh peneliti dengan menggunakan teknik *purpose sampling* atau sampel bertujuan yang memiliki arti tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian dipilih dengan disengaja atas beberapa pertimbangan tertentu (Arikunto,2006 : 140). Daerah yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Tegalgede 02 yang beralamat di Jalan Tawangmangu Kecamatan Sumbersari Jember pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Teknik *purpose sampling* digunakan karena beberapa pertimbangan pertimbangan misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya (Masyhud, 2012: 75). Berdasarkan teknik tersebut daerah penelitian dilaksanakan di SDN Tegalgede 02 Kecamatan Sumbersari Jember dengan pertimbangan yakni kesediaan pihak SDN Tegalgede 02 untuk dijadikan tempat penelitian.

Sampel bertujuan atau *purpose sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasakan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006 : 140). Berdasarkan

paparan tujuan tersebut penelitian di SDN Tegalgede 02 dilakukan dengan pertimbangan yakni pelaksanaan pembelajaran yang umumnya masih menggunakan model pembelajaran berpusat kepada guru. Peneliti melakukan penelitian dengan *problem-based learning* berbantuan media video karena hal ini merupakan salah satu alternatif dan inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran.

Pertimbangan lain yang mendasari pemilihan daerah penelitian tersebut oleh karena :

1. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara di dalam kelas diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan umumnya ceramah dan penugasan, sehingga aktivitas siswa didalam kelas sangat kurang, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
2. Melalui kegiatan pengumpulan dokumen yang berupa hasil belajar siswa mata pelajaran PKn diperoleh informasi bahwa ketuntasan belajar siswa masih rendah.

### **3.3 Definisi Operasional.**

Selain dilakukan identifikasi dan klarifikasi terhadap variabel variabel penelitian yang ada. Maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional. Variabel yang ada dan perlu dijelaskan dalam penelitian ini yakni :

#### *3.3.1 Problem-based learning.*

*Problem-based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai suatu topic pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini diawali dengan penyajian masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan informasi mengenai fakta-fakta yang terjadi di lingkungan dan dikaitkan untuk membuat hipotesis. Selanjutnya menyajikan hasil karya melalui presentasi setiap kelompok dan yang terakhir mengevaluasi dengan tes tulis.

#### *3.3.2 Media Pembelajaran Video*

Media video didefinisikan sebagai seperangkat komponen media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan.

Video yang digunakan adalah video yang berhubungan dengan materi yakni mengenai globalisasi dilingkungan

### 3.3.3 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini diantaranya adalah mendengarkan penjelasan guru, aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan menganalisis masalah, kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat.

### 3.3.4 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar untuk ranah kognitif yang diukur yakni meliputi C1 , C2 sampai C3. Kemampuan siswa kelas IV SD dalam menguasai materi pembelajaran diukur dengan menggunakan tes. .

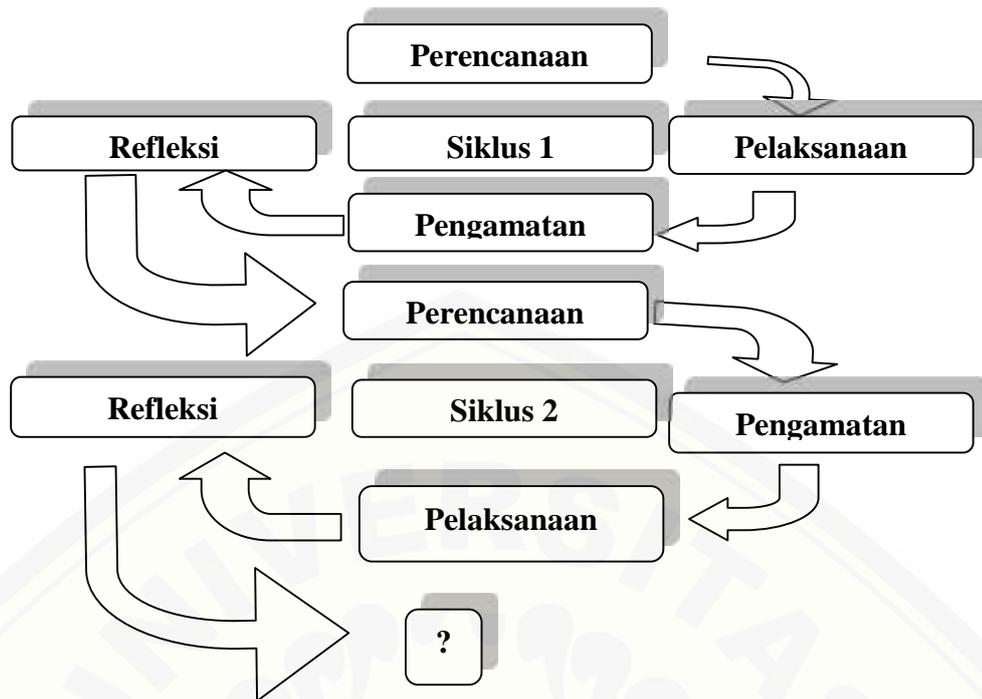
## 3.4 Rancangan Penelitian

Penelitian dalam bahasa Indonesia merupakan suatu kata yang berasal dari kata “teliti” yang artinya melakukan suatu secara hati hati, cermat dan tidak gegabah (Darmadi,2013 : 9). Menurut Woody (dalam Sumadayo, 2013: 1) penelitian adalah sebuah metode untuk menemukan kebenaran yang juga merupakan sebuah pemikiran kritis untuk menguji hipotesis atau untuk mendapat jawaban sebenarnya. Penelitian secara umum dapat dikatakan sebagai upaya untuk memecahkan masalah secara ilmiah (Masyhud, 2012 :170)..

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau PTK. Menurut Depdiknas (dalam Sumadayo, 2013:143) PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas dan memperdalam pemahaman mereka terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki praktik-praktik pembelajaran. Berkenaan dengan uraian tersebut menurut Suyanto (dalam Sumadayo : 2013 :144) PTK merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu supaya memperbaiki atau meningkatkan praktik praktik pembelajaran di kelas secara lebih professional.

Hakikat dari PTK merupakan suatu prosedur penelitian yang konteksnya adalah kelas untuk memecahkan masalah nyata mengenai pembelajaran, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran. Ditinjau dari karakteristiknya PTK merupakan penelitian yang didasarkan pada masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tindakan tertentu yang tidak seperti biasanya dilakukan untuk mencari jawaban tentang permasalahan belajar atau untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Tindakan yang dilakukan dalam PTK ini dilakukan secara berulang-ulang hingga mencapai titik ideal yang diharapkan oleh guru (Masyhud, 2012 : 176). Berdasarkan beberapa hal diatas mengenai PTK, peneliti melakukan tindakan-tindakan untuk mengatasi masalah atau memperbaiki kualitas di SDN Tegalgede 02. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning. Penggunaan tindakan berupa penerapan problem based learning ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tegalgede 02 pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi.

Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan berbagai macam bagan yang berbeda. Namun model penelitian secara garis besar mencakup empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto , 2012:16). Adapun model penelitian digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2012 : 16)

Tahap pertama adalah tahap perencanaan, dalam tahap ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati kemudian membuat suatu *instrument* pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta. Tahap ini membuat persiapan pembelajaran seperti Silabus, RPP dan LKS, serta kebutuhan lainnya yang diperlukan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan atau tindakan. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Tahap ketiga yaitu tahap pengamatan, guna dari tahap ini ialah untuk merekam segala kegiatan yang terjadi dalam tahap pelaksanaan tindakan. Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat penerapan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh observer atau pengamat. Selanjutnya tahap refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dengan maksud mengetahui kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan, memikirkan apakah berpengaruh? Apakah terjadi dampak tertentu setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *problem-based learning*. Refleksi kata lain dari pengkajian mengenai keberhasilan atau kegagalan sehingga bisa menentukan bagaimana tindakan selanjutnya.

Ketika setiap tahapan telah selesai dilakukan ditemui berbagai hal termasuk letak keberhasilan ataupun hambatannya. Apabila penelitian dianggap berhasil

namun peneliti masih ragu ataupun penelitian masih belum menghasilkan sesuatu seperti yang diharapkan peneliti bisa melanjutkan kepada siklus selanjutnya dengan langkah yang sama. Hasil keputusan dapat dijadikan dasar rancangan pada tahap tindakan siklus kedua. Jika sudah selesai dengan siklus kedua dan guru belum puas dapat melaksanakan siklus ketiga dengan tahap yang sama (Arikunto, 2012 : 21)

### 3.5 Model Penelitian

Pada model penelitian ini terdapat dua tindakan yaitu tindakan pra siklus atau pendahuluan dan tindakan siklus. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya pada tindakan siklus ini terdapat empat tahap yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

#### 3.5.1 Tindakan Pendahuluan ( Pra Siklus)

Tindakan pendahuluan ini adalah tindakan yang dilakukan sebelum penelitian atau tahap sebelum tindakan siklus dilakukan. Pada tahap pra siklus ini langkah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan daerah penelitian yang dipilih dengan menggunakan *purpose sampling*. Peneliti menggunakan teknik *purpose sampling* dalam memilih daerah penelitian karena berdasarkan beberapa pertimbangan seperti waktu, biaya, dan tenaga. Daerah penelitian yang terpilih adalah SDN Tegalgede 02. Kemudian peneliti meminta ijin kepada kepala sekolah SDN Tegalgede 02 tersebut
2. Langkah kedua peneliti menemui guru kelas IV untuk mengkomunikasikan jadwal wawancara kepada guru, siswa, dan observasi kelas. Jadwal observasi dan wawancara ditentukan pada hari yang sama yaitu Kamis, 28 November 2015. Pada hari sabtu adalah jadwal untuk mata pelajaran PKn. Sebelumnya peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara dan pedoman observasi aktivitas siswa.
3. Langkah ketiga melakukan kegiatan observasi. Berdasarkan kegiatan pengamatan atau observasi diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran seperti

pada pembelajaran umumnya yang menggunakan metode ceramah serta penugasan.

Kegiatan observasi menghasilkan informasi bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah. Presentase ketuntasan aktivitas belajar tersebut hanya mencapai 40,5% dengan kategori kurang. Selanjutnya melalui hasil observasi dan wawancara diketahui pula bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dan penugasan. Hasil belajar pun juga rendah ini didapat dari dokumen yang guru berikan kepada peneliti. Hasil belajar siswa sebesar 61% dengan kategori cukup

### 3.5.2 Tindakan Siklus

#### Siklus 1

##### a. Perencanaan

Kegiatan pada tahap perencanaan ini meliputi :

- b. Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
- c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d. Membuat lembar observasi.
- e. Mendesain alat evaluasi (tes hasil belajar, kisi kisi soal, dan kunci jawaban).
- f. Menyusun lembar kerja untuk kelompok.
- g. Menyusun daftar kelompok dengan anggota yang heterogen.
- h. Melakukan simulasi pembelajaran.

##### i. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini seperti yang direncanakan yaitu pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi yang dilakukan dalam 2x pertemuan. Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Pertemuan pertama :

#### I. Kegiatan Awal

Langkah 1. Orientasi siswa kepada masalah.

- a. Guru menyajikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran pokok bahasan globalisasi, siswa memperhatikan penjelasan guru.

## II. Kegiatan Inti

Langkah II. Mengorganisasikan siswa untuk belajar.

- b. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok belajar masing masing terdiri 4-5 orang, siswa duduk bersama kelompoknya.
- c. Guru memberikan LKK kepada setiap kelompok, siswa menerima LKK.
- d. Guru mengatur pembagian tugas tiap anggota kelompok, siswa mengerjakan tugas sesuai pembagian dari guru.

Langkah III. Membimbing penyelidikan individual kelompok.

- e. Guru membimbing setiap kelompok untuk memecahkan masalah dengan cara membantu siswa mengidentifikasi masalah disertai dengan mengumpulkan informasi berupa fakta yang ada di lingkungan untuk merumuskan hipotesis, siswa memecahkan masalah dengan mengidentifikasi masalah disertai informasi.
- f. Guru meminta siswa melanjutkan pekerjaan kelompoknya minggu depan, siswa mengumpulkan LKK.
- g. Sebagai penguatan informasi guru meminta siswa mengamati lingkungan sekitar lingkungan mengenai fakta yang terjadi yang ada di lingkungan, siswa memperhatikan penjelasan guru.

## III. Kegiatan akhir

- h. Guru memberikan motivasi dan meinta siswa untuk mempelajari materi pembelajaran serta mengingatkan siswa untuk memperoleh informasi di lingkungan, siswa memperhatikan penjelasan guru.

Pertemuan Kedua :

### I. Kegiatan awal :

- a. Guru mengingatkan siswa dengan masalah yang telah disajikan pada pertemuan sebelumnya, siswa memperhatikan penjelasan guru.
- b. Guru meminta siswa untuk kembali bekerja bersama kelompoknya, siswa duduk bersama kelompoknya.

- c. Guru membagikan LKS yang sudah dikerjakan pada pertemuan sebelumnya, siswa menerima dan meneruskan pekerjaannya.

## II. Kegiatan Inti :

- a. Guru meminta siswa membahas LKS dan membimbing siswa memecahkan masalah dengan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh pada pertemuan sebelumnya, siswa memperhatikan penjelasan guru

### Langkah IV. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

- a. Guru membimbing siswa untuk menyajikan hasil karya berupa laporan hasil diskusi, siswa membuat laporan diskusi dengan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Guru meminta perwakilan kelompok secara bergiliran untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, siswa presentasi di depan kelas.

### Langkah V. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- a. Guru menganalisis hasil diskusi kelompok dengan meluruskan masalah, siswa memperhatikan penjelasan guru.
- b. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari hari ini, siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.

## III. Kegiatan akhir

1. Guru memberikan evaluasi dari proses pembelajaran dengan melakukan tes tulis hasil belajar individu, siswa mengerjakan tes hasil belajar.
- c. Observasi  
Observasi atau pengamatan ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Observasi ini dilakukan oleh observer yang tak lain adalah teman sejawat. Tujuannya untuk mengetahui aktivitas siswa ketika pembelajaran yang menerapkan model *problem based learning*. Berdasarkan observasi tersebut dapat diketahui kendala atau kekurangan serta hal apa saja yang baik dan perlu dipertahankan pada saat proses pembelajaran.
  - d. Refleksi  
Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan

apakah ada dampak terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga dapat diperoleh gambaran untuk menetapkan bagaimana langkah-langkah pada pertemuan selanjutnya.

## Siklus 2

### a) Perencanaan

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, pada siklus 2 ini media yang digunakan adalah media video.
3. Menyiapkan kisi kisi soal tes hasil belajar yang lebih baik.
4. Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa.
5. Menyusun daftar kelompok.
6. Melakukan simulasi pembelajaran.

### b) Pelaksanaan Tindakan

## Pertemuan 1

### I. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa, siswa menjawab salam dan berdoa dengan hikmat
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa, siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat
3. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, siswa mendengarkan penjelasan guru.

### II. Kegiatan Inti

#### Langkah 1. Orientasi Siswa Pada Masalah.

5. Guru bercerita bahwa globalisasi telah membawa banyak pengaruh bagi Negara Indonesia, siswa mendengarkan cerita guru.
6. Guru menunjukkan salah satu pengaruh globalisasi yaitu pada segi makanan, siswa memperhatikan penjelasan guru.

#### Langkah 2. Pengorganisasian Siswa Untuk Belajar.

7. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, siswa duduk bersama kelompoknya.
8. Guru membagikan LKK, siswa menerima LKK.
9. Guru meminta siswa dan kelompoknya mencari permasalahan, siswa mengerjakan LKK dengan mencari masalah.
10. Guru meminta siswa mengerjakan LKK dengan memperhatikan video, siswa mengerjakan LKK.
11. Guru mendorong siswa menyelesaikan masalah mengenai pengaruh globalisasi dan sikap yang harus diambil sebagai referensi guru meminta siswa memperhatikan dan mengingat fakta disekitar siswa, siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan LKK dengan semangat dorongan guru.
12. Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas setiap individu, siswa mengerjakan tugas sesuai dengan tugasnya masing masing.

### III. Kegiatan penutup

13. Guru memberikan motivasi dan meminta siswa mempelajari materi untuk persiapan minggu selanjutnya, siswa mendengarkan penjelasan guru.
14. Guru mengajak siswa berdoa bersama dengan sikap yang baik dan sopan, siswa berdoa dengan hikmat.

## Pertemuan 2

### I. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa, siswa menjawab salam guru dengan semangat
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa, siswa menjawab sapaan guru.
3. Guru meminta siswa duduk kembali dengan kelompok yang sudah dibentuk minggu lalu, siswa duduk bersama kelompoknya.
4. Guru membagikan LKK dan meminta siswa melanjutkan pekerjaannya, siswa melanjutkan pekerjaannya.
5. Guru berkeliling memberikan dorongan dan informasi tambahan pada siswa yang kesulitan menemukan fakta, siswa mendengarkan penjelasan guru.

### II. Kegiatan Inti

#### Langkah 4. Mengembangkan Dan Menyajikan Karya

6. Guru membimbing siswa untuk menyajikan hasil karya berupa hasil diskusi, siswa mengerjakan hasil karya berupa hasil diskusi.
7. Guru meminta perwakilan kelompok bergiliran untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas, siswa mempresentasikan hasil karyanya.

#### Langkah 5. Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah.

8. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari, siswa menyimpulkan materi hari ini.
9. Guru menganalisis hasil diskusi kelompok dengan meluruskan jawaban siswa, siswa mendengarkan penjelasan guru

#### III. Kegiatan Akhir

10. Guru memberikan evaluasi dari proses pembelajaran dengan melakukan tes tulis hasil belajar siswa, siswa mengerjakan tes hasil belajar

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah alat atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengambil data yang akan dimanfaatkan untuk menetapkan keberhasilan dari rencana tindakan (Sumadayo, 2013 :75). Menurut Arikunto (2006 : 160) metode pengumpulan data adalah cara cara yang dipergunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan tahap yang menentukan dalam penelitian sebab kualitas penelitian dipengaruhi oleh kualitas data yang dikumpulkan oleh peneliti. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data atau bahan secara valid artinya data yang sesuai dengan tujuan penelitian.yang dikehendak (Masyhud, 2012 :202). Adapun pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

#### 3.6.1 Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2006 : 156). Tujuan observasi adalah untuk memperoleh informasi data dan rekaman hal-hal penting dalam pembelajaran yang dapat dijadikan bahan untuk menemukan

masalah, serta untuk dijadikan bahan analisis dan dijadikan bahan refleksi untuk menentukan keberhasilan atau tindakan selanjutnya. Dalam metode observasi cara paling efektif adalah dengan melengkapi format pengamatan sebagai instrument. Peneliti telah membuat pedoman observasi aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi langsung yang artinya pengamatan dilakukan dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh observer. Observasi dilakukan pada tahap pra siklus dan tahap siklus. Pada tahap pra siklus observasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum penelitian. Sedangkan pada tahap siklus observasi dilakukan pada saat peneliti melakukan tindakan yaitu menerapkan model pembelajaran *problem-based learning*

### 3.6.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah dialog dilakukan oleh pewawancara dan narasumber untuk memperoleh informasi. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang atau mengungkap data yang berkaitan dengan sikap, pendapat, atau wawasan. Menurut Somadayo (2013 : 80) wawancara dapat dilakukan secara bebas dan secara terstruktur. Wawancara hendaknya dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara agar informasi diperoleh secara lengkap namun jika ada jawaban yang masih butuh penjelasan lain dapat dilakukan secara bebas.

Menurut arikunto (2006 : 227) secara garis besar terdapat dua macam pedoman wawancara yakni sebagai berikut :

1. Pedoman wawancara tidak terstruktur yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan.
2. Pedoman wawancara terstruktur yaitu pedoman wawancara disusun secara terperinci sehingga menyerupai *checklist*.

Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang hanya memuat garis besar dan saat wawancara peneliti melakukan pengembangan jika ada jawaban yang masih membutuhkan penjelasan yang lebih akurat.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV pada saat sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran (pra siklus). Wawancara yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran (pra siklus) bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, prestasi dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode yang biasanya diterapkan oleh guru kelas (metode ceramah dan penugasan). Wawancara dilakukan setelah tahap siklus bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pendapat guru tentang pembelajaran yang menggunakan model *problem-based learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi.

Wawancara juga dilakukan kepada siswa. Tidak secara keseluruhan siswa hanya 4 orang saja yaitu 2 orang siswa yang hasil belajarnya mencapai kriteria ketuntasan belajar, sedangkan 2 orang lainnya adalah 2 orang siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai kriteria ketuntasan belajar. Kegiatan wawancara kepada siswa dilakukan sama seperti wawancara kepada guru yaitu dilakukan dua kali pada tahap sebelum tindakan dan tahap setelah tindakan. Wawancara kepada siswa ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn. Pada wawancara pertama dilakukan untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa mengenai pembelajaran PKn, sedangkan wawancara kedua dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *problem-based learning*.

### 3.6.3 Metode Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu misalnya yang berkaitan dengan hasil belajar seperti pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap (Masyhud, 2012, 203). Senada tentang pernyataan diatas menurut Arikunto (2006 : 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif merupakan tes yang mengandung pertanyaan yang sudah

terstruktur secara sempurna dan jawabannya pasti. Siswa tidak perlu melahirkan ide, gagasan atau pendapat. Tes subjektif atau tes uraian merupakan tes yang pertanyaannya mengandung pertanyaan permasalahan, uraian atau penjelasan. Tes yang dibuat telah dipersiapkan sebelumnya dan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 3.6.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari dokumen yang artinya barang barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan eraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2006 : 158). Metode dokumentasi mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen trapat, lengger agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006 : 231). Menurut Masyhud ( 2012 : 216) metode dokumentasi merupakan pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam menjaring data yang bersumber dari dokumen. Data yang ingin diperoleh peneliti adalah hasil belajar siswa dan biodata siswa. Biodata siswa digunakan untuk mempermudah memanggil nama siswa ketika proses pembelajaran sedangkan hasil belajar siswa digunakan untuk mempermudah peneliti dalam membentuk kelompok sesuai dengan kemampuan siswa.

#### 3.7 Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data adalah upaya peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dan kritis dalam penelitian karena hasil dari analisis data memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti (Masyhud, 2012 : 265)

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan pada data penelitian yang berupa deskripsi, transkrip, atau rekaman analisis non-statistik. Analisis data kualitatif dilakukan selama dan

sesudah pengumpulan data penelitian. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari kegiatan wawancara serta observasi oleh karena itu teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai penemuan bagi orang lain. Analisis data kuantitatif merupakan teknik analisis yang digunakan pada data penelitian yang berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil tes dan observasi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran yang menerapkan model *problem-based learning*.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Aktivitas belajar

Skor aktivitas siswa dapat diperoleh dari lembar observasi siswa yang dilakukan oleh observer ketika proses pembelajaran. Presentase keberhasilan tindakan aktivitas siswa diperoleh dengan rumus berikut :

$$Pa = \frac{m}{M} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pa = Presentase keaktifan siswa

m = Jumlah skor yang diperoleh

M = Skor maksimal (10) (Depdikbud dalam Trianasari, 2012 : 52)

Adapun kriteria aktivitas belajar siswa seperti dijelaskan dalam tabel berikut .

Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Presentase	Kategori
91-100 %	Sangat aktif
71-90 %	Aktif
41-70 %	Cukup aktif
21-40 %	Kurang Aktif
0-20 %	Sangat Kurang aktif

(Sumber : Masyhud , 2014 :298)

Ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa minimal mencapai 75 % dari jumlah siswa satu kelas yaitu 24 siswa. Presentase ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa diperoleh dengan rumus berikut.

$$Kk = \frac{\sum Pa}{P} \times 100 \%$$

Keterangan :

Kk = Ketuntasan klasikal

$\sum Pa$  = Jumlah presentase keaktifan siswa

P = Skor maksimal presentase keaktifan siswa ( 3100 )

b. Hasil Belajar Siswa

Taraf keberhasilan tindakan dilihat pula dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diperoleh dari skor hasil tes siswa. Adapun kriteria hasil belajar siswa seperti yang telah dijelaskan dalam tabel ini.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa.

Presentase	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Sumber : Masyhud , 2014 : 295)

Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh dengan menggunakan rumus berikut

$$Pk = \frac{\sum Na}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pk = hasil belajar klasikal

$\sum Na$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa

N = Jumlah skor maksimal kelas (3100)

( Depdiknas dalam Trianasari , 2013 : 53)

## BAB 5 PENUTUP

Kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari hasil penelitian melalui penerapan *problem-based learning* (PBL).

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Penerapan *problem-based learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi semester 2 kelas IV SDN Tegalgede 02 Sumpalsari Jember. Skor rata rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari tahap pra siklus yaitu 40,5 % (kategori kurang aktif) menjadi 62,90 % (kategori cukup) pada siklus 1. Pada siklus 2 skor rata rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari siklus1 sebesar 62,90 % (kategori cukup) menjadi 77,41 (kategori aktif) pada siklus 2.
- 2) Penerapan *problem-based learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi semester 2 kelas IV SDN Tegalgede 02 Sumpalsari Jember. Skor rata rata hasil belajar siswa tahap pra siklus sebesar 61 % (kategori cukup) menjadi 70,45 % (kategori baik). Pada siklus 2 skor rata rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari siklus 1 sebesar 70,45 % (kategori baik) menjadi 80,12 % (kategori sangat baik) pada siklus 2.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan adalah:

- a. Bagi siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karena dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya.

- b. Bagi guru diharapkan PBL dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa
- c. Bagi kepala sekolah sekolah yang diteliti sebaiknya proses pembelajaran yang terlaksana di kelas lebih diperhatikan dan media penunjang pembelajaran harap digunakan supaya guru dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti diharapkan peneliti dapat terus meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan suatu pembelajaran supaya dapat mengoptimal aktivitas serta hasil belajar siswa. Dan diharapkan juga peneliti terus meningkatkan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah sebagai upaya dari pengembangan diri.
- e. Bagi peneliti lain penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dan perlu dilakukan pengembangan mengenai pembelajaran PBL agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abimanyu S & Sulo, S.L.L. 2008. Strategi Pembelajaran. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Agus. 2009. “Efektivitas Penerapan Model PBL Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Khusus Kelas XII IS 1 SMA PGRI Wonosari Purwodadi. Tidak diterbitkan. Skripsi Universitas Negeri Semarang. Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, S 2006 Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT Asdi Mahastya
- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : 2011 PT Bumi Aksara
- Darmadi H. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung : Alfabeta
- Djamarah, B & Zain A. 1996. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2006. Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional Indonesia No. 22 Tahun 2006 Tentang Standart Isi Pendidikan Dasar dan Menengah 2006. Jakarta : Badan Nasional Satuan Pendidikan (BNSP).
- Dewi, R.K., Firdaus, S.U., dan Widayati, W. 2008. Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI kelas VI. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & mudjiono. 1999. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: RT Rineka Cipta.
- Eggen, P & Kauchak D. 2012. Strategi dan model pembelajaran. Terjemahan oleh Satrio Wahono. Jakarta barat : PT Indeks Permata Puri Media.
- Helni. 2013. “Peningkatan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media ICT Siswa Kelas VI SDN 4 Nanga Pinoh”. Tidak Diterbitkan. Artikel Penelitian. Pontianak. Jurusan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura
- Iklassiya, I. 2014 “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Siklus Belajar Berbantuan Media Video Pembelajaran Pada Kelas Va Sd Lab School Unnes”. Tidak Diterbitkan. Skripsi Universitas Semarang. Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.  
Universitas Semarang

Kamdi, W. 2007. Model Model Pembelajaran Inovatif. Malang : Universitas  
Malang Press.

Masyhud S. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Jember : LPMPK

Nasution. 1995. Didaktik Asas Asas Mengajar. Jakarta : PT Bumi Aksara

Nugroho I.S. 2010. “Hubungan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan  
dengan Kesadaran Hukum Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kartasura Tahun  
Ajaran 2008/2009.” Tidak diterbitkan. Skripsi Universitas Sebelas Maret.  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Rusman. 2014. Model Model Pembelajaran. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada

Sani, R.A. 2013. Inovasi pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara

Slameto. 1995. Belajar dan faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta PT Rineka  
Cipta

Sulandari N. 2013 “ Penerapan Model Problem Based Learning untuk  
Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pokok Bahasan  
Penyesuaian Diri Makhluk Hidup kelas V SDN Sumbersari 02 Jember.”  
Tidak diterbitkan. Skripsi Universitas jember . jurusan ilmu pendidikan.  
Universitas Jember

Sumadayo, S. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Graha Ilmu

Suranto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran Kontemporer. Yogyakarta:  
Laksbang PRESSindo.

Triatuti D. 2010. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk  
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ips Pokok Bahasan Masalah  
Social Pada Siswa Kelas IV SDN Gebang 05 Semester genap. Tidak  
diterbitkan. Skripsi Universitas Jember.” Jurusan Ilmu Pendidikan.  
Universitas Jember

Wahyudin, D. 2007. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, U. S. 2008. Pembelajaran PKn di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wirahadi A. 2009. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model  
Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan  
Keragaman Kenampakan Alam Kelas IV SDN Kemuning Lor 04 Jember.”  
Tidak diterbitkan. Skripsi Universitas Jember. Jurusan Ilmu Pendidikan.  
Universitas Jember

Yudhawatingtyas, I. 2010. “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA  
Siswa Kelas V Pokok Bahasan Pesawat Sederhana dengan Model

Pembelajaran Berbasis Masalah di SDN 3 Ketah Situbondo.” Tidak diterbitkan. Skripsi Universitas Jember. Jurusan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember



## LAMPIRAN A. MATRIX PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Penerapan <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan media video untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember	1. Bagaimanakah penerapan <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember?	1. <i>Problem-Based Learning</i> 2. Media Pembelajaran Video	1. <i>Problem-Based Learning</i> . a) Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah. Guru menyajikan masalah b) Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar Guru membentuk kelompok belajar c) Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok Guru membimbing siswa	1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas 4 SDN Tegalgede 02 Kab. Jember	1. Jenis dan pendekatan penelitian a. PTK ( Penelitian Tindakan Kelas) b. Pendekatan Kualitatif	1. Jika diterapkan <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan media video, maka aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi kelas IV SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember akan meningkat

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN PENELITIAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
			memecahkan permasalahan d) Tahap Mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa permasalahan Guru membimbing siswa melaporkan hasil diskusi kelompok e) Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Guru akan menganalisis hasil pemecahan masalah dan mengevaluasi			

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
	2. Bagaimanakah penerapan <i>Problem-based learning</i> berbantuan media video dapat meningkatkan	3. Aktivitas belajar siswa.  4. Hasil belajar siswa	siwa melalui tes tulis. 2. Aktivitas belajar siswa a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru b.Siswa berpartisipasi dalam kegiatan kelompok c.Siswa mampu menganalisis masalah d.Siswa mampu menyelesaikan masalah e.Siswa berani berpendapat 3. Hasil belajar siswa a. skor hasil belajar siswa	2. Informan adalah guru Responden adalah siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 Kab. Jember  3. Kepustakaan	2. Metode pengumpulan data : a. Metode observasi b. Metode wawancara c. Metode tes d. Metode dokumentasi  3. Analisis data statistik deskriptif dengan rumus : a. Aktifitas belajar siswa $Pa = \frac{m}{M} \times 100 \%$	2. Jika diterapkan <i>Problem-Based Learning</i> berbantuan media video, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN DATA	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
	hasil belajar siswa kelas IV pada Pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember?				b. Hasil Belajar siswa $Pk = \frac{n}{N} \times 100 \%$	PKn pokok bahasan Globalisasi kelas IV SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember akan meningkat

## LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

### B.1 Pedoman Observasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 selama proses pembelajaran yang dilakukan pada tahap pra siklus.	Siswa kelas IV SDN Tegalgede 02

### B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Metode yang digunakan ketika mengajar di kelas	Guru kelas IV SDN Tegalgede 02
2	Hasil belajar PKn siswa sebelum diadakan penelitian	Guru kelas IV SDN Tegalgede 02
3	Kendala yang dialami guru ketika proses pembelajaran PKn	Guru kelas IV SDN Tegalgede 02
4	Kendala yang dialami siswa ketika proses pembelajaran PKn	Siswa kelas IV SDN Tegalgede 02
5	Tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran <i>problem-based learning</i> dan media video	Guru kelas IV SDN Tegalgede 02
6	Tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran <i>problem-based learning</i> dan media video	Siswa kelas IV SDN Tegalgede 02
7	Kesulitan siswa tentang kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran <i>problem-based learning</i> dan media video	Siswa kelas IV SDN Tegalgede 02

### B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama siswa kelas IV SDN Tegalgede 02	Dokumen
2	Daftar nilai siswa kelas IV SDN Tegalgede 02	Dokumen
3	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

### B.4 Pedoman Tes

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Hasil belajar siswa setelah tahap siklus (setelah pembelajaran dengan model <i>problem-based learning</i> berbantuan media video)	Skor hasil tes siswa

**LAMPIRAN C. DAFTAR NAMA SISWA****Daftar Tabel Nama Siswa Kelas IV SDN Tegalgede 02**

No	Nama Siswa	Jenis kelamin
1	Amri Fanani	Laki-laki
2	Bagas Maulana	Laki-laki
3	Baehaqi Yasin	Laki-laki
4	David Dermawan	Laki-laki
5	Della Yulia Citra	Perempuan
6	Dewi Setyowati	Perempuan
7	Dimas Ramadhani	Laki-laki
8	Eloq Faiqotul	Perempuan
9	Feri Bagus Pratama	Laki-laki
10	Lia Indri	Perempuan
11	Linda Maharani	Perempuan
12	Meilina	Perempuan
13	Moch Nabil	Laki-laki
14	Moh Danil	Laki-laki
15	Moh Hafidin	Laki-laki
16	Moh Holil	Laki-laki
17	Moh Rois Susaki	Laki-laki
18	M. A Yakin	Laki-laki
19	Ninis Yuliani	Perempuan
20	Putra Trianto	Laki-laki
21	Sasta Sisilia	Perempuan
22	Siti Rofiqoh	Perempuan
23	Siti Wahyuni	Perempuan
24	Umi Wardatul	Perempuan
25	Vera Tika	Perempuan
26	Muhammad Zainal	Laki-laki
27	Ahmad Syarif	Laki-laki
28	Vivi Nur Laela	Perempuan
29	Adi Saputra	Laki-laki
30	Alfiansyah Putra	Laki-laki
31	Muhammad Anas	Laki-laki

(Sumber : Dokumentasi Guru kelas SDN Tegalgede 02)

**LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA****D.1 HASIL WAWANCARA KEPADA GURU TAHAP PRA SIKLUS**

Tujuan : Untuk Pengetahui Informasi Mengenai Proses Pembelajaran  
Dan Hasil Pembelajaran Siswa

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Bu Sulastri S.Pd (Guru Kelas IV)

No	Pertanyaan	Jawaban narasumber
1	Metode dan media apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran PKn	Metode ceramah, dan penugasan. Untuk media saya tidak menggunakan media apapun
2	Bagaimana sikap siswa saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode tersebut?	Banyak siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pertanyaan pancingan dijawab oleh satu dua orang siswa
3	Apa siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan atau berpendapat?	Hanya sedikit siswa yang seperti itu dan hanya sebatas menjawab pertanyaan pancingan
4	Bagaimana hasil pembelajaran yang didapat? Apa kendala yang ibu alami ketika proses pembelajaran?	Hasil pembelajaran dilihat dari ulangan harian siswa masih sedikit yang tuntas Kendalanya kesulitan memilih metode serta tidak ada buku paket yang dipakai siswa

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**D.2. HASIL WAWANCARA SISWA TAHAP PRA SIKLUS**

Tujuan : untuk mengetahui informasi mengenai kesulitan dan pemahaman siswa pada pelajaran

Bentuk : wawancara bebas

Responden 1 : Dewi Setyowati (siswa keals IV)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda suka dengan mata pelajaran PKn?	Tidak terlalu suka tidak terlalu benci juga
2	Bagaimana pendapat anda tentang mempelajari PKn	Terkadang sulit dimengerti terkadang mudah dimengerti jadi membuat saya tidak suka dan tidak membencinya
3	Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi ketika pembelajaran Pkn	Tidak ada
4	Bagaimana jika pemberian materi di kelas tidak hanya dengan tugas dan ceramah saja?	Asyik, lebih menyenangkan mungkin

Responden 2 : Nabila Meilina (siswa keals IV)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda suka dengan mata pelajran PKn?	Tidak suka
2	Bagaimana pendapat anda tentang mempelajari PKn	Karena pelajaran PKn sangat membosankan
3	Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi ketika pembelajaran Pkn	Tidak ada
4	Bagaimana jika pemberian materi di kelas tidak hanya dengan tugas dan ceramah saja?	Lebih enak mungkin tidak akan membosankan lagi

Responden : Muhammad Anas (siswa keals IV)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda suka dengan mata pelajaran PKn?	Tidak suka
2	Bagaimana pendapat anda tentang mempelajari PKn	Karena jika dikelas saat pembelajaran PKn terasa membosankan
3	Apakha ada kesulitan yang kalian hadapi ketika pembelajaran Pkn	Tidak ada
4	Bagaimana jika pemberian materi di kelas tidak hanya dengan tugas dan ceramah saja?	Mungkin lebih enak jika tidak mendengarkan atau mengerjakan tugas saja

Responden : Putra trianto (siswa keals IV)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda suka dengan mata pelajaran PKn?	Biasa saja, tidak suka tidak benci
2	Bagaimana pendapat anda tentang mempelajari PKn	Membosankan, dan materinya sulit
3	Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi ketika pembelajaran Pkn	Tidak ada
4	Bagaimana jika pemberian materi di kelas tidak hanya dengan tugas dan ceramah saja?	Mungkin tidak akan merasa kesulitan lagi

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

### LAMPIRAN D.3 HASIL WAWANCARA GURU SETELAH TINDAKAN SIKLUS

- Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan PBL (*problem-based learning*) berbantuan media video
- Bentuk : Wawancara Bebas
- Narasumber : Guru Kelas IV ( Bu Sulastri S.Pd )

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban Narasumber
1	Bagaimana penerapan PBL dalam pembelajaran PKn	Menurut saya siswa terlihat lebih aktif ketika pembelajaran dan pembelajaran ini akan dipahami oleh siswa karena siswa mencari sendiri melalui pengamatan langsung
2	Apakah pembelajaran dengan menggunakan PBL berbantuan media video pernah ibu terapkan sebelumnya?	Saya belum pernah menerapkan model dan media tersebut
3	Bagaimana tanggapan anda mengenai aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan PBL berbantuan media video	Menurut saya dengan menerapkan PBL dan menggunakan media video aktivitas dan hasil belajar siswa akan lebih baik

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

#### LAMPIRAN D4. HASIL WAWANCARA SISWA SETELAH TINDAKAN SIKLUS

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkan PBL berbantuan media video pada pembelajaran PKn

Bentuk wawancara : Wawancara Bebas

Narasumber : Dewi Setyowati

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban narasumber
1	Apakah anda suka dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru	Sangat senang
2	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran menggunakan PBL berbantuan media video pada pembelajaran PKn?	Menyenangkan ketika berdiskusi bisa meminta bantuan dan saling bekerja bersama memecahkan masalah yang ada di LKK
3	Apa kesulitan yang anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan PBL dan media video?	Ada masalah yang sulit pemecahannya.

Narasumber : Nabila Meilina

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban narasumber
1	Apakah anda suka dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru	Saenang sekali bu
2	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran menggunakan PBL berbantuan media video pada pembelajaran PKn?	Menyenangkan menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan ibu, menyenangkan ketika melihat teman teman berebut maju untuk presentasi kedepan
3	Apa kesulitan yang anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan PBL dan meia video	Tidak ada saya rasa bu. Saya mengerti yang ibu jelaskan

Narasumber : Muahammad Anas

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban narasumber
1	Apakah anda suka dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru	Senang bu
2	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran menggunakan PBL berbantuan media video pada pembelajaran PKn?	Menyenangkan ketika berdiskusi saling bekerja bersama memecahkan masalah yang ada di LKK, menyenangkan bisa memberikan semangat dan pendapat kepada teman yang presentasi
3	Apa kesulitan yang anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan PBL dan media video	Sedikit kesulitan ketika ada teman kelompok yang tidak memberi masukan karena tidak tahu dan menyerah mencari bersama

Narasumber : Putra Trianto

No	Pertanyaan peneliti	Jawaban narasumber
1	Apakah anda suka dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru	Senang bu
2	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran menggunakan PBL berbantuan media video pada pembelajaran PKn?	Menyenangkan ketika bisa melihat tayangan video dan belajar dari video sebelumnya tidak pernah ibu lastri menampilkan video
3	Apa kesulitan yang anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan PBL dan media video	Ketika lupa dengan tayangan video menjadikan saya dan teman teman sulit memecahkan masalah beruntung ibu membantu kami mengingat video.

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**LAMPIRAN E. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA****E.1 PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA TAHAP PRA SIKLUS**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
		1	Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru
2	Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas	2	Siswa berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		1	Siswa kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
5	Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat	2	Siswa mampu bertanya dan berpendapat memakai bahasa yang benar
		1	Siswa berani bertanya dan berpendapat tapi bahasa kurang tepat
		0	Siswa tidak berani bertanya dan berpendapat

**E2. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA TAHAP SIKLUS 1 DAN 2.**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
		1	Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru
2	Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas	2	Siswa berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		1	Siswa kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
3	Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat	2	Siswa mampu bertanya dan berpendapat memakai bahasa yang benar
		1	Siswa berani bertanya dan berpendapat tapi bahasa kurang tepat
		0	Siswa tidak berani bertanya dan berpendapat
4	Kemampuan menganalisis masalah	2	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik tapi tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menganalisis masalah
5	Kemampuan menyelesaikan masalah	2	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik tapi tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menganalisis masalah

**LAMPIRAN F. HASIL REKAPITULASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA****F.1 HASIL REKAPITULASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA TAHAP PRA SIKLUS**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Kategori aktivitas belajar siswa							
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat			Skor	Pa	SA	A	C	K	SKA	
		0	1	2	0	1	2	0	1	2								
1	Amri F	√			√				√			3	50			√		
2	Bagas	√			√				√			3	50			√		
3	Baehaqi Y	√			√					√		2	33					√
4	David D	√			√					√		3	50			√		
5	Della Yulia	√			√					√		2	33					√
6	Dewi S			√				√		√		5	83		√			
7	Dimas R	√			√				√			2	33					√
8	Eloq F			√				√		√		2	33					√
9	Feri Bagus P	√			√				√			2	33					√
10	Lia Indri			√				√		√		3	50			√		
11	Linda M	√			√				√			2	33					√
12	Meilina	√			√				√			2	33					√
13	Moch Nabil	√			√				√			2	33					√
14	Moh Danil	√			√					√		3	50			√		
15	Moh Hafidin	√			√				√			2	33					√
16	Moh Holil	√			√				√			1	16					√
17	Moh Rois S	√			√				√			1	16					√
18	M. A Yakin	√			√				√			1	16					√

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Kategori aktivitas belajar siswa						
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat			Skor	Pa	SA	A	C	K	SKA
		0	1	2	0	1	2	0	1	2							
19	Ninis Y			√		√		√			3	50				√	
20	Putra T		√			√				√	2	33					√
21	Sasta S		√			√				√	2	33					√
22	Siti R			√		√				√	4	66				√	
23	Siti W			√				√	√		4	66				√	
24	Umi W		√			√			√		2	33					√
25	Vera Tika		√			√			√		2	33					√
26	M Zainal		√			√				√	3	50				√	
27	A. Syarif		√			√				√	4	66				√	
28	Vivi Nur		√			√			√		2	33					√
29	Adi Saputra		√			√			√		2	33					√
30	Alfiansyah P		√			√			√		3	33					√
31	M. Anas		√					√		√	4	66				√	
	Jumlah skor siswa		37			30				9	76	1256	0	1	11	16	3
	Jumlah maksimal skor kelas		62			62				62	186	3100					
	Tingkat keaktifan siswa		59,67 %			48,38 %				14,51 %	40,5 %	40,5 %		3,23%	35,48 %	51,61 %	9,68 %

- 1) Skor partisipasi keaktifan siswa diperoleh dengan rumus :

$$Pa = \frac{m}{n} \times 100$$

Keterangan

Pa : skor partisipasi keaktifan siswa

m : skor siswa yang diperoleh

n : skor maksimal yang diperoleh

- 2) Sedang tingkat keaktifan siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Kk = \frac{Pa}{p} \times 100 \% = \frac{1235}{3100} \times 100 \% = 40,5 \%$$

Keterangan

Kk : Tingkat keaktifan siswa secara klasikal

Pa : Jumlah skor yang diperoleh siswa (1235)

P : Jumlah skor maksimal kelas (3100)

- 3) Sedang untuk rata rata tingkat keaktifan siswa tiap indikator didapat dari

$$Rt = \frac{Rs}{Rm} \times 100 \%$$

Rs : jumlah skor yang didapat

Rm : jumlah skor maksimal 62

Rt : rata rata tiap indikator

I. Rata- rata tingkat keaktifan siswa indikator mendengarkan penjelasan guru

$$Rt = \frac{37}{62} \times 100 \% = 59,67$$

II. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator partisipasi siswa mengerjakan tugas

$$Rt = \frac{30}{62} \times 100 \% = 48,38$$

III. Rata rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa bertanya dan berpendapat

$$Rt = \frac{9}{62} \times 100 \% = 14,51 \%$$

4) Sedang untuk kategori aktivitas belajar siswa sebagai berikut

#### Kategori Presentase Aktivitas Siswa

Presentase	Kategori
91-100 %	Sangat aktif
71-90 %	Aktif
41-70 %	Cukup aktif
21-40 %	Kurang Aktif
0-20 %	Tidak aktif

(Sumber : Masyhud,2014 :298)

Jember, 1 Desember 2016  
Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**F.2 HASIL REKAPITULASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SIKLUS 1**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	PA	Kategori aktivitas belajar siswa							
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya berpendapat			kemampuan siswa menyelesaikan masalah					kemampuan menganalisis masalah			SA	A	C	K	SK
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			0	1	2					
1	Amri F							√			√						6	60			√		
2	Bagas M	√						√									4	40				√	
3	Baehaqi				√												6	60			√		
4	David D				√												7	70		√			
5	Della Y.				√												4	40				√	
6	Dewi S.		√			√											8	80		√			
7	Dimas R.																7	70		√			
8	Eloq F.		√														7	70		√			
9	Feri B.																6	60				√	
10	Lia I.		√														7	70		√			
11	Linda M				√												5	50			√		
12	Meilina																5	50			√		
13	M. Nabil				√												5	50			√		
14	M. Danil	√						√									6	60			√		
16	M. Holil																6	60			√		
17	M. Rois S																5	50			√		
18	M.Yakin	√															6	60			√		

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Kategori aktivitas belajar siswa									
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya berpendapat			kemampuan siswa menyelesaikan masalah			kemampuan menganalisis masalah			Skor	PA	SA	A	C	K	S K
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2							
19	Ninis Y			√													8	80		√			
20	Putra T									√							7	70		√			
21	Sasta S																8	80		√			
22	Siti R			√													8	80		√			
23	Siti W			√			√										8	80		√			
24	Umi W																6	60				√	
25	Vera T																6	60				√	
26	M. Zainal		√			√			√								5	50				√	
27	A.Syarif		√						√								6	60				√	
28	Vivi N.L																7	70		√			
29	Adi S					√											5	50				√	
30	Alfiansyah																8	80		√			
31	M. Anas						√										8	80		√			
	jumlah skor tercapai	5	6		5	5		39			1	8		27			195	1950	0	13	16	2	0
	skor maksimal	62			62			62			62			62			310	3100					
	skor aktivitas belajar	90,32 %			88,71 %			62,90 %			29,03 %			43,55 %			62,9 %	62,9 0 %	0	41, 94 %	51, 61 %	6,4 5 %	0 %

- 1) Skor partisipasi keaktifan siswa diperoleh dengan rumus :

$$Pa = \frac{m}{n} \times 100$$

Keterangan

Pa : skor partisipasi keaktifan siswa

m : skor siswa yang diperoleh

n : skor maksimal yang diperoleh

- 2) Sedang tingkat keaktifan siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Kk = \frac{Pa}{p} \times 100 \% = \frac{1950}{3100} \times 100 \% = 62,90 \%$$

Keterangan

Kk : Tingkat keaktifan siswa secara klasikal

Pa : Jumlah skor yang diperoleh siswa (1235)

P : Jumlah skor maksimal kelas (3100)

- 3) Sedang untuk rata rata tingkat keaktifan siswa tiap indikator didapat dari

$$Rt = \frac{Rs}{Rm} \times 100 \%$$

Rs : jumlah skor yang didapat

Rm : jumlah skor maksimal 62

Rt : rata rata tiap indikator

- I. Rata- rata tingkat keaktifan siswa indikator mendengarkan penjelasan guru  
 $Rt = \frac{52}{62} \times 100 \% = 90,32 \%$
- II. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator partisipasi siswa mengerjakan tugas  
 $Rt = \frac{55}{62} \times 100 \% = 88,71 \%$
- III. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa bertanya dan berpendapat  
 $Rt = \frac{39}{62} \times 100 \% = 62,90 \%$
- IV. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa menyelesaikan masalah  
 $Rt = \frac{18}{62} \times 100 \% = 29,03 \%$
- V. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa menganalisis masalah  
 $Rt = \frac{27}{62} \times 100 \% = 43,55 \%$

Observer 1

Zahrotul Mufida Ali

Observer 2

Fitria

Senin, 2 Mei 2016

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**F3. HASIL REKAPITULASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS 2**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Skor	PA	Kategori				
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat			kemampuan siswa menyelesaikan masalah			kemampuan menganalisis masalah					SA	A	C	K	SK
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2							
1	Amri F																8	80		√			
2	Bagas M		√							√							6	60			√		
3	Baehaqi																7	70			√		
4	David D					√											8	80		√			
5	Della Y					√											6	60			√		
6	Dewi S			√			√										10	100	√				
7	Dimas R																8	80		√			
8	Eloq F			√													8	80		√			
9	Feri B P																6	60			√		
10	Lia I			√													9	90		√			
11	Linda M					√											7	70			√		
12	Meilina																7	70			√		
13	M. Nabil		√			√											6	60			√		
14	M. Danil					√											7	70			√		
15	M.Hafidin		√														6	60			√		
16	M. Holil																7	70			√		
17	M Rois S																6	60			√		

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Skor	PA							
		Mendengarkan penjelasan guru			Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas			Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat			kemampuan siswa menyelesaikan masalah			kemampuan menganalisis masalah											
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2									
18	M. Yakin		√														7	70			√				
19	Ninis Y			√													10	100	√						
20	Putra T		√														9	90		√					
21	Sasta S																9	90		√					
22	Siti R			√					√								9	90		√					
23	Siti W			√			√										10	100	√						
24	Umi W																8	80		√					
25	Vera T																7	70			√				
26	M Zainal		√						√								6	60			√				
27	A.Syarif		√														9	90		√					
28	Vivi N. L																10	100	√						
29	Adi S		√			√											6	60			√				
30	Alfiansyah		√														8	80		√					
31	M. Anas						√										10	100	√						
skor tercapai		53			54			47			35			51			240	2400	5	11	15	0	0		
skor maksimal		62			62			62			62			62			310	3100							
skor aktivitas belajar		85,483			87,096			75,806			56,451			82,581			77,4 1 %	77,4 1 %	16, 12 %	35, 48 %	48, 39 %	0	0		

- 1) Skor partisipasi keaktifan siswa diperoleh dengan rumus :

$$Pa = \frac{m}{n} \times 100$$

Keterangan

Pa : skor partisipasi keaktifan siswa

m : skor siswa yang diperoleh

n : skor maksimal yang diperoleh

- 2) Sedang tingkat keaktifan siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Kk = \frac{Pa}{p} \times 100 \% = \frac{2400}{3100} \times 100 \% = 77,4 \%$$

Keterangan

Kk : Tingkat keaktifan siswa secara klasikal

Pa : Jumlah skor yang diperoleh siswa (1235)

P : Jumlah skor maksimal kelas (3100)

- 3) Sedang untuk rata rata tingkat keaktifan siswa tiap indikator didapat dari

$$Rt = \frac{Rs}{Rm} \times 100 \%$$

Rs : jumlah skor yang didapat

Rm : jumlah skor maksimal 62

Rt : rata rata tiap indikator

- I. Rata- rata tingkat keaktifan siswa indikator mendengarkan penjelasan guru  
 $Rt = \frac{53}{62} \times 100 \% = 85,4 \%$
- II. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator partisipasi siswa mengerjakan tugas  
 $Rt = \frac{54}{62} \times 100 \% = 87,09 \%$
- III. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa bertanya dan berpendapat  
 $Rt = \frac{47}{62} \times 100 \% = 75,80 \%$
- IV. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa menyelesaikan masalah  
 $Rt = \frac{35}{62} \times 100 \% = 56,45 \%$
- V. Rata-rata tingkat keaktifan siswa indikator kemampuan siswa menganalisis masalah  
 $Rt = \frac{82}{62} \times 100 \% = 82,58 \%$

Observer 1

Observer 2

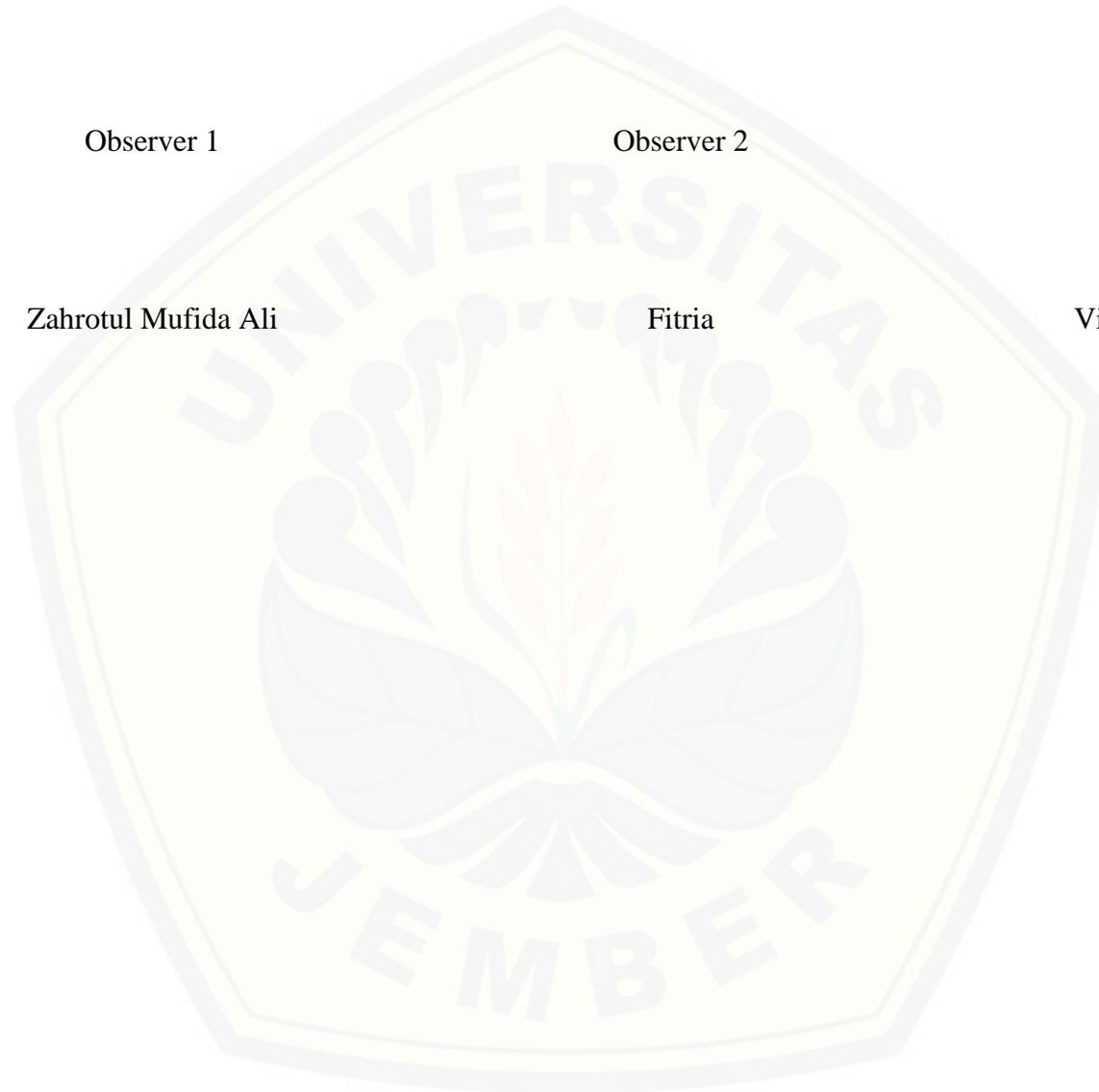
Sabtu, 7 Mei 2016

Peneliti

Zahrotul Mufida Ali

Fitria

Vindi Amelyana Putri



**LAMPIRAN G. HASIL BELAJAR SISWA****G1. HASIL BELAJAR SISWA PRA SIKLUS****Daftar Nilai PKn Tahap Pra Siklus Kelas IV SDN Tegalgede 02 Jember**

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori				
			SB	B	C	K	SK
1	Amri Fanani	70		√			
2	Bagas Maulana	50				√	
3	Baehaqi Yasin	70		√			
4	David Dermawan	60			√		
5	Della Yulia Citra	40				√	
6	Dewi Setyowati	75		√			
7	Dimas Ramadhani	65			√		
8	Eloq Faiqotul	70		√			
9	Feri Bagus Pratama	55			√		
10	Lia Indri	70		√			
11	Linda Maharani	30					√
12	Meilina	60			√		
13	Moch Nabil	60			√		
14	Moh Danil	70		√			
15	Moh Hafidin	60			√		
16	Moh Holil	55				√	
17	Moh Rois Susaki	45				√	
18	M. A Yakin	50				√	
19	Ninis Yuliani	75		√			
20	Putra Trianto	50				√	
21	Sasta Sisilia	65			√		
22	Siti Rofiqoh	75		√			
23	Siti Wahyuni	75		√			
24	Umi Wardatul	55				√	
25	Vera Tika	40				√	
26	Muhammad Zainal	60			√		
27	Ahmad Syarif	70		√			
28	Vivi Nur Laela	65			√		
29	Adi Saputra	60			√		
30	Alfiansyah Putra	70		√			
31	Muhammad Anas	75		√			
	Jumlah skor siswa	1895	0	12	9	9	1
	Jumlah skor kelas maksimal	3100					
	Tingkat hasil belajar siswa	61 % Cukup	0%	38,71 %	29,03 %	29,03 %	3,23 %

1) Tingkat hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Pk = \frac{\sum Na}{n} \times 100 \% = \frac{1895}{3100} \times 100 \% = 61 \%$$

Keterangan :

Pk = hasil belajar klasikal

$\sum Na$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa (1895)

N = Jumlah skor maksimal kelas (3100)

2)

Presentase	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Sumber : Masyhud , 2014 : 295)

Jumlah siswa = 25 siswa

- i. Siswa dengan kategori hasil belajar sangat baik = 0 siswa (0 %)
- ii. Siswa dengan kategori baik = 12 siswa (38,71 %)
- iii. Siswa dengan kategori cukup = 9 siswa (29,03 %)
- iv. Siswa dengan kategori kurang = 9 siswa (29,03 %)
- v. Siswa dengan kategori sangat kurang = 1 siswa (3,23 %)

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**G.2 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 1**

Nilai hasil belajar PKn pokok bahasan globalisasi siswa kelas IV SDN

Teglagede 02 Jember

No	Nama Siswa	Skor	Kategori				
			SK	K	C	B	SB
1	Amri Fanani	58					
2	Bagas Maulana	56					
3	Baehaqi Yasin	67					
4	David Dermawan	78					
5	Della Yulia Citra	53					
6	Dewi Setyowati	80					
7	Dimas Ramadhani	77					
8	Eloq Faiqotul	78					
9	Feri Bagus Pratama	47					
10	Lia Indri	78					
11	Linda Maharani	67					
12	Meilina	68					
13	Moch Nabil	48					
14	Moh Danil	78					
15	Moh Hafidin	78					
16	Moh Holil	76					
17	Moh Rois Susaki	58					
18	M. A Yakin	68					
19	Ninis Yuliani	78					
20	Putra Trianto	75					
21	Sasta Sisilia	82					
22	Siti Rofiqoh	84					
23	Siti Wahyuni	86					
24	Umi Wardatul	78					
25	Vera Tika	48					
26	Muhammad Zainal	75					
27	Ahmad Syarif	68					
28	Vivi Nur Laela	76					
29	Adi Saputra	55					
30	Alfiansyah Putra	80					
31	Muhammad Anas	86					
	Jumlah Skor	2148	0	8	5	12	6
	Skora Rata Rata (%)	70,45 (Kategori Baik)	0	25,81	16,13	38,71	19,35

1) Tingkat hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Pk = \frac{\sum Na}{n} \times 100 \% = \frac{2148}{3100} \times 100 \% = 70,45 \% \text{ (baik)}$$

Keterangan :

Pk = hasil belajar klasikal

$\sum Na$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa (2148)

N = Jumlah skor maksimasl kelas (3100)

2)

Presentase	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Sumber : Masyhud , 2014 : 295)

Jumlah siswa = 25 siswa

- vi. Siswa dengan kategori hasil belajar sangat baik = 6 siswa (19,35 %)
- vii. Siswa dengan kategori baik = 12 siswa (38,71 %)
- viii. Siwa dengan kategori cukup = 5 siswa (16,13 %)
- ix. Siswa dengan kategori kurang = 8 siswa (25,81 %)
- x. Siswa dengan kategori sangat kurang = 0 siswa (0 %)

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

### G.3 LAMPIRAN HASIL BELAJAR SIKLUS 2

Nilai hasil belajar PKn pokok bahasan globalisasi siswa kelas IV SDN

Teglagede 02 Jember

No	Nama siswa	Skor	Kategori				
			SK	K	C	B	SB
1	Amri Fanani	80					√
2	Bagas Maulana	68			√		
3	Baehaqi Yasin	78				√	
4	David Dermawan	85					√
5	Della Yulia Citra	58		√			
6	Dewi Setyowati	95					√
7	Dimas Ramadhani	90					√
8	Eloq Faiqotul	88					√
9	Feri Bagus Pratama	68			√		
10	Lia Indri	90					√
11	Linda Maharani	78				√	
12	Meilina	76				√	
13	Moch Nabil	68			√		
14	Moh Danil	88					√
15	Moh Hafidin	79				√	
16	Moh Holil	78				√	
17	Moh Rois Susaki	58		√			
18	M. A Yakin	78				√	
19	Ninis Yuliani	90					√
20	Putra Trianto	78				√	
21	Sasta Sisilia	92					√
22	Siti Rofiqoh	94					√
23	Siti Wahyuni	95					√
24	Umi Wardatul	78				√	
25	Vera Tika	58		√			
26	Muhammad Zainal	78				√	
27	Ahmad Syarif	76				√	
28	Vivi Nur Laela	78				√	
29	Adi Saputra	78				√	
30	Alfiansyah Putra	92					√
31	Muhammad Anas	94					√
	Jumlah skor siswa	2484	0	3	3	12	13
	Tingkat hasil belajar siswa (%)	80,12 (kategori sangat baik)	0	9,68	9,68	38,71	41,93

1) Tingkat hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus :

$$Pk = \frac{\sum Na}{n} \times 100 \% = \frac{2484}{3100} \times 100 \% = 80,12 \% \text{ (sangat baik)}$$

Keterangan :

Pk = hasil belajar klasikal

$\sum Na$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa (2484)

N = Jumlah skor maksimasl kelas (3100)

2)

Presentase	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Sumber : Masyhud , 2014 : 295)

Jumlah siswa = 25 siswa

1. Siswa dengan kategori hasil belajar sangat baik = 13 siswa (41,93 %)
2. Siswa dengan kategori baik = 12 siswa (38,71 %)
3. Siwa dengan kategori cukup = 3 siswa (9,68 %)
4. Siswa dengan kategori kurang = 3 siswa (9,68 %)
5. Siswa dengan kategori sangat kurang = 0 siswa (0 %)

Peneliti

Vindi Amelyana Putri

**LAMPIRAN H. SILABUS**

**SILABUS**

Nama Sekolah : SDN Tegalgede 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / 2

Materi : Globalisai

Standart kompetensi : 4. Menunjukkam sikap terhadap globalisasi di lingkungan

Kompetensi Dasar	Pendidikan Budaya Karakter bangsa	Materi pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator pencapaian kompetensi	Tahapan berpikir	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk	Contoh		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh di globalisasi	1. Religius 2. Toleransi 3. Disiplin 4. Kerja keras 5. Kreatif 6. Mandiri	Pengaruh globalisasi	1. Siwa dapat menjelaskan pengertian globalisasi 2. Siswa dapat menjelaskan contoh pengaruh globalisasi di sekitar kita	1. Menjelaskan pengertian globalisasi 2. Menjelaskan contoh pengaruh globalisasi di sekitar kita. 3. Menyebutkan contoh	C2  C2  C2	1. Penguasaan konsep  2. Penerapan	1. Pilihan ganda 2. Isian 3. Uraian 4. Penugasan/proyek.	1. Apakah yang dimaksud globalisasi	8 JP	1. Buku PKN kelas IV 2. Buku LKS

Kompetensi Dasar	Pendidikan budaya karakter bangsa	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator pencapaian kompetensi	Tahapan berpikir	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber belajar
						Teknik	Bentuk	Contoh		
			3. Siswa dapat menyebutkan contoh pengaruh positif dan negated dari globalisasi 4. Siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	pengaruh positif dan negatif dari globalisasi 4. Memberikan contoh sederhana pengaruh globaliosasi dilingkungannya	C2					

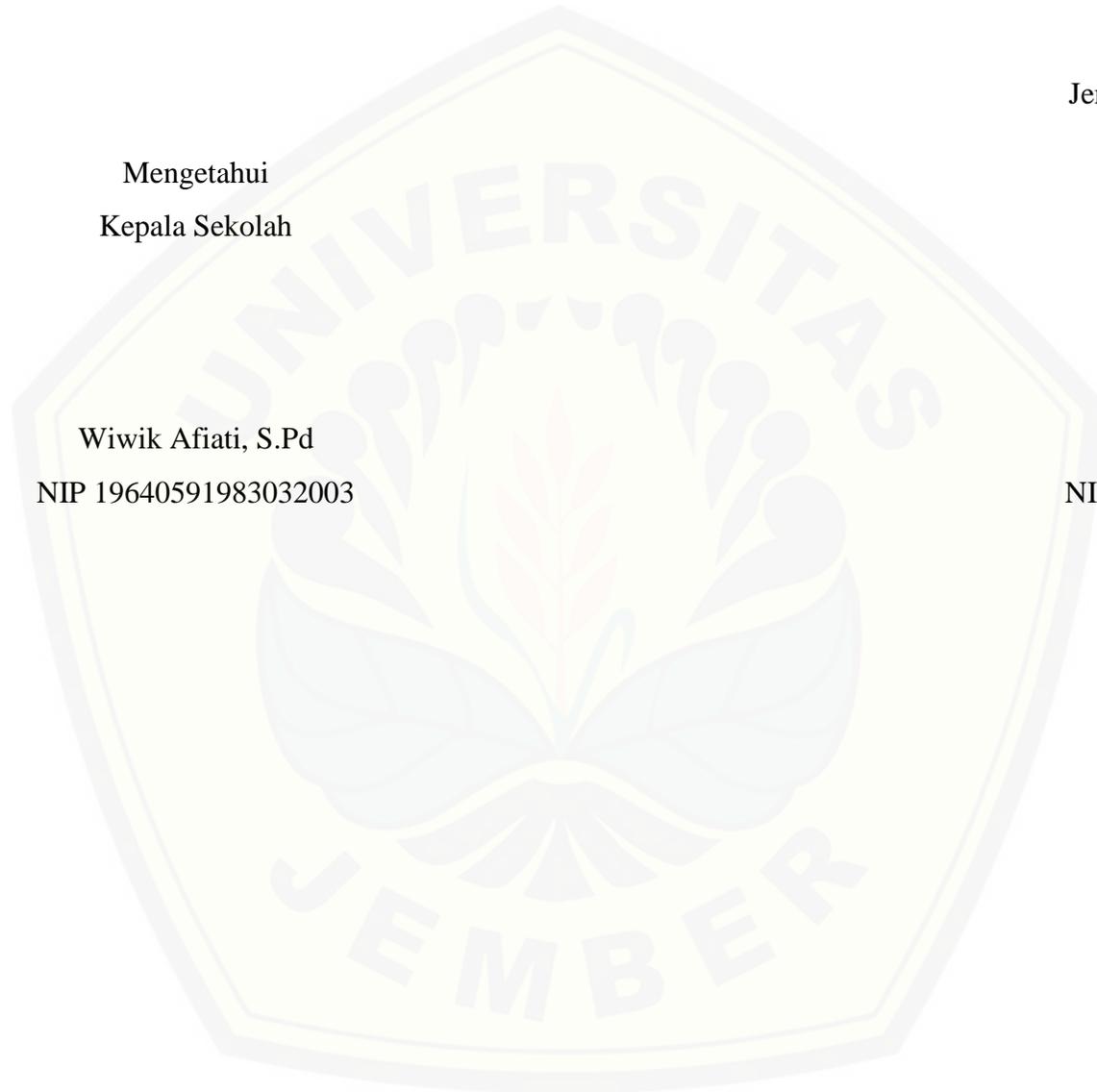
Jember, 1 Desember 2015

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Wiwik Afiati, S.Pd  
NIP 19640591983032003

Sulastri S.Pd  
NIP 195906301978032003



**LAMPIRAN I. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)****I.1 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PRA SIKLUS****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**Satuan pendidikan : SDN Tegalgede 02**

**Mata pelajaran : PKn**

**Kelas / Semester : IV / 2**

**Alokasi waktu : 4 x 35 menit**

**A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan.

**B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

1. Menjelaskan maksud dari globalisasi.
2. Menyebutkan dampak-dampak dari globalisasi.
3. Menyebutkan ciri ciri globalisasi.

**D. Dampak Pengiring**

1. Setelah pembelajaran materi ini selesai, diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menyikapi dampak dari globalisasi dengan baik

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DEKSRIPSI KEGIATAN</b>
1. Pra Kegiatan ( ± 2 menit )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembuka</li> <li>2. Doa</li> <li>3. Presensi</li> </ol>
2. Kegiatan Awal	<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru memotivasi siswa untuk belajar</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar</li> <li>5. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai</li> <li>6. Guru memberikan apersepsi dengan memperlihatkan berita yang dimuat di Koran.</li> </ol>

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
3. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi mengenai globalisasi</li> <li>2. Guru menanyakan ciri-ciri globalisasi</li> <li>3. Guru menjelaskan pengaruh globalisasi</li> <li>4. Guru menanyakan pengaruh positif dan negatif globalisasi</li> <li>5. Siswa menyebutkan ciri-ciri globalisasi</li> <li>6. Siswa menyebutkan pengaruh positif globalisasi</li> <li>7. Siswa menyebutkan pengaruh negatif globalisasi</li> <li>8. Siswa mengerjakan LKS</li> <li>9. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.</li> </ol>
4. Kegiatan Akhir ( ± 10 menit )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuat kesimpulan bersama siswa</li> <li>2. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa</li> <li>3. Guru memberikan motivasi dan pesan pesan sebelum menutup pelajaran.</li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.</li> </ol>

#### **G. Strategi, Metode, Media, dan Sumber Belajar.**

1. Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan
2. Media : Koran
3. Sumber belajar : buku LKS Siswa

#### **H. Penilaian**

- I. Evaluasi Proses
  - a. Jenis : Perbuatan
  - b. Bentuk : Aktivitas / kegiatan
  - c. Alat : Lembar Pengamatan dan Kriteria Penilaian
- II. Evaluasi Hasil
  1. Jenis : Tes tulis / lisan
  2. Bentuk : Subyektif
  3. Alat : Soal evaluasi, kunci jawaban & skor penilaian

#### **J. Lampiran**

1. Ringkasan Materi.
2. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban.
3. Lembar Kegiatan Siswa

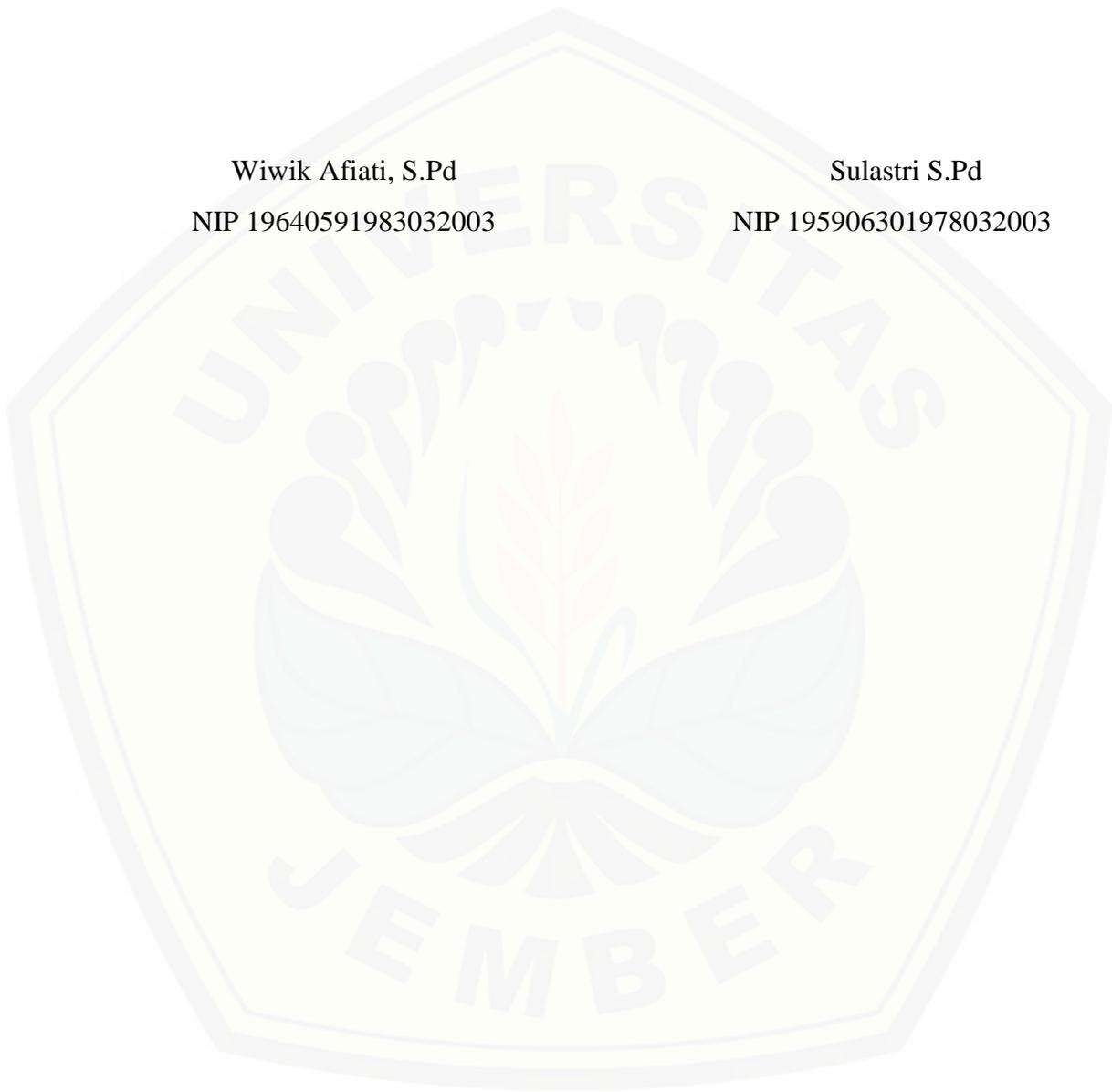
Jember, 1 Desember 2016

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Wiwik Afiati, S.Pd  
NIP 19640591983032003

Sulastris S.Pd  
NIP 195906301978032003



**I.2 RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 02****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan****Kelas/Semester : IV/II****Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2 X Pertemuan)****A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

**B. Kompetensi Dasar**

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

1. Menyebutkan pengertian globalisasi
2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi
3. Menganalisis pengaruh positif globalisasi di lingkungan.
4. Menganalisis pengaruh negatif globalisasi di lingkungan.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui diskusi siswa dapat mendefinisikan globalisasi dengan benar
2. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga ciri-ciri globalisasi dengan benar
3. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh globalisasi dengan benar

**E. Materi Ajar**

1. Pengertian globalisasi

Kata 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 merupakan bersatunya seluruh warga dunia tanpa mengenal batas dan waktu. Proses globalisasi tidak pernah berhenti. Sepanjang waktu mengalami perubahan yang sangat cepat. Setiap detik kita bisa berkomunikasi secara langsung dengan siapa pun dan dimana pun. Globalisasi adalah suatu proses dimana antar

individu, antar kelompok dan antar anggota saling berinteraksi, bergantung, terkait dan mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara.

## 2. Ciri-ciri globalisasi

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

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
- b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi kebudayaan melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, music dll). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan

## 3. Pengaruh globalisasi

Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi.

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

Sedangkan pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain:

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

## F. Dampak Pengiring

1. Setelah pembelajaran selsai diaharpkan siswa dapat menanggapi dengan sikap yang baik menghadapi glovbalisasi dalam kehidupan sehari hari.

**G. Metode dan Model Pembelajaran**

1. Model : *Problem Based Learning*
2. Metode : Diskusi dan inquiry
3. Media : Gambar

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

PERTEMUAN 1		
DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>		
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	1. Siswa menjawab salam dengan semangat dan berdoa menurut keyakinan dengan tenang dan khidmat.	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	2. Siswa menyampaikan kabar mereka kepada guru dan memberikan informasi jika ada teman sekelas yang tidak hadir.	
3. Guru melakukan Tanya jawab yang berhubungan dengan materi globalisasi untuk mengecek pengetahuan awal siswa tentang persatuan dan keanekaragaman suku bangsa budaya.	3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru sesuai pengetahuan awal mereka terkait materi yang akan dipelajari.	

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
4. Guru mneyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	4. Siswa mendengarkan dan bersemangat untuk mengikuti tujuan pembelajaran di kelas.	
<b>. KEGIATAN INTI</b>		
<b>LANGKAH 1. ORIENTASI SISWA PADA MASALAH.</b>		
1. Guru bercerita bahwa saat ini perkembangan dunia sangat pesat sehingga berita dari luar negeri dapat kita ketahui.	1. Siswa menyimak cerita guru tentang perkembangan dunia yang sangat pesat sehingga berita dari luar negeri dapat diketahui.	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menunjukkan perkembangan yang ada yaitu adanya hadphone pesawat mobil, makanan fast food dll	2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai perkembangan yang ada seperti hadphone dll	
<b>LANGKAH 2. PENGORGANISASIAN SISWA UNTUK BELAJAR.</b>		
1. Guru membagi siswa menajdi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.	1. Siswa duduk berkelompok dengan teman sekelompoknya.	<b>10 MENIT</b>

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DEKSRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
3. Guru membagikan LKK (metode diskusi).	2. Siswa memperhatikan LKK yang diberikan guru	
<b>LANGKAH 3. PENYELIDIKAN SECARA INDIVIDU ATAU KELOMPOK.</b>		
1. Guru meminta siswa dan kelompoknya mencari permasalahan.	1. Siswa dan kelompoknya mencari permasalahan yang terdapat dalam artikel.	<b>30 MENIT</b>
2. Guru meminta siswa mengerjakan LKK dengan memperhatikan artikel.	2. Siswa mengerjakan LKK dengan memperhatikan artikel.	
3. Guru meminta siswa mencari pengertian globalisasi secara berkelompok, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi dan mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru.	3. Siswa mencari pengertian globalisasi secara berkelompok, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi dan mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru.	
4. Sebagai referensi selain artikel guru meminta siswa memperhatikan dan mengingat peristiwa atau fakta fakta yang ada dilingkungannya untuk	4. Siswa merumuskan permasalahan dan membuat hipotesis dengan cara mengumpulkan informasi yang berupa fakta fakta yang ada di	

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
merumuskan masalah dan memecahkannya (metode inquiry).	lingkungan.	
5. Guru meminta siswa untuk mengerjakan pekerjaan kelompoknya minggu berikutnya	5. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memberikan LKK untuk dilanjutkan kembali minggu berikutnya	
<b>KEGIATAN PENUTUP</b>		
1. Guru memberikan motivasi dan meminta siswa mempelajari materi untuk persiapan minggu selanjutnya	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.	<b>10 MENIT</b>
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama dengan sikap yang baik dan sopan.	2. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing dengan khidmat dan sopan.	

<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>		
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa menurut keyakinan masing masing	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	2. Siswa menyampaikan kabar mereka kepada guru dan memberikan informasi jika ada teman sekelas yang tidak hadir	
3. Guru meminta siswa duduk kembali dengan kelompok yang sudah dibentuk minggu lalu.	3. Siswa duduk bersama kelompoknya.	
4. Guru membagikan LKK dan meminta siswa melanjutkan pekerjaannya.	4. Siswa memperhatikan LKK dan melanjutkan pekerjaan.	
<b>KEGIATAN INTI</b>		
<b>LANGKAH 4. MENGEMBANGKAN DAN MENYAJIKAN KARYA</b>		<b>20 MENIT</b>
1. Guru membimbing siswa untuk menyajikan hasil	1. Siswa menyusun hasil karya berupa hasil diskusi.	

<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
karya berupa hasil diskusi.		
2. Guru meminta perwakilan kelompok secara bergiliran untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan memberikan kesempatan siswa dari kelompok lain bertanya.	2. Siswa perwakilan kelompok secara bergiliran maju ke depan membacakan hasil diskusi kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil kerjanya.	
<b>LANGKAH 5. MENGANALISIS DAN MENGEVALUASI PROSES PEMECAHAN MASALAH</b>		
1. Guru menganalisis hasil diskusi kelompok dengan meluruskan jawaban siswa.	1. Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru	<b>10 MENIT</b>
2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari dan siswa diperkenankan untuk bertanya materi yang belum dimengerti.	2. Siswa memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajarinya.	

PERTEMUAN 2		
DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	
<b>KEGIATAN AKHIR</b>		<b>30 MENIT</b>
1. Guru memberikan evaluasi dari proses pembelajaran dengan melakukan tes tulis hasil belajar siswa.	1. Siswa mengerjakan tes tulis dengan tertib.	
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama dengan sikap yang baik dan sopan.	2. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing dengan khidmat dan sopan.	

#### I. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV
2. Sumber terkait lainnya

#### J. EVALUASI (PENILAIAN )

a) Jenis penilaian : tes dan non tes

b) Instrumen Penilaian

1. Lembar kerja siswa individu dan kelompok
2. Lembar observasi aktivitas siswa

#### RUBRIK PENILAIAN INDIVIDU

(TES TULIS)

No	NAMA SISWA	Nilai
		...
		...

**KETERANGAN :**

Kriteria Penilaian	Skor Tercapai (1 butir soal)	Skor Tercapai Maksimum	Skor Total
10 butir soal pilihan ganda	5	50	100
5 butir soal isian	10	50	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Tercapai maksimum}}{\text{Skor total}} \times 100$$

**RUBRIK PENILAIAN AKTIVITAS SIWA**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
		1	Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru
2	Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas	2	Siswa berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		1	Siswa kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
3	Kemampuan menganalisis masalah	2	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik tapi tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menganalisis masalah
4	Kemampuan menyelesaikan masalah	2	Siswa mampu menjelaskan masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menyelesaikan masalah
5	Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat	2	Siswa mampu bertanya dan berpendapat memakai bahasa yang benar
		1	Siswa berani bertanya dan berpendapat tapi bahasa kurang tepat

Jember, 2 Mei 2016

Peneliti

Vindi Amelayan Putri  
120210204019

Mengetahui

Guru Kelas IV

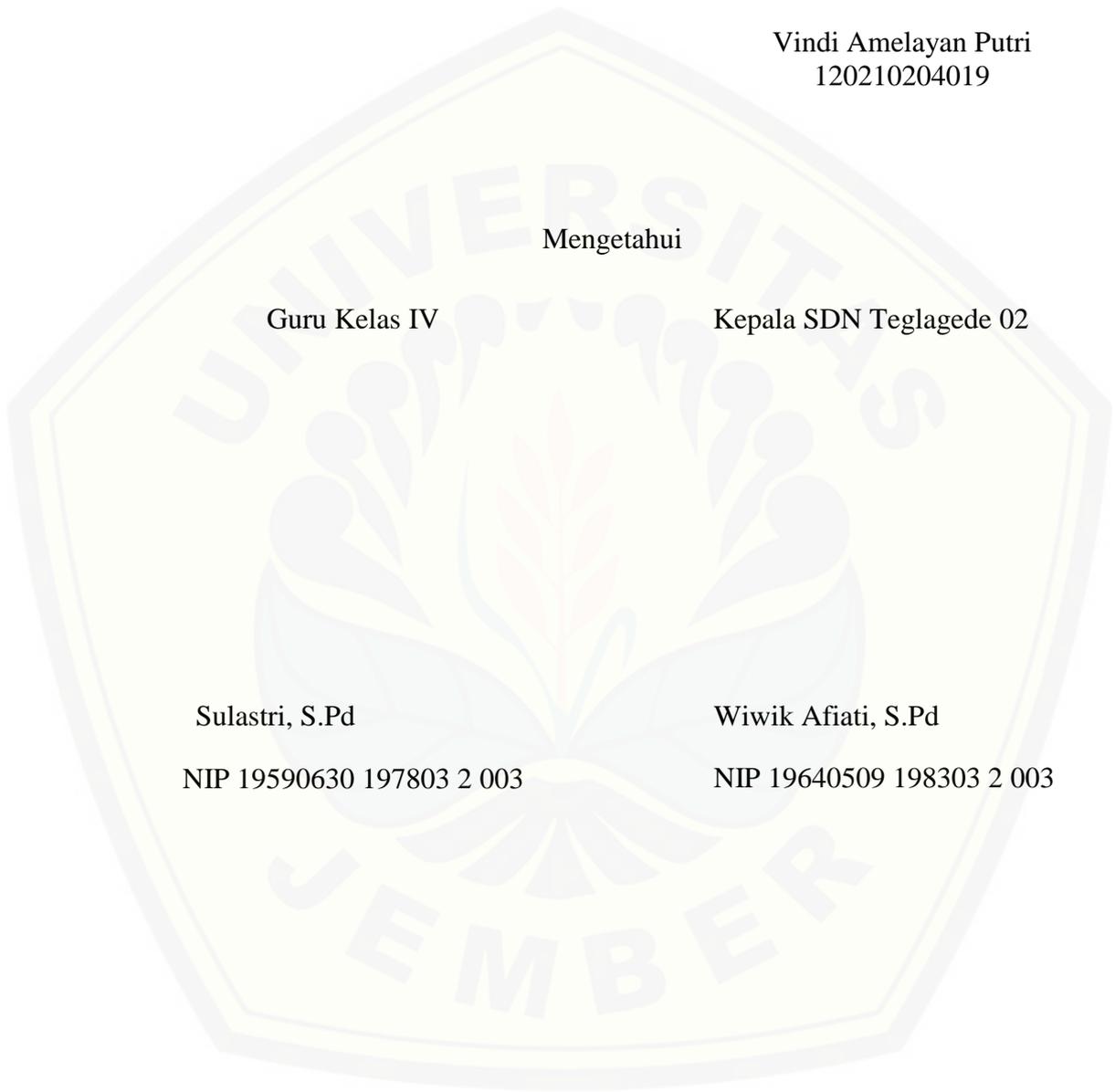
Kepala SDN Teglagede 02

Sulastri, S.Pd

NIP 19590630 197803 2 003

Wiwik Afiati, S.Pd

NIP 19640509 198303 2 003



**13. RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Tegalgede 02****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan****Kelas/Semester : IV/II****Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2 X Pertemuan)****A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

**B. Kompetensi Dasar**

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

1. Memberikan contoh pengaruh globalisasi yang pantas diterapkan.
2. Memberikan contoh pengaruh globalisasi yang tidak pantas diterapkan
3. Menganalisis sikap yang harus diambil terhadap pengaruh globalisasi

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui diskusi siswa dapat memberikan contoh pengaruh globalisasi yang pantas diterapkan.
2. Melalui diskusi siswa dapat memberikan contoh pengaruh globalisasi yang pantas diterapkan.
3. Melalui diskusi siswa dapat menganalisis sikap yang harus diambil terhadap pengaruh globalisasi.

**E. Materi Ajar****Contoh Pengaruh Globalisasi**

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

***a. Gaya Hidup***

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya

hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Selama ini, kita sudah terbiasa dengan prinsip “biar lambat asal selamat”. Prinsip tersebut melambangkan bahwa kita belum mampu menghargai waktu yang tepat dan optimal. Akibat globalisasi, gaya hidup masyarakat sudah mulai berubah. Mereka sudah tahu betapa pentingnya waktu. Apabila kita membuang-buang waktu, maka akan mengalami kerugian, sebab waktu tidak bisa diputar kembali. Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup masyarakat. Contohnya ada sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Gaya hidup seperti itu harus kita jauhi karena tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

#### **b. Makanan**

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali ditemui. Di samping itu juga ada makanan yang pembungkusnya menggunakan aluminium foil, biasanya makanan untuk anak-anak. Selain makanan juga ada minuman dalam kaleng, sehingga mudah dan dapat langsung diminum. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik. Dengan adanya makanan cepat saji yang berasal dari luar negeri membuat orang merasa bangga jika bisa memakannya. Karena jika memakannya berarti disebut orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman. Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan. Jika ingin

menikmati makanan atau minuman cepat saji, pilihlah jenis makanan atau minuman yang benar-benar aman untuk kesehatan. Tanyakan pada orang tuamu tentang aman tidaknya makanan atau minuman itu untuk kesehatan. Apakah kamu suka makanan atau minuman cepat saji?

### ***c. Pakaian***

Pakaian merupakan bahan yang kita gunakan untuk menutup aurat dan melindungi badan. Pakaian juga berfungsi untuk kesopanan. Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjagakesopanan. Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia. Contoh lain adalah baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Masyarakat kita sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi yang Terjadi di Lingkungan Sekitar**

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.

#### F. Dampak Pengiring

- Setelah pembelajaran selesai diharapkan siswa dapat menanggapi dengan sikap yang baik dalam menghadapi pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

#### G. Metode , Model Pembelajaran dan media

- Model : *Problem Based Learning*
- Metode : Diskusi, inquiry terbimbing,
- media : berita dan video tentang pengaruh globalisasi

#### H. Langkah-langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1		
DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>		
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	1. Siswa menjawab salam dengan semangat dan berdoa menurut keyakinan masing masing dengan tenang dan khidmat.	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran	2. Siswa menyampaikan kabar mereka kepada guru dan memberikan informasi	

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
siswa.	jika ada teman sekelas yang tidak hadir.	
3. Guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya	3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru tentang materi pada pertemuan sebelumnya.	
4. Guru mneyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa untuk semangat dalam pembelajaran kali ini	4. Siswa mendengarkan dan bersemangat untuk mengikuti tujuan pembelajaran di kelas.	
<b>. KEGIATAN INTI</b>		
<b>LANGKAH 1. ORIENTASI SISWA PADA MASALAH.</b>		
1. Guru bercerita bahwa globalisasi telah emmbawa banyak pengaruh bagi Negara Indonesia	1. Siswa menyimak cerita guru tentang pengaruh globalisasi bagi Negara Indonesia	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menunjukkan salah satu pengaruh globalisasi yaitu pada segi makanan	2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengaruh globalisasi.	

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DEKSRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
<b>LANGKAH 2. PENGORGANISASIAN SISWA UNTUK BELAJAR.</b>		<b>10 MENIT</b>
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa (metode diskusi)	3. Siswa duduk berkelompok dengan teman sekelompoknya (metode diskusi).	
4. Guru membagikan LKK.	4. Siswa memperhatikan LKK yang diberikan guru	
<b>LANGKAH 3. PENYELIDIKAN SECARA INDIVIDU ATAU KELOMPOK.</b>		<b>30 MENIT</b>
1. Guru meminta siswa dan kelompoknya mencari permasalahan dengan menampilkan media video (demostrasi melalui media).	1. Siswa dan kelompoknya mencari permasalahan dalam video	
2. Guru meminta siswa mengerjakan LKK dengan memperhatikan video.	2. Siswa mengerjakan LKK dengan memperhatikan video.	
3. Guru mendorong siswa menyelesaikan masalah menegani pengaruh globalisasi dan sikap yang harus diambil.	3. Siswa mencari penyelesaian masalah mengenai pengaruh dan sikap yang harus diambil.	

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
4. Sebagai referensi guru meminta siswa memperhatikan dan mengingat fakta disekitar siswa	4. Siswa merumuskan permasalahan dan membuat hipotesis dengan cara mengumpulkan informasi yang berupa fakta fakta yang ada di lingkungan.	
5. Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas setiap individu, agar setiap siswa berpartisipasi dalam mencari penyelesaian permasalahan	5. Siswa mengerti tentang tugas individu dalam kelompok dan melakukan pekerjaan sesuai tugasnya.	
6. Guru meminta siswa untuk mengerjakan pekerjaan kelompoknya minggu berikutnya	6. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memberikan LKK untuk dilanjutkan kembali minggu berikutnya	
<b>KEGIATAN PENUTUP</b>		
1. Guru memberikan motivasi dan meminta siswa mempelajari materi untuk persiapan minggu selanjutnya	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.	<b>10 MENIT</b>

<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama dengan sikap yang baik dan sopan.	2. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing dengan khidmat dan sopan.	
<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>		
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	1. Siswa menjawab salam dan berdoa menurut keyakinan masing masing	<b>10 MENIT</b>
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	2. Siswa menyampaikan kabar mereka kepada guru dan memberikan informasi jika ada teman sekelas yang tidak hadir.	
1. Guru meminta siswa duduk kembali dengan kelompok yang sudah dibentuk minggu lalu.	1. Siswa duduk bersama kelompoknya.	

<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
2. Guru membagikan LKK dan meminta siswa melanjutkan pekerjaannya.	2. Siswa memperhatikan LKK dan melanjutkan pekerjaan.	
3. Guru berkeliling memberikan dorongan serta informasi tambahan kepada siswa yang kesulitan menemukan fakta dan mencari penyelesaiannya (metode inquiry terbimbing)	3. Siswa melanjutkan pekerjaan dengan semangat dan mendengarkan ketika guru memberikan informasi tambahan	
<b>KEGIATAN INTI</b>		
<b>LANGKAH 4. MENGEMBANGKAN DAN MENYAJIKAN KARYA</b>		
1. Guru membimbing siswa untuk menyajikan hasil karya berupa hasil diskusi.	1. Siswa menyusun hasil karya berupa hasil diskusi.	<b>20 MENIT</b>
2. Guru meminta perwakilan kelompok secara bergiliran untuk mempresentasikan hasil	2. Siswa perwakilan kelompok secara bergiliran maju ke depan membacakan hasil diskusi	

<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>		<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	
<b>LANGKAH 5. MENGANALISIS DAN MENGEVALUASI PROSES PEMECAHAN MASALAH</b>		<b>10 MENIT</b>
diskusikan kelompok di depan kelas dan memberikan kesempatan siswa dari kelompok lain bertanya.	kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil kerjanya.	
3. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari dan siswa diperkenankan untuk bertanya materi yang belum dimengerti.	3. Siswa memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajarinya.	
4. Guru menganalisis hasil diskusi kelompok dengan meluruskan jawaban siswa.	4. Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru.	
<b>KEGIATAN AKHIR</b>		
1. Guru memberikan evaluasi dari proses pembelajaran dengan melakukan tes tulis hasil belajar siswa.	1. Siswa mengerjakan tes tulis dengan tertib.	<b>30 MENIT</b>

PERTEMUAN 2		
DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama dengan sikap yang baik dan sopan.	2. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing dengan khidmat dan sopan.	

#### I. SUMBER PEMBELAJARAN

3. Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV
4. Sumber terkait lainnya.

#### J. EVALUASI (PENILAIAN )

c) **Jenis penilaian : tes dan non tes**

d) **Instrumen Penilaian**

3. Lembar kerja siswa individu dan kelompok
4. Lembar observasi aktivitas siswa

#### RUBRIK PENILAIAN INDIVIDU(TES TULIS)

No.	NAMA SISWA	Nilai
		...
		...

#### KETERANGAN :

Kriteria Penilaian	Skor Tercapai (1 butir soal)	Skor Tercapai Maksimum	Skor Total
10 butir soal pilihan ganda	5	50	100
5 butir soal isian	10	50	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{SkorTercapai maksimum}}{\text{Skortotal}} \times 100$$

### RUBRIK PENILAIAN AKTIVITAS SIWA

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
		1	Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru
2	Partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas	2	Siswa berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
		1	Siswa kurang berpartisipasi dalam mengerjakn tugas
		0	Siwa tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas
3	Kemampuan menganalisis masalah	2	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menganalisis masalah dengan baik tapi tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menganalisis masalah
4	Kemampuan menyelesaikan masalah	2	Siswa mampu menjelaskan masalah dengan baik dan tepat
		1	Siswa mampu menyelesaikan masakah dengan baik dan tidak tepat
		0	Siswa tidak mampu menyelesaikan masalah
5	Kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat	2	Siswa mampu bertanya dan berpendapat memakai bahasa yang benar
		1	Siswa berani bertanya dan berpendapat tapi bahasa kurang tepat
		0	Siswa tidak berani bertanya dan berpendapat

Jember, 7 Mei 2016

Peneliti

Vindi Amelayan Putri  
120210204019

Mengetahui

Guru Kelas IV

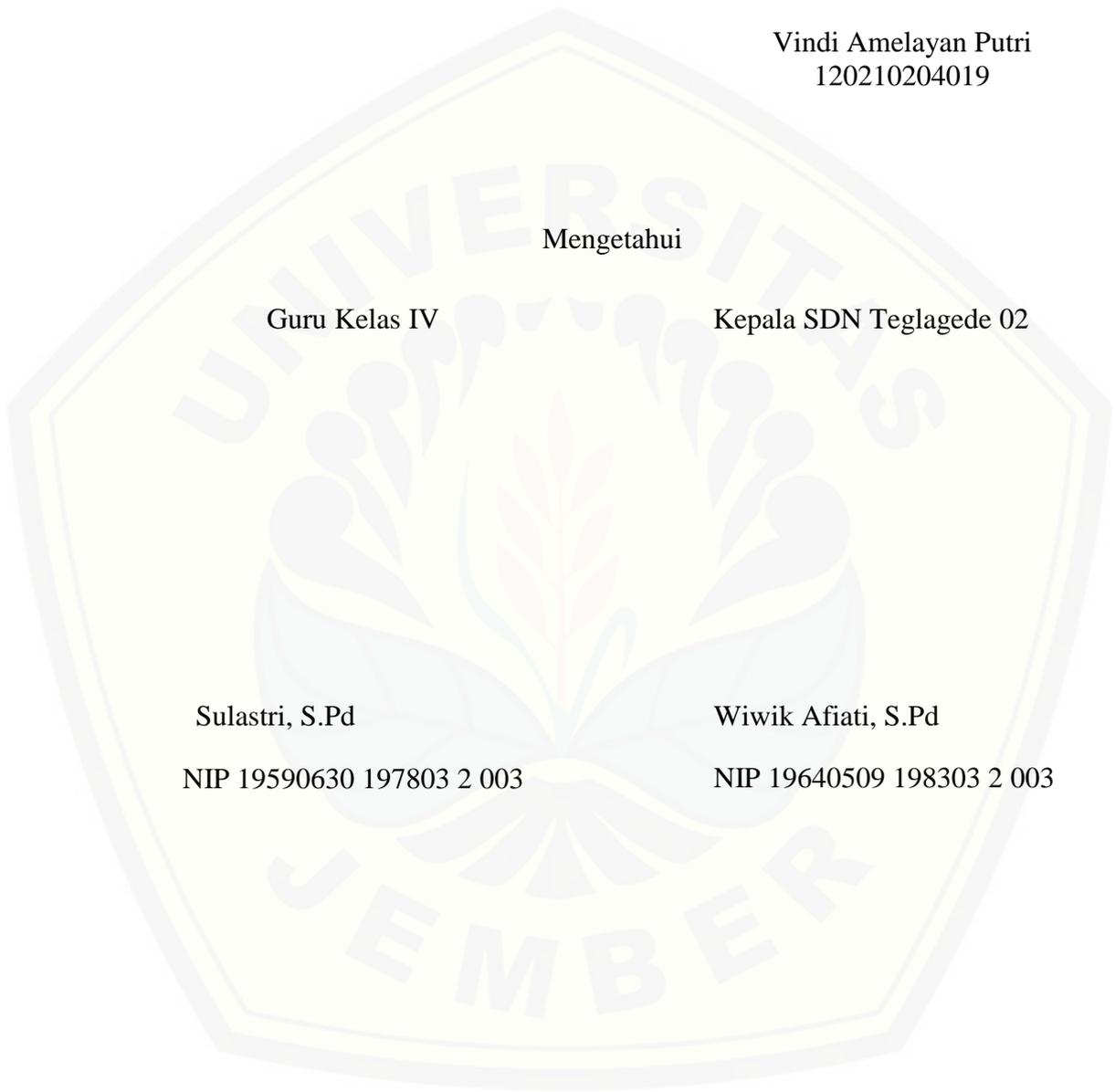
Kepala SDN Teglagede 02

Sulastri, S.Pd

NIP 19590630 197803 2 003

Wiwik Afiati, S.Pd

NIP 19640509 198303 2 003



**LAMPIRAN J. KISI-KISI TES HASIL BELAJAR****J.1 KISI-KISI TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1**

**Nama Sekolah** : SDN Tegalgede 02

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Kewarganegaraan

**Materi** : Globalisasi

**Kelas/ Semester** : IV/2

**Waktu** : 25 menit

**Jumlah Soal** : 15 butir

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Tingkat Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan	Menjelaskan maksud dari globalisasi.	Globalisasi berasal dari kata globe yang artinya a. Bola bumi tiruan b. Peta c. Benua d. Planet bumi	√						Pilihan ganda	1	5
		Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah .... a. prasejarah b. kuno c. Sejarah d. Globalisasi	√						Pilihan ganda	2	5

Kompetensi dasar	Indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	Menyebutkan dampak-dampak dari globalisasi.	<p>Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibidang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi <i>kecuali</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Budaya disiplin dan pekerja keras</li> <li>pergaulan bebas</li> <li>penyalahgunaan narkoba</li> <li>perilaku individual</li> </ol>		√					Pilihan ganda	3	5
		<p>Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi <i>kecuali</i> ....</p>		√					Pilihan ganda	4	5

Kompetensi dasar	Indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		a. Informasi mudah,cepat b. Adanya pesawat terbang c. Mudahnya mempunyai handphone d. Banyaknya orang yang rambutnya di cat warna wami									
		Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan a. Penggunaan koran b. Membaca majalah c. Penggunaan HP d. Menulis di buku harian			√				Pilihan ganda	5	5
		Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah.. a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul c. penggunaan anting pada hidung d. penggunaan gaya rambut jingkrak			√				Pilihan ganda	6	5



Kompetensi dasar	Indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		rambutnya menjadi jingkrak 3. Raihan menggunakan internet untuk mencari soal latihan 4. Eko menerapkan budaya disiplin dan tepat waktu untuk jadwal sehari-harinya 5. Intan menggunakan computer hanya untuk bermain game online 6. Budi menggunakan internet untuk mengakses konten berbau pornografi Dari uraian diatas yang merupakan dampak negatif globalisasi yang melanda segi budaya adalah a. 1 dan 2 b. 5 dan 6 c. 3 dan 4 d. 2 dan 4				√			Pilihan ganda	8	5

Kompetensi dasar	indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		<p>Berikut ini merupakan faktor pendukung arus globalisasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Email</li> <li>2.Internet</li> <li>3. Kereta api</li> <li>4.Facebook</li> <li>5. Sepeda onthel</li> <li>6. Pesawat terbang listrik</li> <li>7. Handphone</li> <li>8. Koran</li> </ol> <p>Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1 dan 6</li> <li>b. 5 dan 6</li> <li>c. 3 dan 5</li> <li>d. 3 dan 6</li> </ol>				√			Pilihan ganda	9	5
		<p>Perhatikan hal berikut ini</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi</li> <li>2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji</li> <li>3. Mudah nya orang</li> </ol>				√			Pilihan ganda	10	5

Kompetensi dasar	Indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		<p>bepergian</p> <p>4. Mudahnya seseorang berkomunikasi dengan orang lain di negara lain</p> <p>5. Meluasnya pasar modal</p> <p>Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi</p> <p>a. 1 dan 4</p> <p>b. 1 dan 5</p> <p>c. 2 dan 3</p> <p>d. 4 dan 2</p>									
	Menganalisis gejala / pengaruh globalisasi	Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?				√			Uraian	1.a	10
	Menganalisis penyebab globalisasi	Mengapa masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?				√			Uraian	1.b	10

Komptensi dasar	Indikator	Contoh soal	Tingkat kognitif						Bentuk soal	Nomor soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	Menganalisis dampak globalisasi	Dari perubahan atau masalah tersebut manakah yang termasuk dalam pengaruh positif dan globalisasi				√			Uraian	1.c	10
	Menjelaskan pengertian dan dampak globalisasi	Apakah pengertian globalisasi dan dampak positif dan negative dari globalisasi		√					Uraian	2	2

**J.2 KISI KISI SOAL SIKLUS 2****Nama Sekolah : SDN Tegalgede 02****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan****Materi : Globalisasi****Kelas/ Semester : IV/2****Waktu : 25 menit****Jumlah Soal : 15 butir****Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya**

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	1. Roni pergi ke kondangan temannya yang menikah dengan menggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Dalam kasus diatas globalisasi membawa pengaruh pada bidang... a. Makanan b. Transportasi		√					Pilihan ganda	1	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		c. Gaya hidup d. Pakaian									
	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	2. Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat lebih memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ... a. Gaya hidup b. Komunikasi c. Transportasi d. Teknologi		√					Pilihan ganda	2	5
	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam kehidupan	3. Andini merupakan siswa yang tinggal di daerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald. Andini lebih		√					Pilihan ganda	3	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	sehari hari	<p>menyukai pergi ketempat teresbut daripada pergi makan soto, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tesrebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji.</p> <p>Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pakaian</li> <li>Makanan</li> <li>budaya</li> <li>gaya hidup</li> </ol>									
	Menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	<p>4. Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>memakai baju kebaya di pesta pernikahan</li> <li>mengadakan party di acara peresmian gedung baru</li> <li>berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian</li> </ol>				√			Pilihan ganda	4	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		terbaru d) mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak e) Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan f) Mengadakan acara party saat merayakan kelulusan g) Sering pergi ke pesta kolega perusahaan h) Sering berbelanja dan mengamburkan uang Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah.. a. (a), (b), (g) dan (h) b. (b), (c), (f) dan (g) c. (a), (b), (f) dan (h) d. (b), (d), (g) dan (h)									
	Menganalisis dampak pengaruh globalisasi di dalam kehidupan sehari hari	5. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat 1. Sosial 2. Budaya 3. Hukum 4. Ekonomi				√			Pilihan ganda	5	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		1. Politik 2. Agama Tayangan dalam film film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan.... a. 4, dan 1 b. 3, dan 2 c. 6 dan 5 d. 2 dan 6									
	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	6. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Salah satu pengaruh globalisasi pada gaya hidup yaitu manusia mulai menganut gaya hidup .... a. individualis b. tradisional c. gotong royong d. sederhana		√					Pilihan ganda	6	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	Menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	<p>Perhatikanlah bacaan beriku ini. Teks ini untuk soal nomor 7 dan 8</p> <p>Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia</p> <p>Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Konsumtif</li> <li>2) Disiplin atau tepat waktu</li> <li>3) Hedonisme</li> <li>4) Budaya kerja keras</li> <li>5) Individualistik</li> <li>6) Budaya menepati janji</li> </ol> <p>7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1 dan 3</li> <li>b. 5 dan 6</li> <li>c. 4 dan 2</li> <li>d. 2 dan 5</li> </ol>				√			Pilihan ganda	7	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	Menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah a. 2 dan 6 b. 1 dan 4 c. 3 dan 5 d. 4 dan 5				√			Pilihan ganda	8	5
	Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi	Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10 Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X, eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut, jika tidak			√				Pilihan ganda	9	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		<p>dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.            Apa yang eliza lakukan menunjukkan bahwa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik</p> <p>9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik</p> <p>a. Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru lagipula handphone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.</p> <p>b. Sering nongkrong dicafe agar terlihat sebagai anak gaul</p> <p>c. Sering belanja pakaian agar terlihat trendi</p> <p>d. Tidak sering menongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli</p>							Pilihan ganda	10	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
		andphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi.									
	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah a. Budaya konsumtif dan hedonisme b. Budaya kerja keras c. Budaya disiplin d. Budaya individualisme		√							
	Menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari hari	Perhatikan cuplikan berita di Lembar kerja kalian jawablah pertanyaan berikut ini 1. Berikan pendapatmu tentang kasus tersebut				√			Uraian	1	10

Kompetensi Dasar	Indikator	Contoh Soal	Kategori Kognitif						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
	Mengidentifikasi dampak pengaruh globalisasi	2. Apakah yang dilakukan Dogol benar	√						Uraian	2	10
	Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	3. Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?			√				Uraian	3	10
	Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	4. Apa yang kalian lakukan agar tidak seperti dogol?			√				Uraian	4	10
	Menganalisis pengaruh globalisasi	5. Apakah penyebab dogol sampai kecanduan game dan mencuri?				√			Uraian	5	10

**LAMPIRAN K. TES HASIL BELAJAR****K.1 TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1**

Nama :

No. absen :

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Globalisasi berasal dari kata globe yang artinya
  - a. Bola bumi tiruan
  - b. Peta
  - c. benua
  - d. planet bumi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....
  - a. Prasejarah
  - b. Kuno
  - c. sejarah
  - d. globalisasi
3. Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibidang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi *kecuali*.
  - a. Budaya disiplin dan pekerja keras
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
4. Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi *kecuali* ....
  - a. Informasi mudah dan cepat
  - b. Adanya pesawat terbang
  - c. mudahnya mempunyai handphone
  - d. banyaknya orang yang di rambutnya di cat
5. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
  - a. Penggunaan koran
  - b. Membaca majalah
  - c. penggunaan handphone
  - d. menulis di buku harian
6. Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah..
  - a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting
  - b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul

- c. penggunaan anting pada hidung
- d. penggunaan gaya rambut jingkrak

7. Perhatikan hal berikut ini

1. Diterapkannya budaya disiplin dan bekerja keras.
2. Adanya budaya hedonisme(suka menghambur hamburkan uang)
3. Mudahnya orang berkomunikasi
4. Adanya budaya individualistik dan suka berpesta
5. Diterapkannya sikap menepati janji.

Dari uraian diatas yang merupakan dampak positif dari globalisasi dari segi budaya adalah

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

8. Perhatikan hal berikut.

1. Diana suka menyemir nyambut wrana warni
2. Jerico suka merubah gaya
3. rambutnya menjadi jingkrak
4. Raihan menngunakan internet untuk mencari soal latihan
5. Eko menerapkan budaya disiplin dan tepat waktu untuk jadwal sehari harinya
6. Intan menggunakan computer hanya untuk bermain game online
7. Budi menggunakan internet untuk mengakses konten berbau pornografi

Dari uraian diatas yang merupakan dampak negatif globalisasi yang melanda segi budaya adalah

- a. 1 dan 2
- b. 5 dan 6
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

9. Bacalah secara seksama dan jawab pertanyaan berikut.

Berikut ini merupakan faktor pendukung arus globalisasi

- 1. Email
- 3. Kereta api listrik
- 5. Sepeda onthel
- 7. Facebook

2. Internet                      4. Facebook                      6. Pesawat terbang                      8. Koran

Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor

- a. 1 dan 6                      c. 3 dan 5  
 b. 5 dan 6                      d. 3 dan 6

10. Perhatikan hal berikut ini

1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi
2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji
3. Mudah nya bepergian
4. Mudah nya seseorang berkomunikasi dengan orang lain dinegara lain
5. Meluas nya pasar modal

Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi

- a. 1 dan 4                      c. 2 dan 3  
 b. 1 dan 5                      d. 4 dan 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !!!

1. Amatilah lingkunganmu , ingatlah beberapa peristiwa atau masalah atau perubahan yang terjadi. Lalu jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.
  - a. Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?

Contoh : banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- b. Apa alasannya masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?

Contoh : perkembang nya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer





**K2. KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1****I. SOAL PILIHAN GANDA**

1. a. bola bumi tiruan
2. d. globalisasi
3. a. budaya disiplin dan kerja keras
4. d. banyaknya orang yang rambutnya di cat
5. c. penggunaan hp
6. a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting
7. b. 1 dan 4
8. a. 1 dan 2
9. d. 3 dan 6
10. c. 1 dan 4

**II. SOAL URAIAN**

## 1. A)

- Masyarakat mulai mengonsumsi makanan cepat saji
- Masyarakat mulai berbelanja di swalayan
- Masyarakat mudah bepergian kemana saja
- Masyarakat mudah mendapat informasi
- Masyarakat mudah berkomunikasi
- Banyaknya masyarakat yang mempunyai perangkat canggih
- Banyaknya masyarakat yang berubah cara berpakaian
- Banyaknya masyarakat yang mengenal dan sering menggunakan bahasa-bahasa baru (gaul)
- Terjeratnya pemuda dengan minuman keras dan narkoba

## 1. B)

- Perkembangannya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan computer
- Perkembangan informasi dan komunikasi yang cepat
- Perkembangan teknologi

## 1. C)

Dampak positif	Dampak negatif
<p>Banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet</p> <p>Masyarakat mulai berbelanja di swalayan</p> <p>Masyarakat mudah bepergian kemana saja</p> <p>Masyarakat mudah mendapat informasi</p> <p>Masyarakat mudah berkomunikasi</p> <p>Banyaknya masyarakat yang mempunyai perangkat canggih</p>	<p>Masyarakat mulai mengkonsumsi makanan cepat saji</p> <p>Banyaknya masyarakat yang berubah cara berpakaian</p> <p>Banyaknya masyarakat yang mengenal dan sering menggunakan bahasa baru (gaul)</p>

2. A ) Perubahan perubahan yang terjadi didalam kehidupan manusia disebut globalisasi. Secara jelasnya globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan serta kemudahan dalam kehidupan manusia.

Dampak positif	Dampak negatif
<p>a. Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi.</p> <p>b. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.</p> <p>c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.</p> <p>d. Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik</p>	<p>a. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.</p> <p>b. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.</p> <p>c. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif</p>

**K.3 TES HASIL BELAJAR SIKLUS 2**

Nama :

No. absen :

1. Roni pergi ke kondangan temannya yang menikah dengan emnggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt.

Dalam kasus diatas globalisasi membawa pengaruh pada bidang...

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

Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ...

- Gaya hidup
  - Komunikasi
  - Transportasi
  - Teknologi
3. Andini merupakan siswa yang tinggal didaerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald. Andini lebih menyukai pergi ketempat teresbut daripada pergi makan soto, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tesrebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji.

Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ..

- a. Pakaian
  - b. Makanan
  - c. budaya
  - d. gaya hidup
4. Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup
- a) memakai baju kebaya di pesta pernikahan
  - b) mengadakan party di acara peresmian gedung baru
  - c) berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian terbaru
  - d) mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak
  - e) Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan
  - f) Mengadakan acara party saat merayakan kelulusan
  - g) Sering pergi kepesta kolega perusahaan
  - h) Sering berbelanja dan mengamburkan uang

Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah..

- a. (a), (b), (g) dan (h)
  - b. (b), (c), (f) dan (g)
  - c. (a), (b), (f) dan (h)
  - d. (b), (d), (g) dan (h)
5. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat
1. Sosial
  2. Budaya
  3. Hukum
  4. Ekonomi
  5. Politik
  6. Agama

Tayangan dalam film film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan....

- a. 4, dan 1
- b. 3, dan 2
- c. 6 dan 5

- d. 2 dan 6
6. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Dalah satu pengaruh globalisasi pada gaya hidup yaitu manusia mulai menganut gaya hidup ....
- individualis
  - tradisional
  - gotong royong
  - sederhana

Perhatikanlah bacaan beriku ini. Bacaan ini untuk soal nomor 7 dan 8  
Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing

- 1) Konsumtif
- 2) Disiplin atau tepat waktu
- 3) Hedonisme
- 4) Budaya kerja keras
- 5) Individualistik
- 6) Budaya menepati janji

7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor
- 1 dan 3
  - 5 dan 6
  - 4 dan 2
  - 2 dan 5
8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah
- 2 dan 6
  - 1 dan 4
  - 3 dan 5
  - 4 dan 5

Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10

Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X, eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut, jika tidak dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.

9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik
  - a. Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru lagipula handphone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.
  - b. Sering nongkrong dicafe agar terlihat sebagai anak gaul
  - c. Sering belanja pakaian agar terlihat trendi
  - d. Tidak sering menongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongkrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi.
10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah
  - a. Budaya konsumtif dan hedonisme
  - b. Budaya kerja keras
  - c. Budaya disiplin
  - d. Budaya individualism

**Perhatikanlah cuplikan berita berikut ini**  
**Mencuri Karena Game Online**

**Bandung** - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samarannya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet. Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012). Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke padagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran

1. Berikan pendapatmu tentang kasus di atas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

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

4. Apa yang kalian lakukan agar tidak seperti dogol?

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

5. Apakah penyebab dogol sampai kecanduan game dan mencuri?

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



**K.4 KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS 2****I. Soal pilihan ganda**

1. D. Pakaian
2. A. Gaya hidup
3. B. Makanan
4. B. (b), (c), (f) dan (g)
5. D. 2 dan 6
6. A. Individualis
7. C. 4 dan 2
8. C. 3 dan 5
9. D. Tidak sering menongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi.
10. A. Budaya konsumtif dan hedonisme

**II. Soal esai**

1. Perbuatan dogol merupakan perbuatan yang tidak baik, Karena dogol mencuri hanya untuk maen game. Perbuatan dogol hanya merugikan orang lain dan dirinya sendiri
2. Tidak benar
3. Dogol tidak seharusnya mencuri dan ketagihan amen game online. Banyak hal yang bisa dilakukan yang bermanfaat dan positif daripada bermain game online yang menghabiskan banyak uang
4. Tidak terlalu sering bermain game agar tidak kehabisan uang dan mencuri barang orang lain, melakukan hal yang lain yang lebih bermanfaat kepada diri sendiri dan tidak merugikan orang lain seperti belajar, membaca, membantu orang tua, dan bermain permainan tradisonal bersama teman teman
5. Menyebabnya bisa dari pengaruh lingkungan dan teman teman, serta kurangnya pengawasan orang tua.

LAMPIRAN L. LEMBAR KERJA KELOMPOK

L.1 LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 1

Perhatikan gambar dibawah ini, kemudian bacalah artikel dengan seksama.





3. Apa pengaruh dari gambar tersebut dalam kehidupan manusia?

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

Selamat kalian sudah berhasil menyelesaikan soal soal diatas, sekarang waktunya melanjutkan kesoal berikutnya

Perhatikan artikel berikut ini

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat. perubahan perubahan yang terjadi didalam kehidupan manusia tersebut disebut glibalisasi. Jadi secara jelasnya Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

4. Menurut artikel tersebut apa yang dimaksud globalisasi ? Apa saja ciri ciri terjadinya globalisasi ? Lalu apa pengaruh globalisasi, dapatkah kalian menyebutkan pengaruh globalisasi selain yang terdapat di dalam artikel?

Globalisasi adalah

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

Ciri-ciri Globalisasi

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

Pengaruh Globalisasi

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

**SELAMAT MENERJAKAN**

## L.2 KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 1

### Artikel 1

1. Masalah yang terjadi dalam artikel tersebut adalah perubahan yang terjadi didalam kehidupan manusia. Perubahan yang terjadi diberbagai bidang kehidupan manusia seperti makanan, gaya hidup, teknologi komuniaksi, transportasi menjadi lebih maju. Perubahan yang membawa kemudahan dalam kehidupan manusia.
2. Penemuan penemuan baru dalam berbagai bidang seperti teknologi komunikasi, informasi dan transportasi. Penemuan yang membawa kemajuan dan kemudahan dalam kehidupan.
3. Perubahan tersebut membawa kemajuan serta kemudahan dalam kehidupan. Namun tidak hanya kemudahan atau dampak positif yang diperoleh manusai, perubahan tersebut juga membawa dampak negatif jika kita tidak pintar menggunakan perubahan tersebut.

### Artikel 2

1. Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan  
Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada dan informasi menjadi cepat menyebar.  
Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar

**L.3 LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 2****LEMBAR KERJA KELOMPOK****NAMA ANGGOTA**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Petunjuk menjawab soal**

- 1. Sebelum menjawab pertanyaan dalam lembar kerja bacalah petunjuk berikut secara seksama**
- 2. Perhatikan secara seksama video yang ditampilkan.**
- 3. Ingatlah inti dari tayangan video tersebut.**
- 4. Diskusikan jawaban dari pertanyaan tersebut.**
- 5. Tulislah dilembar kerjamu jawaban hasil diskusi**

## Kasus pertama “Kecanduan game online”



1. Apa kasus atau masalah yang ditampilkan dalam video tersebut?  
.....  
.....  
.....  
.....
2. Menurut kalian baikkah perbuatan yang dilakukan pelaku?  
.....  
.....  
.....
3. Jika kalian menjawab perbuatan pelaku baik berikan alasan. Jika menjawab perbuatan pelaku tidak baik berikan pula alasannya?  
.....  
.....  
.....
4. Mengapa kasus tersebut bisa terjadi  
.....  
.....  
.....  
.....
5. Apa yang kamu lakukan agar tidak kecanduan game online  
.....  
.....  
.....
6. Jika kalian sebagai orang tua dari pelaku divideo tersebut apa yang akan kamu lakukan agar anak tidak kecanduan game online?  
.....  
.....  
.....  
.....

Kasus kedua



1. Apa kasus atau masalah kedua dalam video tersebut  
.....  
.....  
.....
2. Apakah kita harus mengikuti semua budayayang tidak baik tersebut?  
.....  
.....
3. Jika jawaban tidak berikan alasannya? Jika jawabannya Ya berikan alasannya?  
.....  
.....  
.....
4. Menurut kalian apakah semua budaya barat tidak baik?  
.....  
.....  
.....
5. Jika kalian berpendapat budaya barat ada yang baik barikan contoh budaya yang baik tersebut?  
.....  
.....  
.....
6. Sikap apa yang akan kalian lakukan terhadap berbagai macam budaya asing?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**L.4 KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 2**

## a. Kasus pertama

1. Seorang anak yang mencuri karena tidak punya uang untuk bermain game online
2. Tidak baik perbuatan pelaku
3. Karena pelaku mencuri hanya untuk memenuhi kebutuhannya yang tidak penting, dan mencuri merupakan perbuatan tidak terpuji serta merugikan orang lain
4. Kejadian bermula ketika pelaku suka sekali bermain game sampai lupa waktu oleh karena itulah pelaku dilarang bermain game lagi oleh orang tuanya ketika pelaku bosan dan tidak punya uang untuk bermain game akhirnya mencuri. Kejadian ini terjadi karena pengaruh banyak faktor seperti kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak sehingga anak yang harusnya belajar atau mencari informasi melalui internet malah dibuat untuk bermain game. Penyebab kedua pengaruh teman dan lingkungan bisa membuat siswa kecanduan bermain game.
5. Melakukan kegiatan bermanfaat lainnya seperti belajar, membaca buku, menggambar, menulis kalau sedang ingin bermain lebih baik bermain permainan tradisional bersama teman-teman sekolah selain membuat sehat juga untuk melestarikan warisan bangsa
6. Memberikan batasan waktu sehingga anak terbiasa disiplin terhadap kegiatannya, ketika anak bermain computer dan internet ditemani atau diawasi oleh orang tua, mengenalkan permainan tradisional kepada anak sejak kecil.

## b. Kasus kedua

1. Pengaruh globalisasi yaitu masuknya budaya asing ke Indonesia, dan ditirunya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa
2. tidak harus
3. karena budaya asing yang ditayangkan di video tersebut merupakan budaya yang tidak baik dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa
4. tidak, ada budaya asing yang baik dan bisa diterapkan

5. banyak sekali seperti budaya tepat waktu, disiplin, bekerja keras, toleransi dan menepati janji
6. menyaring segala budaya asing yang dibawa oleh globalisasi tersebut bila ada budaya yang baik kita terapkan tapi bila ada budaya buruk ditinggalkan (tidak ditiru)



**LAMPIRAN M. DAFTAR NAMA KELOMPOK****KELOMPOK 1**

MOHAMMAD ANAS  
ADI SAPUTRA  
MEILINA  
DELLA YULIA  
AMRI FANANI

**KELOMPOK 2**

DEWI SETYOWATI  
FERI BAGUS  
DAVID DEMAWAN  
ELOQ  
MOH HOLIL

**KELOMPOK 3**

SITI WAHYUNI  
DIMAS RAMADHANI  
M. ABDULLAH  
MOH.ROIS SUSAKI

**KELOMPOK 4**

SITI ROFIQOH  
UMI WARDATUL  
MOH. HAFIDIN  
BAEHAQI YASIN

**KELOMPOK 5**

NINIS YUNIARTI  
PUTRA TRIANTO  
BAGAS  
LINDA

**KELOMPOK 6**

LIA INDRI  
ALFIANSYAH PUTRA  
SASTA SESILIA  
AHMAD SYARIF

**KELOMPOK 7**

MOH DANIL                      MOH NABIL  
VIVI LAEL                      VERA TIKA  
LINDA MAHARANI

**LAMPIRAN N. LEMBAR PENGAMATAN GURU**

Sekolah : SDN Tegelgede 02

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV

Hari/tanggal :

**Petunjuk Pengisian** : Berilah tanda cek ( ) pada kolom sesuai keadaan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		ya	Tidak
Observasi pada masalah	Guru menyampaikan masalah		
	Guru memotivasi siswa pada masalah		
Pengorganisasian siswa untuk belajar	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok beranggotakan 4 siswa		
	Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah		
	Guru membimbing siswa memecahkan masalah		
Penyelidikan secara individu atau kelompok	Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan		
	Guru membimbing jalannya diskusi		
Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok		
	Guru menjadi fasilitator ketika presentasiberlangsung		
	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi		
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
	Guru memberikan evaluasi		

**LAMPIRAN O. HASIL PENGAMATAN GURU****O.1 HASIL PENGAMATAN GURU SIKLUS 1**

Sekolah : SDN Tegelgede 02

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV

Hari/tanggal : Sabtu, 30 April 2016 – Senin 2 Mei 2016

**Petunjuk Pengisian** : Berilah tanda cek ( ) pada kolom sesuai keadaan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Keterangan		
		Ya	Tidak	
	Observasi pada masalah	Guru menyampaikan masalah	√	
		Guru memotivasi siswa pada masalah	√	
	Pengorganisasian siswa untuk belajar	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok beranggotakan 4 siswa	√	
		Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah	√	
		Guru membimbing siswa memecahkan masalah	√	
	Penyelidikan secara individu atau kelompok	Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan	√	
		Guru membimbing jalannya diskusi	√	
	Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok	√	
		Guru menjadi fasilitator ketika presentasiberlangsung	√	
		Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi	√	
	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	
		Guru memberikan evaluasi	√	

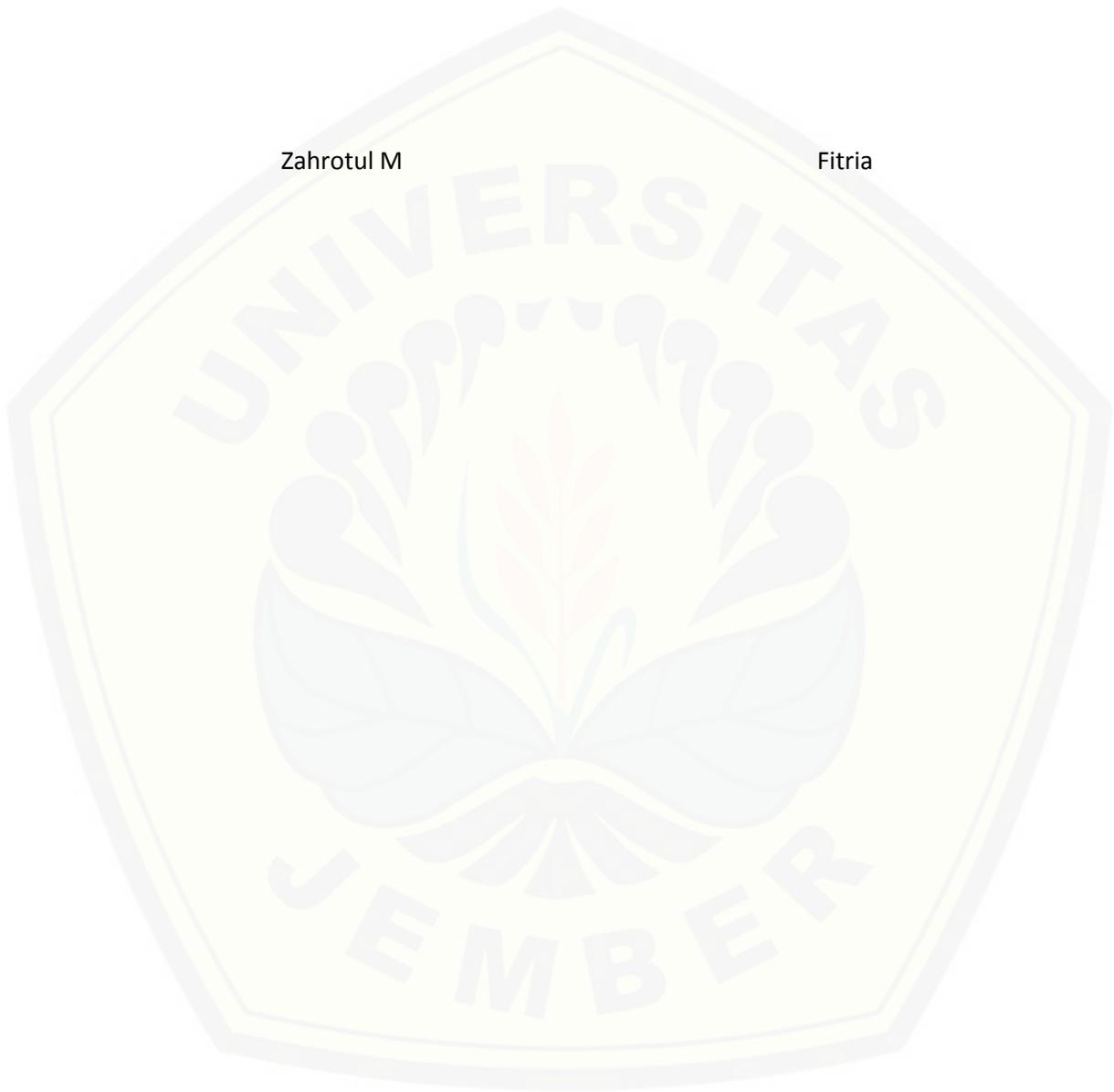
Jember, 2 Mei 2016

Observer 1

Observer 2

Zahrotul M

Fitria



**LAMPIRAN O. HASIL PENGAMATAN GURU****O.2 HASIL PENGAMATAN GURU SIKLUS 2**

Sekolah : SDN Tegelgede 02

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV

Hari/tanggal : Rabu 4 Mei 2016 – Sabtu 7 Mei 2016

**Petunjuk Pengisian** : Berilah tanda cek ( ) pada kolom sesuai keadaan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Keterangan		
		Ya	Tidak	
	Observasi pada masalah	Guru menyampaikan masalah	√	
		Guru memotivasi siswa pada masalah	√	
	Pengorganisasian siswa untuk belajar	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok beranggotakan 4 siswa	√	
		Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah	√	
		Guru membimbing siswa memecahkan masalah	√	
	Penyelidikan secara individu atau kelompok	Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan	√	
		Guru membimbing jalannya diskusi	√	
	Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok	√	
		Guru menjadi fasilitator ketika presentasiberlangsung	√	
		Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi	√	
	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	
		Guru memberikan evaluasi	√	

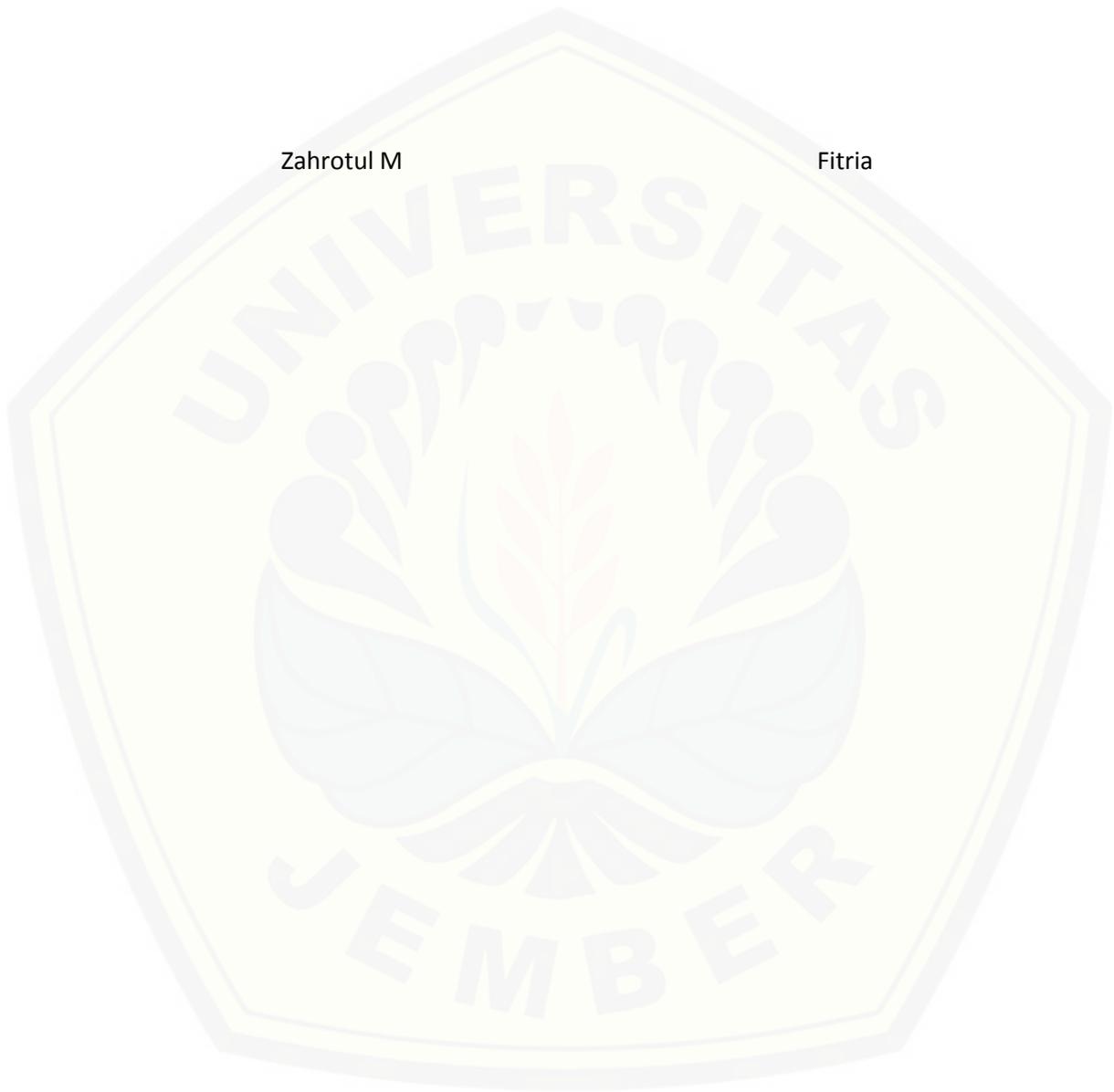
Jember, 7 Mei 2016

Observer 1

Observer 2

Zahrotul M

Fitria



**LAMPIRAN P. TES HASIL BELAJAR SISWA****P.1. TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 1****.1.1 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Kurang**

(58)

Nama: M. ROIS SUSAKI  
No. absen :

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Globalisasi berasal dari kata globe yang artinya  
 a. Bola bumi tiruan      c. benua  
b. Peta      d. planet bumi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....  
a. Prasejarah      c. sejarah  
b. Kuno       d. globalisasi
3. Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibilang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi *kecuali*.  
a. Budaya disiplin dan pekerja keras      c. penyalahgunaan narkoba  
b. pergaulan bebas       d. perilaku individual
4. Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi *kecuali* ....  
a. Informasi mudah dan cepat      c. mudahnya mempunyai handphone  
b. Adanya pesawat terbang       d. banyaknya orang yang di rambutnya di cat
5. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya  
 a. Penggunaan koran      c. penggunaan handphone  
b. Membaca majalah      d. menulis di buku harian
6. Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah.  
a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting  
b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul



Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor

- a. 1 dan 6                      ~~c. 3 dan 5~~  
b. 5 dan 6                      d. 3 dan 6

10. Perhatikan hal berikut ini

1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi
2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji
3. Mudahnya bepergian
4. Mudahnya seseorang berkomunikasi dengan orang lain dinegara lain
5. Metuasnya pasar modal

Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi

- a. 1 dan 4                      c. 2 dan 3  
~~b. 1 dan 5~~                      d. 4 dan 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !!!

7. Amatilah lingkunganmu , ingatlah beberapa peristiwa atau masalah atau perubahan yang terjadi. Lalu jawablah beberapa pertanyaan berikut ini,  
a. Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?

Contoh : banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet

bergaya rambut berubah ubah dan cara pakayn berubah ubah

b. Apa alasannya masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?

5 Contoh : perkembangnya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer

apanya komunikasi dan transportasi

c. Dari perubahan atau masalah tersebut manakah yang termasuk dalam pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi.

8 Perubahan yang termasuk dampak positif	Perubahan yang membawa dampak negatif
1. Siswa pintar menggunakan komputer dan internet mudah memperoleh informasi dan ilmu, mudah melakukan komunikasi	1. Banyaknya siswa yang ketagihan main game online memakai rambut tebal dan banyak narkoba

1. Apakah pengertian globalisasi dan dampak positif dan negatif dari globalisasi.

8 menurut asal katanya juga unifikasi atau keseluruhan yang saling berkaitan



## P.1.2. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Cukup

45  
23

Nama: Alimad Syarif  
No. absen: 27

68

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Globalisasi berasal dari kata globe yang artinya
  - a. Bola bumi tiruan
  - b. Peta
  - c. benua
  - d. planet bumi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ...
  - a. Prasejarah
  - b. Kuno
  - c. sejarah
  - d. globalisasi
3. Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibuang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi *kecuali*.
  - a. Budaya disiplin dan pekerja keras
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
4. Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi *kecuali* ...
  - a. Informasi mudah dan cepat
  - b. Adanya pesawat terbang
  - c. mudahnya mempunyai handphone
  - d. banyaknya orang yang di rambutnya di cat
5. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
  - a. Penggunaan koran
  - b. Membaca majalah
  - c. penggunaan handphone
  - d. menulis di buku harian
6. Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah.
  - a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting
  - b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul

- e. penggunaan anting pada hidung
- d. penggunaan gaya rambut jingkrak

7. Perhatikan hal berikut ini

1. Diterapkannya budaya disiplin dan bekerja keras.
2. Adanya budaya hedonisme (suka menghambur hamburkan uang)
3. Mudahnya orang berkomunikasi
4. Adanya budaya individualistik dan suka berpesta
5. Diterapkannya sikap menepati janji.

Dari uraian di atas yang merupakan dampak positif dari globalisasi dari segi budaya adalah

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

8. Perhatikan hal berikut.

1. Dina suka menyemir nyambut wrana wami
2. Jerico suka merubah gaya rambutnya menjadi jingkrak
3. Raihan menggunakan internet untuk mencari soal latihan
4. Eko menerapkan budaya disiplin dan tepat waktu untuk jadwal sehari harinya
5. Intan menggunakan computer hanya untuk bermain game online
6. Budi menggunakan internet untuk mengakses konten berbau pornografi

Dari uraian di atas yang merupakan dampak negatif globalisasi yang melanda segi budaya adalah

- a. 1 dan 2
- b. 5 dan 6
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

9. Bacalah secara seksama dan jawab pertanyaan berikut.

Berikut ini merupakan faktor pendukung arus globalisasi

- |             |                       |                    |             |
|-------------|-----------------------|--------------------|-------------|
| 1. Email    | 3. Kereta api listrik | 5. Sepeda onthel   | 7. Facebook |
| 2. Internet | 4. Facebook           | 6. Pesawat terbang | 8. Koran    |

100

Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor

- a. 1 dan 6                      c. 3 dan 5  
b. 5 dan 6                      ~~c. 3 dan 6~~

10. Perhatikan hal berikut ini

1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi
2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji
3. Mudahnya bepergian
4. Mudahnya seseorang berkomunikasi dengan orang lain dinegara lain
5. Meluasnya pasar modal

Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi

- ~~a. 1 dan 4                      c. 2 dan 3~~  
b. 1 dan 5                      d. 4 dan 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !!!

5. Amatilah lingkunganmu , ingatlah beberapa peristiwa atau masalah atau perubahan yang terjadi. Lalu jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.

- a. Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?

Contoh : banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet

perkembangannya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer

Banyaknya orang-orang yang pandai menggunakan Handphone dan internet

b. Apa alasannya masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?

5 Contoh : perkembangnya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer

perkembangnya orang-orang yang pandai menggunakan Hand phone dan internet

c. Dari perubahan atau masalah tersebut manakah yang termasuk dalam pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi

8

Perubahan yang termasuk dampak positif	Perubahan yang membawa dampak negatif
1. Siswa pintar menggunakan komputer dan internet mudah melakukan komunikasi karena alat komunikasi semakin modern dan canggih	1. Banyaknya siswa yang ketagihan main game online dapat merusak dan mengancam persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia

1. Apakah pengertian globalisasi dan dampak positif dan negatif dari globalisasi

0

Cepat dalam bepergian (Mobilitas tinggi) karena memunculkan perkembangan alat transportasi



**P.1.3. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Baik**

75

Nama: PUTRA BUNDA  
No. absen :

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Globalisasi berasal dari kata *globe* yang artinya  
 a. Bola bumi tiruan      c. benua  
b. Peta      d. planet bumi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....  
a. Prasejarah      c. sejarah  
b. Kuno       d. globalisasi
3. Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibidang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi *kecuali*.  
 a. Budaya disiplin dan pekerja keras      c. penyalahgunaan narkoba  
b. pergaulan bebas      d. perilaku individual
4. Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi *kecuali* ....  
a. Informasi mudah dan cepat      c. mudahnya mempunyai handphone  
b. Adanya pesawat terbang       d. banyaknya orang yang di rambutnya di cat
5. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya  
a. Penggunaan koran      c. penggunaan handphone  
b. Membaca majalah       d. menulis di buku harian
6. Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah.  
 a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting  
b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul

- c. penggunaan anting pada hidung
- d. penggunaan gaya rambut jingkrak

7. Perhatikan hal berikut ini

1. Diterapkannya budaya disiplin dan bekerja keras.
2. Adanya budaya hedonisme(suka menghambur hamburkan uang)
3. Mudahnya orang berkomunikasi
4. Adanya budaya individualistik dan suka berpesta
5. Diterapkannya sikap menepati janji.

Dari uraian diatas yang merupakan dampak positif dari globalisasi dari segi budaya adalah

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

8. Perhatikan hal berikut.

1. Diana suka menyemir nyambut warna warni
2. Jerico suka merubah gaya
3. rambutnya menjadi jingkrak
4. Raihan menggunakan internet untuk mencari soal latihan
5. Eko menemplan budaya disiplin dan tepat waktu untuk jadwal sehari harinya
6. Intan menggunakan computer hanya untuk bermain game online
7. Budi menggunakan internet untuk mengakses konten berupa pornografi

Dari uraian diatas yang merupakan dampak negatif globalisasi yang melanda segi budaya adalah

- ~~a. 1 dan 2~~
- b. 5 dan 6
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

9. Bacalah secara seksama dan jawab pertanyaan berikut.

Berikut ini merupakan faktor pendukung arus globalisasi

- |             |                       |                    |             |
|-------------|-----------------------|--------------------|-------------|
| 1. Email    | 3. Kereta api listrik | 5. Sepeda onfbel   | 7. Facebook |
| 2. Internet | 4. Facebook           | 6. Pesawat terbang | 8. Koran    |

Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor

- a. 1 dan 6                      c. 3 dan 5  
b. 5 dan 6                      d. 3 dan 6

10. Perhatikan hal berikut ini

1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi
2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji
3. Mudahnya bepergian
4. Mudahnya seseorang berkomunikasi dengan orang lain dinegara lain
5. Meluasnya pasar modal

Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi

- a. 1 dan 4                      c. 2 dan 3  
b. 1 dan 5                      d. 4 dan 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !!!

1. Amatilah lingkunganmu , ingatlah beberapa peristiwa atau masalah atau perubahan yang terjadi. Lalu jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.
  - a. Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?

Contoh : banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet

5  
8  
*Salah satu hal yang terjadi adalah adanya yang gesit dalam menggunakan gadget modern, seperti 2 internet 3. Facebook*

b. Apa alasan masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?

0 Contoh : perkembangnya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer

alasan dia sudah tau menggunakan komputer

c. Dari perubahan atau masalah tersebut manakah yang termasuk dalam pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi

8.

Perubahan yang termasuk dampak positif	Perubahan yang membawa dampak negatif
1. Siswa pintar menggunakan komputer dan internet	1. Banyaknya siswa yang ketagihan maen game online
2. mesin menulis lebih mudah	2. anak lebih
3. pabrik kertas	3. air kotor

1. Apakah pengertian globalisasi dan dampak positif dan negatif dari globalisasi

2. membuat perubahan

**P.1.4 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 1 Kategori Sangat Baik**

45

39  
45

Nama : Siti ToFiQott  
No. absen : 22

84

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Globalisasi berasal dari kata globe yang artinya
  - a. Bola bumi tiruan
  - b. Peta
  - c. benua
  - d. planet bumi
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....
  - a. Prasejarah
  - b. Kuno
  - c. sejarah
  - d. globalisasi
3. Globalisasi membawa budaya dari negara luar menjadi mudah masuk ke Indonesia, sayangnya diantara budaya tersebut yang biasa ditiru merupakan budaya yang bisa dibilang buruk seperti cara berpakaian yang terbuka. Hal tersebut merupakan dampak negatif dari globalisasi. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi *kecuali*.
  - a. Budaya disiplin dan pekerja keras
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
4. Mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat merupakan dampak positif dari globalisasi. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi *kecuali* ....
  - a. Informasi mudah dan cepat
  - b. Adanya pesawat terbang
  - c. mudahnya mempunyai handphone
  - d. banyaknya orang yang di rambutnya di cut
5. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
  - a. Penggunaan koran
  - b. Membaca majalah
  - c. penggunaan handphone
  - d. menulis di buku harian
6. Yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah.
  - a. penggunaan telepon genggam dan computer untuk mencari informasi penting.
  - b. penggunaan narkoba untuk gaul gaul

- c. penggunaan anting pada hidung
- d. penggunaan gaya rambut jingkrak

7. Perhatikan hal berikut ini

1. Diterapkannya budaya disiplin dan bekerja keras.
2. Adanya budaya hedonisme(suka menghambur hamburkan uang)
3. Mudahnya orang berkomunikasi
4. Adanya budaya individualistik dan suka berpesta
5. Diterapkannya sikap menepati janji.

Dari uraian diatas yang merupakan dampak positif dari globalisasi dari segi budaya adalah

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

8. Perhatikan hal berikut.

1. Diana suka menyemir nyambut wrana wami
2. Jerico suka merubah gaya
3. rambutnya menjadi jingkrak
4. Raihan menggunakan internet untuk mencari soal latihan
5. Eko menerapkan budaya disiplin dan tepat waktu untuk jadwal sehari harinya
6. Intan menggunakan computer hanya untuk bermain game online
7. Budi menggunakan internet untuk mengakses konten berbau pornografi

Dari uraian diatas yang merupakan dampak negatif globalisasi yang melanda segi budaya adalah

- a. 1 dan 2
- b. 5 dan 6
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

9. Bacalah secara seksama dan jawab pertanyaan berikut.

Berikut ini merupakan faktor pendukung arus globalisasi

- |             |                       |                    |             |
|-------------|-----------------------|--------------------|-------------|
| 1. Email    | 3. Kereta api listrik | 5. Sepeda onthel   | 7. Facebook |
| 2. Internet | 4. Facebook           | 6. Pesawat terbang | 8. Koran    |

Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi transportasi dicontohkan dengan nomor

- a. 1 dan 6                      ~~x~~ 3 dan 5  
b. 5 dan 6                      d. 3 dan 6

10. Perhatikan hal berikut ini

1. Peristiwa yang cepat diketahui melalui internet dan televisi
2. Diterapkannya budaya disiplin bekerja keras dan menepati janji
3. Mudah nya bepergian
4. Mudah nya seseorang berkomunikasi dengan orang lain dinegara lain
5. Meluas nya pasar modal

Dari uraian diatas manakah yang termasuk dampak positif globalisasi dari segi teknologi informasi dan komunikasi

- ~~x~~ 1 dan 4                      e. 2 dan 3  
b. 1 dan 5                      d. 4 dan 2

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !!!

1. Amatilah lingkunganmu , ingatlah beberapa peristiwa atau masalah atau perubahan yang terjadi. Lalu jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.
- a. Masalah atau perubahan apa saja yang termasuk dalam globalisasi?

Contoh : banyaknya murid murid sekolah yang pandai menggunakan computer dan internet

Gaya rambut yang berubah-ubah .....  
melakukan cepat saji .....  
menemukan alat ..... & RAN PARTASI BARU

b. Apa alasannya masalah atau perubahan tersebut bisa terjadi?

5 Contoh : perkembangnya pengetahuan murid sehingga pandai menggunakan komputer

adanya alat komunikasi, transportasi

c. Dari perubahan atau masalah tersebut manakah yang termasuk dalam pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi

8

Perubahan yang termasuk dampak positif	Perubahan yang membawa dampak negatif
1. Siswa pintar menggunakan komputer dan internet 2. menemukan alat transportasi 3. menemukan alat transportasi	1. Banyaknya siswa yang ketagihan main game online. 2. Jarak antar kota yang berubah-ubah 3. makanan cepat saji

1. Apakah pengertian globalisasi dan dampak positif dan negatif dari globalisasi

8

Globalisasi adalah percampuran yang cepat pada berbagai bidang dalam dan kemajuan

	Dampak positif	Dampak negatif
10	Mudah memperoleh informasi	Memperoleh informasi yang tidak benar
1	kemajuan dibidang komunikasi dan transportasi	Gaya hidup berubah
2	meningkatkan perekonomian masyarakat dalam suatu negara	masrakat cenderung memertingkan diri
3	dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik	Sendiri
		3. karena banyaknya barang yang dijual maka masyarakat menjadi <del>lebih</del> konsumtif

## P.2. TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 2

### P.2.1 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Kurang

6AS = 30  
28

58

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Vera tika  
No. absen : 25

1. Roni pergi ke kondangan temannya yang menikah dengan menggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Dalam kasus diatas globalisasi membawa pengaruh pada bidang...

- Makanan
- Transportasi
- Gaya hidup
- Pakaian

2. Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat lebih memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ...

- Gaya hidup
- Komunikasi
- Transportasi
- Teknologi

3. Andini merupakan siswa yang tinggal didaerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald. Andini lebih menyukai pergi ketempat tersebut daripada pergi makan soto, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tersebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji. Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ..

- Pakaian
- Makanan
- budaya
- gaya hidup

4. Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup

- menakai baju kebaya di pesta pernikahan
- mengadakan party di acara peresmian gedung baru
- berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian terbaru
- mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak
- Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan
- Mengadakan acara party saat merayakan ketulusan
- Sering pergi kepesta kolega perusahaan
- Sering berbelanja dan mengamburkan uang

Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah...

- a. (a), (b), (g) dan (h)
- b. (b), (c), (f) dan (g) ✓
- c. (a), (b), (f) dan (h)
- d. (b), (d), (g) dan (h)

8. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat

- 1. Sosial
- 2. Budaya
- 3. Hukum
- 4. Ekonomi
- 5. Politik
- 6. Agama

Tayangan dalam film film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan....

- a. 4, dan 1
- b. 3, dan 2
- c. 6 dan 5
- d. 2 dan 6 ✓

9. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Salah satu pengaruh globalisasi pada gaya hidup yaitu manusia mulai menganut gaya hidup ....

- a. individualis ✓
- b. tradisional
- c. gotong royong
- d. sederhana

Perhatikanlah bacaan berikut ini. Bacaan ini untuk soal nomor 7 dan 8  
Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia

Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing

- 1) Konsumtif
- 2) Disiplin atau tepat waktu
- 3) Hedonisme
- 4) Budaya kerja keras
- 5) Individualistik
- 6) Budaya menaat janji

7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 3
- b. 5 dan 6
- c. 4 dan 2 ✓
- d. 2 dan 5

8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah

- a. 2 dan 6

- b. 1 dan 4
- c. 3 dan 5
- d. 4 dan 5

Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10  
 Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X. eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut, jika tidak dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.  
 Apa yang eliza lakukan menunjukkan bahwa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik

9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik
- a. Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru lagi pula handphone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.
  - b. Sering nongkrong di cafe agar terlihat sebagai anak gaul.
  - c. Sering belanja pakaian agar terlihat trendi
  - d. Tidak sering menongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongkrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpacu bisa dipakai untuk berkomunikasi.
10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah
- a. Budaya konsumtif dan hedonisme
  - b. Budaya kerja keras
  - c. Budaya disiplin
  - d. Budaya individualisme

Perhatikanlah cuplikan berita berikut ini

#### Mencuri Karena Game Online

**Bandung** - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memlototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaraninya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet. Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online." kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012). Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke pedagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi criminal. Sumber: detik.com

1. Berikan pendapatmu tentang kasus di atas

5 Sikap Dogol tidak baik PIRU  
ganas semua Di hilikan berminat game asd  
Tidak mencuri Uang waktu

2. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar?

10 ~~tidak benar~~ tidak benar

3. Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

5 ~~tidak benar mencuri~~  
tidak benar mencuri  
kalau untuk bermain game online asal tidak boleh mencuri

4. Apa yang kalian lakukan agar tidak seperti dogol?

5 bela membawanya, Tuu Bermain sampe mencuri - Terangnya

5. Apakah penyebab dogol sampai kecanduan game dan mencuri?

3 Tak punya uang untuk main game online Dogol  
Rekat mencuri sepeda motor

## P.2.2 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Cukup

(68)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama: Mufammad Nabil  
No. absen: 13

1. Roni pergi ke kontingan temannya yang menikah dengan menggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digantikan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resmi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt.  
Dalam kasus diatas globalisasi membawa pengaruh pada bidang...

- Makanan
- Transportasi
- Gaya hidup
- Pakaian

2. Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat lebih memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.  
Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ...

- Gaya hidup
- Komunikasi
- Transportasi
- Teknologi

3. Andini merupakan siswa yang tinggal didaerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald. Andini lebih menyukai pergi ke tempat tersebut daripada pergi makan sate, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tersebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji.  
Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ...

- Pakaian
- Makanan
- Budaya
- gaya hidup

4. Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup

- memakai baju kebaya di pesta pernikahan
- mengadakan party di acara peresmian gedung baru
- berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian terbaru
- mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak
- Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan
- Mengadakan acara party saat merayakan kelulusan
- Sering pergi ke pesta kolega perusahaan
- Sering berbelanja dan mengamburkan uang

Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah..

- a. (a), (b), (g) dan (h)
- b. (b), (c), (f) dan (g) ✓
- ✓ a. (a), (b), (f) dan (h)
- d. (b), (d), (g) dan (h)

5. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat

- 1. Sosial
- 2. Budaya
- 3. Hukum
- 4. Ekonomi
- 5. Politik
- 6. Agama

Tayangan dalam film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan....

- a. 4, dan 1
- b. 3, dan 2
- ✓ 6 dan 5
- d. 2 dan 6 ✓

6. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Dalam satu pengaruh globalisasi pada gaya hidup yaitu manusia mulai menganut gaya hidup ....

- a. individualis ✓
- b. tradisional
- ✓ gotong royong
- d. sederhana

Perhatikanlah bacaan berikut ini. Bacaan ini untuk soal nomor 7 dan 8  
Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia

Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing

- 1) Konsumtif
- 2) Disiplin atau tepat waktu
- 3) Hedonisme
- 4) Budaya kerja keras
- 5) Individualistik
- 6) Budaya menepati janji

7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 3
- b. 5 dan 6
- ✓ 4 dan 2
- d. 2 dan 5

8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah

- ✓ 2 dan 6

- b. 1 dan 4
- c. 3 dan 5 ✓
- d. 4 dan 5

Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10  
 Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X, eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut. jika tidak dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.  
 Apa yang eliza lakukan menunjukkan bahwa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik

- 9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik
  - a. Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru supaya handphone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.
  - ~~b. Sering nongkrong di cafe agar terlihat sebagai anak gaul~~
  - c. Sering belanja pakaian agar terlihat trendi
  - ✓ d. Tidak sering nongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongkrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi
- 10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah
  - ✓ a. Budaya konsumtif dan hedonisme
  - b. Budaya kerja keras
  - ~~c. Budaya disiplin~~
  - d. Budaya individualisme

Perhatikanlah cuplikan berita berikut ini  
**Mencuri Karena Game Online**

**Bandung** - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut sehabis di warung internet (warnet) sembari memototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaran, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet. Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012). Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke pedagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal. Sumber: detik.com

1. Berikan pendapatmu tentang kasus di atas  
5 ~~tidak setuju~~ tidak setuju, ber Dasa

2. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar?  
10 tidak benar

3. Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?  
8 tidak menaruh di dah ser, ng bermain game online

4. Apa yang kalian lakukan agar tidak seperti dogol?  
2 tidak di ajak sering main game

5. Apakah penyebab dogol sampai kecanduan game dan mencusi?  
9 kurangnya p, agama dan da, di, bahwa, tu, l, l, m, n, game

## P.2.2 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Baik

(76)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama: MELITA

No. absen: 12

- Roni pergi ke kondangan temannya yang menikah dengan menggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt.  
Dalam kasus diatas globalisasi membawa pengaruh pada bidang...
  - Makanan
  - Transportasi
  - Gaya hidup
  - Pakain
- Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat lebih memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.  
Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ...
  - Gaya hidup
  - Komunikasi
  - Transportasi
  - Teknologi
- Andini merupakan siswa yang tinggal di daerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald. Andini lebih menyukai pergi ketempat tersebut daripada pergi makan soto, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tersebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji.  
Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ...
  - Pakaian
  - Makanan
  - budaya
  - gaya hidup

Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup

- memakai baju kebaya di pesta pernikahan
- mengadakan party di acara peresmian gedung baru
- berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian terbaru.
- mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak
- Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan
- Mengadakan acara party saat merayakan kelulusan
- Sering pergi kepesta kolega perusahaan
- Sering berbelanja dan mengamburkan uang

Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah..

- a. (a), (b), (g) dan (h)
- b. (b), (c), (f) dan (g)
- c. (a), (b), (f) dan (h)
- d. (b), (d), (g) dan (h)

5. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat

- 1. Sosial
- 2. Budaya
- 3. Hukum
- 4. Ekonomi
- 5. Politik
- 6. Agama

Tayangan dalam film film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan....

- a. 4, dan 1
- b. 3, dan 2
- c. 6 dan 5
- d. 2 dan 6

6. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Dalam era pengaruh globalisasi pada gaya hidup yang manusia mulai mengadopsi gaya hidup ....

- a. individualis
- b. tradisional
- c. gotong royong
- d. sederhana

Perhatikanlah bacaan berikut ini. Bacaan ini untuk soal nomor 7 dan 8  
Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia  
Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing

- 1) Konsumtif
- 2) Disiplin atau tepat waktu
- 3) Hedonisme
- 4) Budaya kerja keras
- 5) Individualistik
- 6) Budaya menemani teman

7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 3
- b. 5 dan 6
- c. 4 dan 2
- d. 2 dan 5

8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah

- a. 2 dan 6

- b. 1 dan 4
- c. 3 dan 5
- d. 4 dan 5

Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10

Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X, eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut, jika tidak dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.

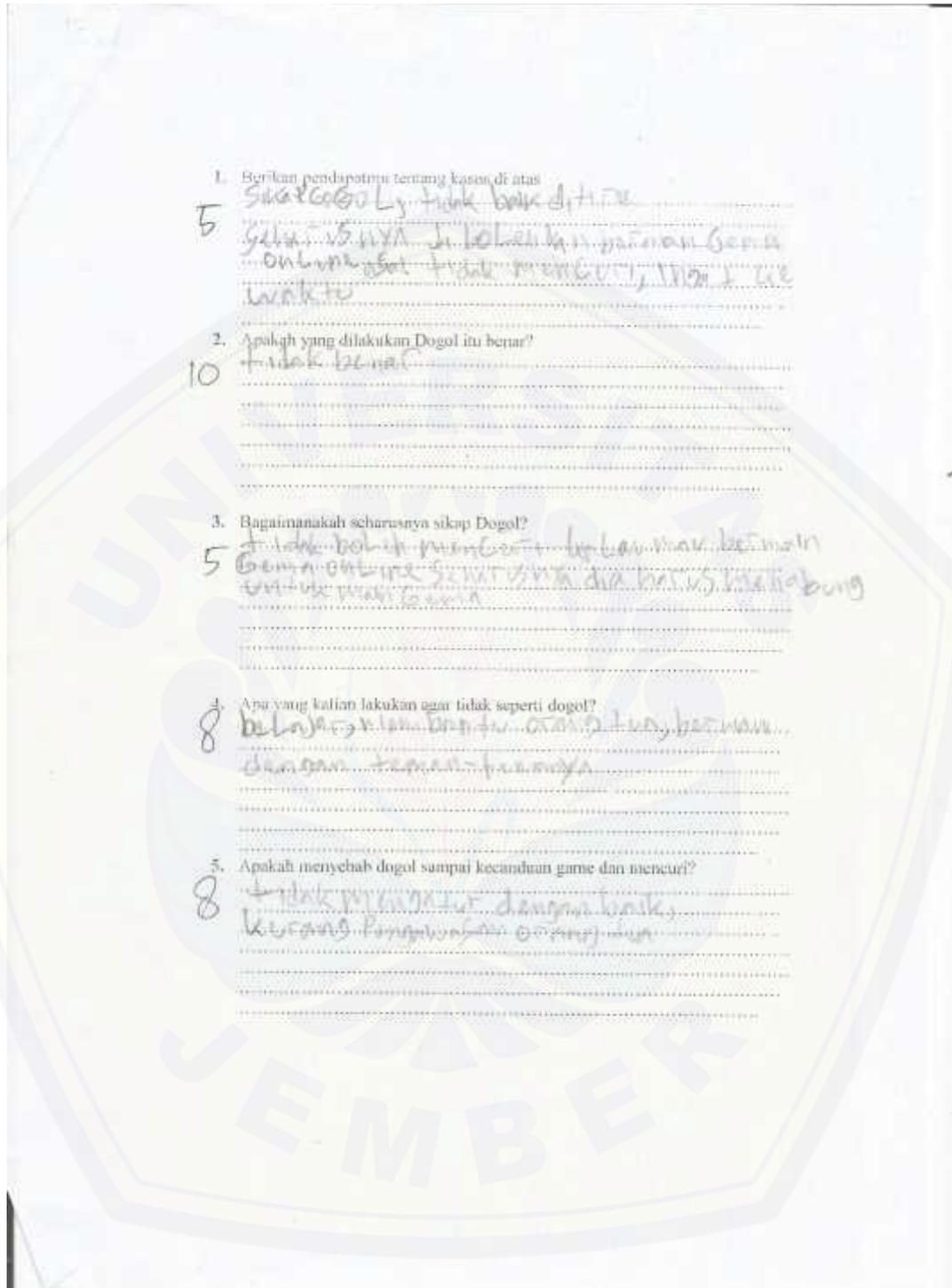
Apa yang eliza lakukan menunjukkan bahwa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik

9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik
- a. Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru lagipula handpone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.
  - b. Sering nongkrong di cafe agar terlihat sebagai anak gaul
  - c. Sering belanja pakaian agar terlihat trendi
  - d. Tidak sering menongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongkrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handpone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi.
10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah
- a. Budaya konsumtif dan hedonisme
  - b. Budaya kerja keras
  - c. Budaya disiplin
  - d. Budaya individualisme

Perhatikanlah cuplikan berita berikut ini:

#### Mencuri Karena Game Online

**Bandung** - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut sehabian di warung internet (warnet) sembari memoloti layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaramnya, berprinsip pulang-pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak-balik warnet. Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012). Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke pedagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal. Sumber: detik.com



**P.2.4 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 2 Kategori Sangat baik**

(94)

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : Siti Rafiqoh 50

No. absen : 22

- Roni pergi ke kondangan temannya yang menikah dengan menggunakan celana jeans dan jas. Baju jas yang merupakan budaya barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt.  
Dalam kasus diatas, globalisasi membawa pengaruh pada bidang ...
  - Makanan
  - Transportasi
  - Gaya hidup
  - Pakaian
- Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat lebih memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.  
Dari uraian diatas merupakan pengaruh globalisasi dari segi ...
  - Gaya hidup
  - Komunikasi
  - Transportasi
  - Teknologi
- Andini merupakan siswa yang tinggal di daerah perkotaan. Setiap hari andini suka sekali pergi makan ke KFC, PIZZA HUT, MC Donald, Andini lebih menyukai pergi ketempat tersebut daripada pergi makan soto, sate dan makanan khas indo yang lain. Yang menyebabkan andini suka makan ditempat tersebut daripada warung makanan khas Indonesia karena saat ini di kota kota besar banyak sekali ditemukan restoran cepat saji.  
Hal ini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ...
  - Pakaian
  - Makanan
  - budaya
  - gaya hidup
- Berikut ini merupakan berbagai macam gaya hidup
  - memakai baju kebaya di pesta pernikahan
  - mengadakan party di acara peresmian gedung baru
  - berbelanja di mall-mall untuk membeli model pakaian terbaru
  - mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak
  - Mengadakan pertunjukan kesenian daerah saat perayaan ulang tahun perusahaan
  - Mengadakan acara party saat merayakan kelulusan
  - Sering pergi kepesta kolega perusahaan
  - Sering berbelanja dan mengamburkan uang

Yang termasuk gaya hidup yang terpengaruh globalisasi adalah..

- a. (a), (b), (g) dan (h)
- b. (b), (c), (f) dan (g)
- c. (a), (b), (f) dan (h)
- d. (b), (d), (g) dan (h)

5. Berikut ini merupakan tatanan atau peraturan yang ada di masyarakat

1. Sosial
2. Budaya
3. Hukum
4. Ekonomi
5. Politik
6. Agama

Tayangan dalam film film produksi luar negeri yang terkadang menampilkan hal hal yang terbuka jika tidak disaring dapat langsung merusak tatanan ....

- a. 4, dan 1
- b. 3, dan 2
- c. 6 dan 5
- d. 2 dan 6

6. Globalisasi membawa pengaruh pada berbagai aspek kehidupan pada gaya hidup, makanan, pakaian dll. Dalam satu pengaruh globalisasi pada gaya hidup yaitu manusia mulai menganut gaya hidup ...

- a. individualis
- b. tradisional
- c. gotong royong
- d. sederhana

Perhatikanlah bacaan berikut ini. Bacaan ini untuk soal nomor 7 dan 8.  
Pengaruh globalisasi salah satunya adalah masuknya budaya asing di Indonesia.  
Banyak sekali budaya asing yang masuk. Berikut ini merupakan macam macam budaya asing

- 1) Konsumtif
- 2) Disiplin atau tepat waktu
- 3) Hedonisme
- 4) Budaya kerja keras
- 5) Individualistik
- 6) Budaya menepati janji

7. Dari masing masing budaya asing tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 3
- b. 5 dan 6
- c. 4 dan 2
- d. 2 dan 5

8. Dari masing masing budaya asing tersebut yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari adalah

- a. 2 dan 6

- b. 1 dan 4  
 c. 3 dan 5  
 d. 4 dan 5

Perhatikan bacaan berikut. Bacaan ini untuk soal nomor 9 dan 10  
 Eliza adalah murid sekolah menengah di kota X, eliza saat ini duduk dikelas 7. Meskipun eliza masih kelas 4 SD pakaian yang dia pakai selalu yang trendi dan terbuka, dia juga suka nongkrong atau kumpul bersama teman temannya dan pacarnya di cafe atau tempat makan yang cukup mewah, handphonenya sering gonta ganti, jika ada tipe paling baru dia langsung meminta orang tuanya untuk membelikan handphone tersebut, jika tidak dibelikan eliza mengancam akan kabur dari rumah.  
 Apa yang eliza lakukan menunjukkan bahwa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik

9. Jika kalian merasa eliza tidak dapat menyikapi globalisasi dengan baik, diantara pilihan berikut manakah cara menyikapi globalisasi dengan baik
- Melakukan hal seperti eliza yaitu memaksa dibelikan handphone tipe terbaru lagi pula handphone bisa bermanfaat untuk berkomunikasi.
  - Sering nongkrong di cafe agar terlihat sebagai anak gaul
  - Sering belanja pakaian agar terlihat trendi
  - Tidak sering nongkrong dan beli pakaian, agar uang yang dipakai buat nongkrong dan beli pakaian dapat ditabung untuk membeli handphone dengan uang sendiri tanpa meminta uang kepada orang lain tidak perlu tipe terbaru yang terpenting bisa dipakai untuk berkomunikasi.
10. Dalam hal tersebut eliza tidak bisa menyikapi globalisasi dengan baik sehingga eliza hanya bisa meniru budaya yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang ditiru eliza dalam artikel tersebut adalah
- Budaya konsumtif dan hedonisme
  - Budaya kerja keras
  - Budaya disiplin
  - Budaya individualisme

Perhatikanlah caplikan berita berikut ini

#### Mencuri Karena Game Online

**Bandung** - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa lari sebarian di warung internet (warnet) sembari memelototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaraninya, berprinsip pulang sebelum memuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet. Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012). Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onsdardil motor. "Tadinya mau dijual ke padagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal. Sumber: detik.com

1. Berikan pendapatmu tentang kasus di atas  
Tidak setuju  
10 Perbuatan Dogol merupakan perbuatan yang tidak baik  
dosa, tidak terpuji.  
Karena Dogol mencuri untuk main game.

2. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar?  
10 tidak

3. Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?  
5 seharusnya Dogol tidak mencuri karena mencuri  
itu dosa, merugikan orang lain dan diri sendiri

4. Apa yang kalian lakukan agar tidak seperti dogol?  
10 melakukan kegiatan yang baik seperti belajar,  
membaca dan membantu orang tua

5. Apakah penyebab dogol sampai kecanduan game dan mencuri?  
9 tidak menggunakan / mengatur menyedial  
waktu dgn baik  
terang pengawasan orang tua

**LAMPIRAN Q. HASIL LEMBAR KERJA KELOMPOK**

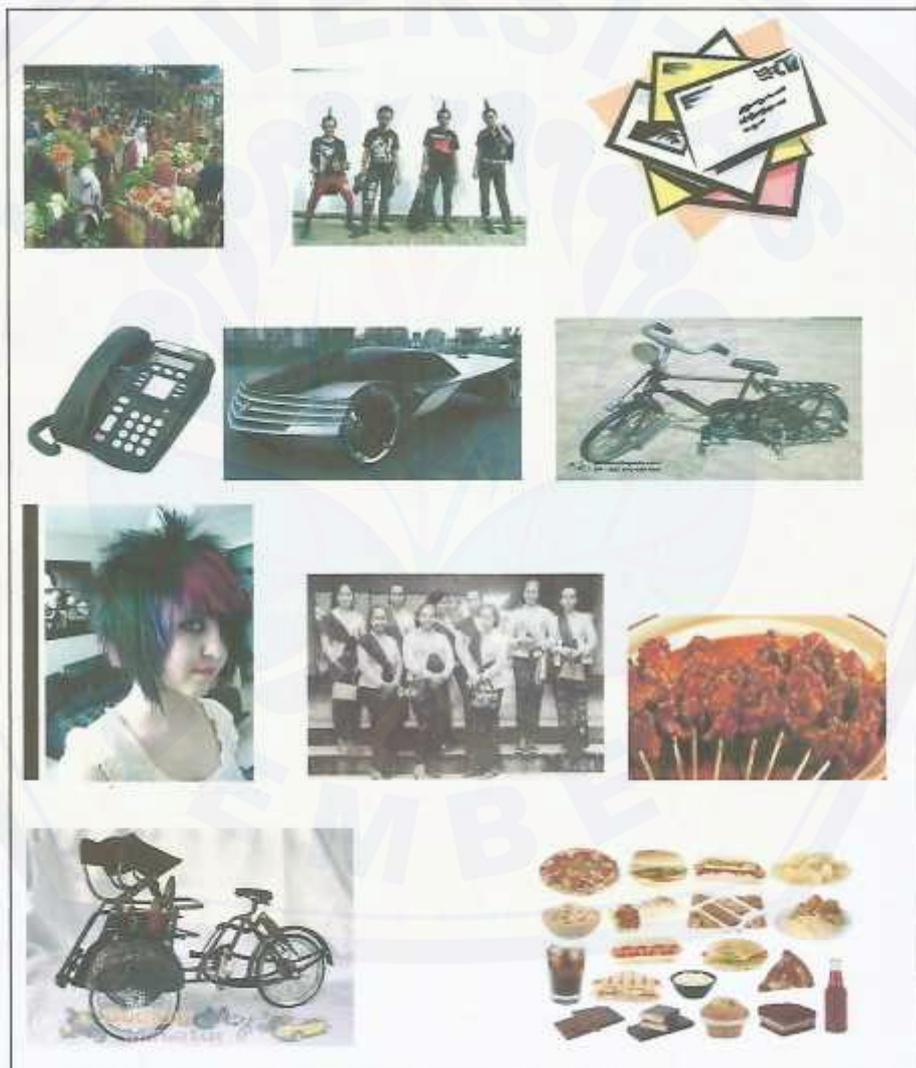
**Q.1 HASIL LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 1**

Uaprikelompok = bear  
 nama anggota = putra  
 dimas  
 rai s  
 ridis

LAMPIRAN J. LKS

LAMPIRAN J.1 LKS SIKLUS 1

Perhatikan gambar dibawah ini, kemudian bacalah artikel dengan seksama.



Sudahkah kalian memperhatikan gambar pada halaman sebelumnya dengan seksama. Apakah kalian tau perbedaannya apa?

Ya, jawaban kalian tepat. Pasa saat ini kita sudah sering menemukan hal hal yang terdapat pada gambar. kita dapat dengan mudah bepergian kemana pun menggunakan pesawat, kapal laut dan alat transportasi lainnya. Kita juga dapat berkomunikasi dengan teman kita di luar kota, pulau, bahkan Negara dengan telfon, bbm, facebook dan media social lainnya. Saat ini kita juga banyak menemui kedai makanan cepat saji seperti pizza hut, KFC, dll. Mau berbelanja pun sudah ada supermarket ada swalayan yang menjual berbagai produk mulai dari sayur, buah, alat alat rumah tangga, dan peralatan mandi. Beda sekali dengan puluhan tahun yang dahulu, tidak ada orang yang menemukan kedai makanan cepat saji, tidak ada supermarket lengkap, HP dan computer menjadi barang langka dan hanya orang kaya yang bisa memiliki. Tidak hanya itu gaya pakaian dan daya rambut pun berubah . *Perubahan perubahan tersebut patut kita syukuri karena dengan adanya perubahan tersebut hidup kita menjadi lebih maju dan kemudahan dalam hidup namun jika ada perubahan yang tidak pantas ditiru sebaiknya jangan kita tiru.*

Nah kalian tentunya sudah memahami maksud dari gambar, slide video dan artikel tersebut. Setelah kalian memahami. Jawablah pertanyaan pertanyaan berikut.

1. Apa masalah yang terjadi di dalam gambar dan artikel tersebut?

Memajukan pengaruh globalisasi  
perubahan bentuk globalisasi. *ki*

2. Menurutmu apa alasan terjadinya masalah tersebut?

karena di lewukannya alat komunikasi dan transportasi

3. Apa pengaruh dari gambar tersebut dalam kehidupan manusia?

Perubahan-perubahan tersebut patut kita syukuri karena adanya perubahan tersebut hidup kita menjadi lebih maju dan kemudahan dalam hidup namun jika ada perubahan yang tidak pantas di tiru sebaliknya jangan kita tiru.

Selamat kalian sudah berhasil menyelesaikan soal soal diatas, sekarang waktunya melanjutkan ke soal berikutnya

Perhatikan artikel berikut ini

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat perubahan perubahan yang terjadi didalam kehidupan manusia tersebut disebut glibalisasi. Jadi secara jelasnya Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

4. Menurut artikel tersebut apa yang dimaksud globalisasi ? Apa saja cirri cirri terjadinya globalisasi ? Lalu apa pengaruh globalisasi, dapatkah kalian menyebutkan pengaruh globalisasi selain yang terdapat di dalam artikel?

Globalisasi adalah

Bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam /  
suatu proses menjadikan sesuatu (benda atau perilaku) .....  
dan keterkaitan dan ketertgantungan antar bangsa dan antar ma-  
nusia di seluruh dunia .....

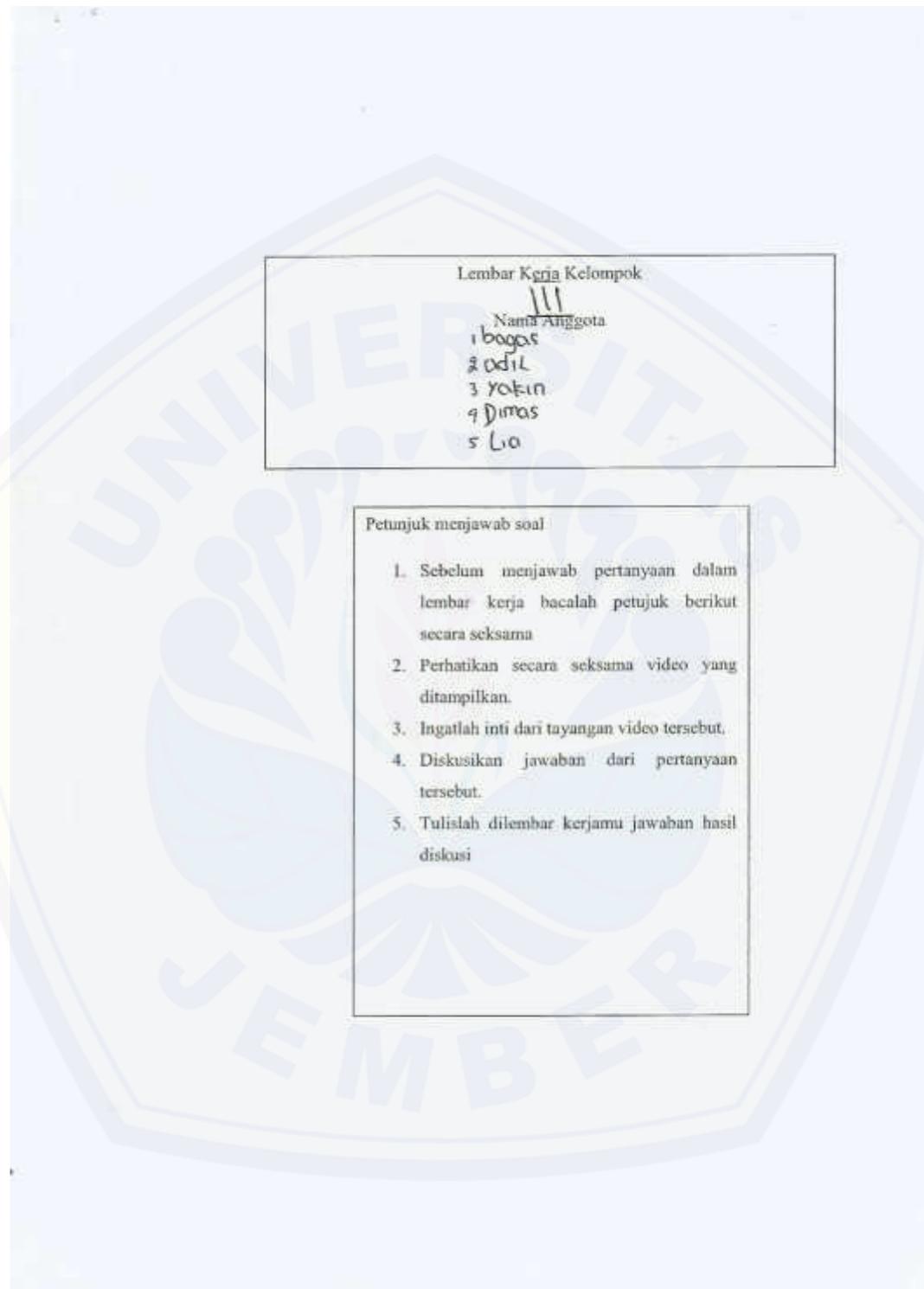
Ciri-ciri Globalisasi

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara a  
dengan negara lain terutama di bidang ekonomi
- b. meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkun-  
gan hidup
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televi-  
si, satelit
- d. peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui penke-  
mbangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita dan  
Pengaruh Globalisasi

- a. Kenguan di bidang komunikasi dan transportasi
- b. meningkatnya perhatian masyarakat dalam suatu negara
- c. meluasnya pasar untuk produk dalam negeri
- d. dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik

SELAMAT MENGERJAKAN

→ (olahraga internasional)

**Q.2 HASIL LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 2**

## Kasus pertama "Kecanduan game online"



1. Apa kasus atau masalah yang ditampilkan dalam video tersebut?  
ada seorang anak yang kecanduan main game  
perencanaan main game karna tidak punya k  
uang dia lalu mencuri uang
2. Menurut kalian baikkah perbuatan yang dilakukan pelaku?  
tidak baik
3. Jika kalian menjawab perbuatan pelaku baik berikan alasan. Jika menjawab  
perbuatan pelaku tidak baik berikan pula alasannya?  
karena mencuri barang milik main game
4. Mengapa kasus tersebut bisa terjadi  
1 karna tidak boleh main game  
2 di larang bermain game sama orang tua  
3 karna kurangnya pengawasan orang tua
5. Apa yang kamu lakukan agar tidak kecanduan game online  
1 belajar  
2 membaca  
3 menulis 4 membantu orang tua di rumah
6. Jika kalian sebagai orang tua dari pelaku di video tersebut apa yang akan kamu  
lakukan agar anak tidak kecanduan game online?  
1 boleh main game asal belajar atau bates bermain  
ketika anak main harus orang tua  
2 ketika anak main game anak harus diawasi  
oleh orang tua

## Kasus kedua



1. Apa kasus atau masalah kedua dalam video tersebut  
Pengaruh budaya asing di Indonesia
2. Apakah kita harus mengikuti semua budaya tersebut?  
tidak
3. Jika jawaban tidak berikan alasannya? Jika jawabannya Ya berikan alasannya?  
tidak karena budaya asing memberi pengaruh buruk
4. Menurut kalian apakah semua budaya barat tidak baik?  
tidak, ada budaya asing yang baik
5. Jika kalian berpendapat budaya barat ada yang baik berikan contoh budaya yang baik tersebut?  
tempat waktu berkerjasama disiplin
6. Sikap apa yang akan kalian lakukan terhadap berbagai macam budaya asing?  
1 gaya hidup  
2 tidak meniru budaya asing yang buruk  
3 ditiru budaya asing yang baik di lestarikan

**LAMPIRAN R. DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN**



**Gambar R.1 Mengarahkan Siswa Kepada Masalah**



**Gambar R.2 Mengorganisasikan Siswa Dalam Diskusi Kelompok Belajar**



**Gambar R.5diskusi Kelompok Belajar Siswa**



**Gambar R. 4 Bimbingan Guru Kepada Siswa Yang Kesulitan**



**Gamba R. 5 Presentasi Hasil Diskusi Oleh Perwakilan Anggota Kelompok**



**Gambar R.6 Siswa Bertanya Dan Berpendapat Terhadap Hasil Diskusi Kelompok Lain**



**Gambar R.7 Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar**

JEMBER

## LAMPIRAN S. SURAT IZIN PENELITIAN

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS JEMBER</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id	
Nomor	<b>3080</b> /UN25.1.5/PL.5/2016	<b>29 APR 2016</b>
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala SDN Tegalgede 02 Jember		
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.		
Nama	: Vindi Amelyan Putri	
NIM	: 120210204019	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan <i>problem-based learning</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember" di Sekolah yang Saudara pimpin.		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.		
 Dekan I, <b>Dr. Sukatman, M. Pd.</b> NIP 19640123 1998812 1 001		

**LAMPIRAN T. SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

 **PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SUMBERSARI**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALGEDE 02**  
Jl. Tawangmangu No.04

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 421/46/413.03.20524167/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wiwik Afianti, S.Pd  
NIP : 19640509 198303 2 003  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Tegalgede 02

Menerangkan bahwa:

Nama : Vindi Amelyana Putri  
Nim : 120210204019  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan penelitian di SDN Tegalgede 02 mulai tanggal 30 April sampai 7 Mei 2016 dengan judul "Penerapan Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Semester 2 SDN Tegalgede 02 Sumbersari Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 11 Mei 2016  
Kepala SDN Tegalgede 02

  
Wiwik Afianti, S/Pd  
19640509 198303 2 003

**LAMPIRAN U. BIODATA PENELITI****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Diri**

Nama : Vindi Amelyana Putri  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, tanggal lahir : Situbondo, 18 Januari 1994  
Agama : Islam  
Nama ayah : Ahmad Riyadi  
Nama ibu : Luluk Ana  
Alamat asal : Jalan PB Sudirmah Gg Rahayu Patokan Situbondo

**B. Riwayat Pendidikan**

No.	Tahun Lulus	Pendidikan	Tempat
1.	2006	SDN 6 Patokan	Situbondo
2.	2009	SMPN 1 Situbondo	Situbondo
3.	2012	SMAN 1 Situbondo	Situbondo