

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Homogenitas Sampel

Untuk menentukan sampel penelitian yang baik dan homogen, peneliti mengambil data nilai formatif pada kelas IV sebagai kelas yang akan diuji homogenitas sampelnya. Setelah menganalisis data dan pengujian homogenitas, maka diperoleh data bahwa kelas IV A, IV B dan IV C adalah kelas yang homogen sehingga dapat dijadikan kelas sampel penelitian. Adapun hasil uji homogenitasnya disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Data Hasil Uji Homogenitas Sampel

Data	Kelas IVA	Kelas IVB	Kelas IVC
Rata-rata	51,67	59,3	60,75
Varian	142,46	204,5	205,18
N	34	30	33
Df	33	29	32
F hitung	1,44		
F tabel	1,81		
Kesimpulan	Homogen		

(Sumber: hasil analisis lampiran 4, halaman 75)

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh hasil perhitungan varian kelas IVA= 142,46, kelas IVB = 204,5, dan kelas IVC = 205,18. Uji F dilakukan dengan membagi varian terbesar dengan varian terkecil sehingga didapat $F_{hitung} = 1,44$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,80. Sehingga didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya bahwa kelas IV A, IVB, dan IV C homogen. Maka peneliti memilih dua kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model PBL pada kelas eksperimen 1 dan Interaktif pada kelas eksperimen 2 dan satu kelas sebagai kelas uji coba.

2. Pembakuan Instrumen Penelitian

a. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan sebelum lembar tes digunakan dengan tujuan untuk melihat apakah lembar tes tersebut layak atau tidak untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan pada kelompok yang sedang mempelajari atau yang telah mempelajari materi yang akan dijadikan penelitian. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas IVC SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang berjumlah 32 siswa. Jenis instrumen yang digunakan yaitu tes tertulis dengan bentuk soal objektif. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 25 butir soal. Uji coba instrumen dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda butir soal yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pembakuan Instrumen Penelitian

No	Butir Soal	Validitas		Reliabilitas		Taraf Kesukaran		Daya Beda	
		r_{hitung}	Status	R_{11}	Status	P	Status	D	Status
1	1	0,52	Valid	0,85	Reliabel	0,50	Sedang	0,50	Baik
2	2	0,60	Valid	0,85	Reliabel	0,78	Mudah	0,44	Baik
3	3	0,46	Valid	0,85	Reliabel	0,44	Sedang	0,38	Cukup
4	4	0,46	Valid	0,85	-	-	-	-	-
5	5	0,51	Valid	0,85	Reliabel	0,88	Mudah	0,25	Cukup
6	6	0,61	Valid	0,85	Reliabel	0,28	Sukar	0,50	Baik
7	7	0,52	Valid	0,85	Reliabel	0,80	Mudah	0,63	Baik
8	8	0,10	Invalid	-	-	-	-	-	-
9	9	0,53	Valid	0,85	Reliabel	0,44	Sedang	0,38	Cukup
10	10	0,00	Invalid	-	-	-	-	-	-
11	11	0,50	Valid	0,85	Reliabel	0,56	Sedang	0,38	Cukup
12	12	0,54	Valid	0,85	Reliabel	0,71	Mudah	0,38	Cukup
13	13	0,54	Valid	0,85	Reliabel	0,63	Sedang	0,38	Cukup
14	14	0,16	Invalid	-	-	-	-	-	-
15	15	0,46	Valid	0,85	Reliabel	0,53	Sedang	0,44	Baik
16	16	0,48	Valid	0,85	Reliabel	0,56	Sedang	0,38	Cukup
17	17	0,08	Invalid	-	-	-	-	-	-

18	18	0,54	Valid	0,85	Reliabel	0,59	Sedang	0,31	Cukup
19	19	0,46	Valid	0,85	Reliabel	0,24	Sukar	0,31	Cukup
20	20	0,49	Valid	0,85	Reliabel	0,73	Mudah	0,38	Cukup
21	21	0,49	Valid	0,85	Reliabel	0,47	Sedang	0,56	Baik
22	22	0,45	Valid	0,85	Reliabel	0,28	Sukar	0,44	Baik
23	23	0,43	Valid	0,85	Reliabel	0,50	Sedang	0,38	Cukup
24	24	0,49	Valid	0,85	Reliabel	0,23	Sukar	0,38	Cukup
25	25	0,41	Valid	0,85	Reliabel	0,50	Sedang	0,25	Cukup

(Sumber: hasil analisis lampiran 6-9 halaman 80-87)

Interprestasi besarnya koefisien korelasi *product moment*, suatu soal akan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan berada pada rentang 0,40-1,00 yang termasuk dalam kategori validitas sedang sampai dengan validitas sangat tinggi. Sedangkan suatu soal dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan berada pada rentang koefisien korelasi antara 0,00-0,39 yang termasuk dalam kategori validitas rendah sampai dengan sangat rendah.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.2, menunjukkan bahwa perhitungan uji validitas dari 25 butir soal objektif yang telah diujicobakan, diperoleh 21 soal valid dan 4 soal dinyatakan tidak valid. Dari 21 soal yang valid, diperoleh perhitungan 19 butir soal berada pada rentang 0,40 sampai 0,60 termasuk ke dalam kategori validitas cukup, 2 butir soal berada pada rentang 0,60 - 0,80 termasuk ke dalam kategori validitas tinggi. Sedangkan dari 4 soal yang tidak valid berada pada rentang 0,00-0,20 termasuk dalam kategori validitas sangat rendah. (Lampiran 6, halaman 80-81)

Setelah dilakukan uji validitas maka soal yang valid akan diuji realibitasnya. Suatu soal dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi apabila $r_{11} > 0,70$. Hasil perhitungan uji reliabilitas dari 20 soal yang valid yang telah diujicobakan, diperoleh data r_{11} adalah sebesar 0,85 yang artinya instrumen penelitian ini reliabel dan dapat digunakan. (Lampiran 7, halaman 82-83)

Untuk menentukan taraf kesukaran masing-masing butir soal terlebih dahulu skor yang diperoleh diurutkan dari yang mendapat skor tertinggi hingga yang mendapat skor terendah kemudian diambil kelompok atas dan kelompok bawah. Perhitungan taraf kesukaran soal dari 20 soal yang telah diujicobakan, diperoleh data hasil perhitungan yaitu 4 butir soal berada pada rentang 0,0 – 0,3 atau berada pada kategori sukar, 11 butir soal berada pada rentang 0,3-0,7 atau berada pada kategori sedang dan 5 butir soal berada pada rentang 0,7-1,0 atau berada pada kategori mudah.(Lampiran 8, halaman 84-85)

Suatu soal dikatakan memiliki daya beda baik jika memiliki kriteria daya beda pada rentang 0,2-1,0 atau berada dalam kategori cukup, baik, dan baik sekali. Perhitungan daya beda soal dari 20 soal yang telah diujicobakan, diperoleh data hasil perhitungan yaitu 7 butir soal berada pada rentang 0,4 – 0,7 atau berada pada kategori baik dan 13 butir soal berada pada rentang 0,2 – 0,4 atau berada pada kategori cukup.(Lampiran 9, halaman 86-87)

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Uji Sampel Penelitian

Uji sampel penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas sampel penelitian memiliki kemampuan awal yang sama sebelum diberikan perlakuan. Hal ini sangat penting dilakukan agar perbedaan yang diperoleh setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II merupakan perbedaan yang murni akibat dari perlakuan yang diberikan.

Untuk mengetahui antara kelas eksperimen I dan eksperimen II memiliki kemampuan awal yang sama, maka sebelum dilakukan pembelajaran terlebih

dahulu diberikan soal *pretest*. Data *pretest* siswa pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data *Pretest* Kedua Kelas Sampel

Deskripsi	Kelas IV A	Kelas IVB
Jumlah Siswa	34	30
Jumlah Nilai	1885	1635
Nilai Maksimal	75	75
Nilai Minimal	35	30
Selisih	40	45
Rata-rata	54,6	54,5

(Sumber data: hasil analisis data lampiran 12 halaman 94)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diperoleh jumlah nilai pada kelas IVA adalah 1885 dengan nilai maksimal adalah 75, nilai minimal adalah 35 dan selisih nilai 40, maka diperoleh rata-rata 54,6. Sedangkan jumlah nilai pada kelas IVB adalah 1635 dengan nilai maksimal adalah 75, nilai minimal adalah 30 dan selisih nilai 45, maka diperoleh rata-rata 54,5.

b. Deskripsi Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Kedua Kelas Sampel

Data Hasil Belajar Aspek Kognitif diperoleh dari *posttest* hasil belajar siswa. Tes ini diberikan kepada kedua kelas sampel yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model PBL dan kelas IVA sebagai kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model interaktif. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kedua sampel tersebut diberikan soal *posttest*. Data *Posttest* memberikan gambaran hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model PBL (IVB) dan model interaktif (IVA). Data *posttest* siswa pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Data *Posttest* Kedua Kelas Sampel

Deskripsi	Kelas IVB	Kelas IVA
Jumlah Siswa	30	34
Jumlah Nilai	2275	2485
Nilai Maksimal	95	90
Nilai Minimal	60	55
Selisih	35	35
Rata-rata	75,8	73

(Sumber data: hasil analisis data lampiran 23 halaman 161)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas diperoleh jumlah nilai pada kelas IVB (PBL) adalah 2257 dengan nilai maksimal adalah 95, nilai minimal adalah 60 dan selisih nilai 35, maka diperoleh rata-rata 75,8. Sedangkan jumlah nilai pada kelas IVA (interaktif) adalah 2485 dengan nilai maksimal adalah 90, nilai minimal adalah 55 dan selisih nilai 35, maka diperoleh rata-rata 73.

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest dari kelas IVB dan IVA (diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* setelah di terapkannya pembelajaran dengan menggunakan model PBL (kelas IVB) dan model interaktif (kelas IVA).

c. Deskripsi Data Hasil Belajar Afektif pada Kedua Kelas Sampel

Data hasil belajar afektif diperoleh dari lembar pengamatan afektif melalui pengamatan guru saat proses belajar berlangsung pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Adapun aspek yang diamati dalam hasil belajar afektif adalah sikap ingin tahu (menerima), sikap kerja sama (menanggapi), dan sikap toleransi (menghayati). Data hasil belajar afektif pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Afektif Kedua Kelas Sampel

Deskripsi	Kelas IVB	Kelas IVA
Jumlah Siswa	30	34
Jumlah Nilai	1883	2122
Nilai Maksimal	78	78
Nilai Minimal	44	44
Selisih	34	34
Rata-rata	63	62

(Sumber data: hasil analisis data lampiran 29-30 halaman 167-168)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas diperoleh jumlah nilai pada kelas IVB (PBL) adalah 1883 dengan nilai maksimal adalah 78, nilai minimal adalah 44 dan selisih nilai 34, maka diperoleh rata-rata 63. Sedangkan jumlah nilai pada kelas IVA (interaktif) adalah 2122 dengan nilai maksimal adalah 78, nilai minimal adalah 44 dan selisih nilai 34, maka diperoleh rata-rata 62.

d. Deskripsi Data Hasil Belajar Aspek Psikomotor pada Kedua Kelas Sampel

Data hasil belajar aspek psikomotor adalah data yang diperoleh dari lembar pengamatan psikomotor melalui pengamatan guru saat proses belajar berlangsung pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Adapun aspek yang diamati aspek psikomotor adalah aspek melakukan observasi (menirukan), mengoreksi jawaban (memanipulasi), dan mengkomunikasikan hasil (artikulasi). Data hasil belajar aspek psikomotor pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Psikomotor Kedua Kelas Sampel

Deskripsi	Kelas IVB	Kelas IVA
Jumlah Siswa	30	34
Jumlah Nilai	1622	2239
Nilai Maksimal	83	83
Nilai Minimal	50	50
Selisih	33	33
Rata-rata	67	66

(Sumber data: hasil analisis data lampiran 36-37 halaman 174-175)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diperoleh jumlah nilai pada kelas IVB (PBL) adalah 1622 dengan nilai maksimal adalah 83, nilai minimal adalah 50 dan selisih nilai 33, maka diperoleh rata-rata 67. Sedangkan jumlah nilai pada kelas IVA (interaktif) adalah 2239 dengan nilai maksimal adalah 83, nilai minimal adalah 50 dan selisih nilai 33, maka diperoleh rata-rata 66.

4. Pengujian Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk melihat bahwa data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal dan homogen. Hal ini dilakukan sebelum penghitungan perbandingan uji hipotesis terhadap dua sampel. Adapun uji prasyarat yang dilakukan berupa uji normalitas dan uji homogenitas data.

Pengujian normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes *Chi Kuadrat*, yang berarti bahwa suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel berasal dari varian yang homogen. Uji homogenitas sampel dilakukan dengan menggunakan uji-F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dimana derajat kebebasan (dk) pembilang (varian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (varian terkecil). Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada kedua kelas sampel.

a. Uji normalitas dan homogenitas data hasil uji sampel penelitian

Penghitungan uji normalitas dan homogenitas hasil uji sampel penelitian dalam penelitian ini dilakukan pada data *pretest* kedua kelas sampel. Hasil

perhitungan uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen 1 (IVB) dan kelas eksperimen 2 (IVA) disajikan pada tabel 4.7 dan 4.8.

Tabel 4.7 Uji Normalitas Data *Pretest* Kedua Kelas Sampel

Kelas	t^2_{hitung}	t^2_{tabel}	Distribusi data
Eksperimen I (IVB)	5,25	7,81	Normal
Eksperimen II (IVA)	5,16		Normal

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 13-14 halaman 95-96)

Data yang diperoleh pada tabel 4.7 di atas, hasil pada kelas IV B sebagai eksperimen I menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 5,25 dan kelas IV A sebagai eksperimen II menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 5,16. Nilai t^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81. Sehingga didapat hasil $t^2_{hitung} < t^2_{tabel}$ yang artinya bahwa kedua kelas sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data kemudian dilakukan uji homogenitas data. Hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* disajikan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data *Pretest* Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IV B)	Eksperimen II (IV A)
Rata-Rata	54,50	54,56
Varian	185,08	135,40
N	30	34
Df	29	33
F Hitung	1,37	
F Tabel	1,81	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 15 halaman 97)

Data yang diperoleh pada tabel 4.8 di atas, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1,37 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,81, sehingga

didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya status varian kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan berasal dari varian yang homogen.

b. Uji Normalitas Dan Homogenitas Hasil Belajar Kognitif Kedua Kelas Sampel.

Penghitungan uji normalitas dan homogenitas hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dilakukan pada data *posttest* kedua kelas sampel. Hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen 1 (IVB) dan kelas eksperimen 2 (IVA) disajikan pada tabel 4.9 dan 4.10.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Data *Posttest* Kedua Kelas Sampel

Kelas	t^2_{hitung}	t^2_{tabel}	Distribusi data
Eksperimen I (IVB)	5,54	7,81	Normal
Eksperimen II (IVA)	3,78		Normal

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 24-25 halaman 162-163)

Data yang diperoleh pada tabel 4.9 di atas, hasil pada kelas IVB sebagai eksperimen I menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 5,54 dan kelas IVA sebagai eksperimen II menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 3,78. Nilai t^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81. Sehingga didapat hasil $t^2_{hitung} < t^2_{tabel}$ yang artinya bahwakedua kelas sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas data. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* disajikan pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Uji Homogenitas Data *Posttest* Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-Rata	75,83	73,09
Varian	79,45	84,87
N	30	34
Df	29	33

F Hitung	1,07	
F Tabel	1,81	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 26 halaman 164)

Data yang diperoleh pada tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1,07 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,85, sehingga didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya status varian kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan berasal dari varian yang homogen.

c. Uji Normalitas Dan Homogenitas Hasil Belajar Afektif Kedua Kelas Sampel.

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas hasil belajar afektif pada kelas eksperimen 1 (IVB) dan kelas eksperimen 2 (IVA) disajikan pada tabel 4.11 dan 4.12.

Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Afektif Kedua Kelas Sampel

Kelas	t^2_{hitung}	t^2_{tabel}	Distribusi data
Eksperimen I (IVB)	6,93	7,81	Normal
Eksperimen II (IVA)	4,09		Normal

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 31-32 halaman 169-170)

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.11 di atas, hasil pada kelas IV B sebagai eksperimen I menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 6,93 dan kelas IV A sebagai eksperimen II menunjukkan bahwa nilai t^2_{hitung} sebesar 4,09. Nilai t^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81. Sehingga didapat hasil $t^2_{hitung} < t^2_{tabel}$ yang artinya bahwakedua kelas sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data kemudian dilakukan uji homogenitas data. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* disajikan pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data Afektif Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-Rata	63	62
Varian	93,97	121,69
N	30	34
Df	29	33
F Hitung	1,29	
F Tabel	1,85	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 33 halaman 171)

Data yang diperoleh pada tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1,29 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,85, sehingga didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya bahwa status varian kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan berasal dari varian yang homogen.

d. Uji Normalitas Dan Homogenitas Hasil Belajar Psikomotor Kedua Kelas Sampel.

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas hasil belajar *psikomotor* pada kelas eksperimen 1 (IVB) dan kelas eksperimen 2 (IVA) disajikan pada tabel 4.13 dan 4.14.

Tabel 4.13 Uji Normalitas Data Psikomotor Kedua Kelas Sampel

Kelas	t^2_{hitung}	t^2_{tabel}	Distribusi data
Eksperimen I (IVB)	5,661	7,81	Normal
Eksperimen II (IVA)	3,420		Normal

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 38-39 halaman 176-177)

Data yang diperoleh pada tabel 4.13 di atas, hasil pada kelas IV B sebagai eksperimen I menunjukkan bahwa nilai t_{hitung}^2 sebesar 5,661 dan kelas IV A sebagai eksperimen II menunjukkan bahwa nilai t_{hitung}^2 sebesar 3,420. Nilai t_{tabel}^2 pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 7,81, sehingga didapat hasil $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$ yang artinya bahwa kedua kelas sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data kemudian dilakukan uji homogenitas data. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* disajikan pada tabel 4.14.

Tabel 4.14 Uji Homogenitas Data Psikomotor Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-Rata	67	66
Varian	140,34	121,83
N	30,00	34,00
Df	29,00	33,00
F Hitung	1,15	
F Tabel	1,81	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: hasil analisis pada lampiran 40 halaman 178)

Data yang diperoleh pada tabel 4.4 di atas, menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1,15 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,81, sehingga didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya bahwa status varian kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan berasal dari varian yang homogen.

5. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel yaitu kelas IV A sebagai eksperimen I dan kelas IV B sebagai eksperimen II berdistribusi normal dan homogeny dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan

menggunakan uji-t. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen I yang menerapkan model PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model interaktif, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen I yang menerapkan model PBL dan kelas eksperimen II yang menerapkan model interaktif pada pembelajaran PKn. Dalam perhitungan uji-t ini data yang digunakan pada uji sampel penelitian adalah data *pretest*, pada aspek kognitif siswa adalah data hasil dari *posttest*, pada aspek afektif adalah data rata-rata dari nilai lembar pengamatan afektif, dan pada aspek keterampilan adalah data rata-rata dari lembar pengamatan psikomotor.

a. Uji Hipotesis Data Uji Sampel Penelitian

Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data uji sampel penelitian disajikan pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Uji-t Pretest Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	54,50	54,56
Varian	185,08	135,40
N	30	34
Db	62	
t hitung	-0,02	
t table	2,00	
Kesimpulan	H _o yang diterima	

(Sumber: hasil analisis data lampiran 16 halaman 98)

Data pada tabel 4.15 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar -0,02 lebih kecil daripada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 yang diterim. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen I dengan kelas eksperimen II.

b. Uji Hipotesis Hasil Belajar Aspek Kognitif

Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data hasil belajar aspek kognitif disajikan pada table 4.16 berikut ini.

Tabel 4.16 Uji-t Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	75,83	73,09
Varian	79,45	84,87
N	30	34
Db	62	
t hitung	1,21	
t table	2,00	
Kesimpulan	H _o yang diterima	

(Sumber: hasil analisis data lampiran 27 halaman 165)

Data pada tabel 4.16 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,21 lebih kecil daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,00. Untuk t_{hitung} berada di daerah penolakan H_a dan penerimaan H_o . Artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek kognitif antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran Interaktif.

c. Uji Hipotesis Hasil Belajar Aspek Afektif

Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data hasil belajar aspek afektif disajikan pada table 4.17 berikut ini.

Tabel 4.17 Uji-t Hasil Belajar Aspek Afektif pada Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	63	62
Varian	93,97	121,69
N	30	34
Db	62	

t hitung	0,38	
t table	2,00	
Kesimpulan	H ₀ yang diterima	

(Sumber: hasil analisis data lampiran 34 halaman 172)

Data pada tabel 4.17 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,38 lebih kecil daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,00. Untuk t_{hitung} berada di daerah penolakan H_a dan penerimaan H_0 . Artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek afektif antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran interaktif.

d. Uji Hipotesis Hasil Belajar Aspek Psikomotor

Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data hasil belajar aspek psikomotor disajikan pada tabel 4.18.

Tabel 4.18 Uji-t Hasil Belajar Aspek Psikomotor pada Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	67	66
Varian	140,34	121,83
N	30,00	34,00
Df	62	
t hitung	0,35	
t table	2,00	
Kesimpulan	H ₀ yang diterima	

(Sumber: hasil analisis data lampiran 41 halaman 179)

Berdasarkan data pada tabel 4.18 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,35 lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00. Untuk t_{hitung} berada di daerah penolakan H_a dan penerimaan H_0 . Artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek psikomotor

antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran interaktif.

B. Pembahasan

Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap masalah yang dibahas, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan model PBL dengan siswa yang menggunakan model interaktif pada mata pelajaran PKn kelas IV SD. Hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh dari nilai posttest siswa, sedangkan untuk hasil belajar aspek afektif dan psikomotor diperoleh dari nilai hasil lembar pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung.

1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif

Pengujian hipotesis data hasil belajar kognitif diperoleh $t_{hitung} = 1,21$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ di peroleh $t_{tabel} = 2,00$, sehingga H_0 yang diterima. Dengan demikian, maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada aspek kognitif siswa antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran interaktif. Namun kedua model pembelajaran ini sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa ini terlihat dari hasil *pretes* dan *posttes* yang menunjukkan hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretes*.

Tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan hasil belajar aspek kognitif dikarenakan kedua model ini langkah-langkah pembelajarannya hampir sama. Karena pada dasarnya kedua model pembelajaran ini berasaskan konstruktivisme.

Piaget dalam Samatowa (2011: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran konstruktivisme mengandung empat kegiatan inti, yaitu: berkaitan dengan pengetahuan awal siswa, mengandung kegiatan pengalaman nyata, melibatkan interaksi sosial, dan terbentuknya kepekaan terhadap lingkungan.

Tahap Orientasi siswa pada masalah dalam model PBL hampir sama intinya dengan tahap persiapan, pengetahuan awal dan eksplorasi pada model interaktif, karena pada tahap tersebut guru atau siswa memunculkan suatu permasalahan dan guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai permasalahan tersebut. Tahap Mengorganisasi siswa untuk belajar pada PBL hampir sama intinya dengan tahap merumuskan pertanyaan, karena pada tahap ini sama-sama mempersiapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul dengan membentuk kelompok kecil. Tahap Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok pada PBL sama intinya dengan tahap penyelidikan, karena pada tahap tersebut sama-sama menyelesaikan permasalahan yang muncul diikuti dengan pembuatan laporan tertulis hasil penyelidikan siswa pada lembar diskusi siswa.

Selanjutnya, tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya hampir sama intinya dengan tahap pengetahuan akhir, karena pada tahap ini konsep-konsep yang diperoleh dalam kegiatan sebelumnya dibahas bersama-sama atau disampaikan ke kelompok yang lain. Tahap Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah pada model PBL hampir sama intinya dengan tahap refleksi, karena pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memantapkan atau memperbaiki jawaban yang belum dapat diselesaikan dengan baik serta membahas ulang apa yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran, menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari dan melakukan evaluasi.

2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif

Berdasarkan analisis pengujian hipotesis data hasil belajar afektif diperoleh $t_{hitung} = 0,38$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ di peroleh $t_{tabel} = 2,00$, sehingga H_0 yang diterima. Dengan demikian, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa aspek afektif antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran interaktif. Hasil belajar aspek afektif berkenaan dengan tiga aspek, antara lain menanggapi, mengelola, dan mengahayati. Dalam penelitian ini aspek afektif yang diamati adalah sikap rasa ingin tahu, sikap berfikir kreatif dan sikap toleransi.

Sikap ingin tahu ditandai dengan tingginya minat dan keingintahuan terhadap sesuatu. Sikap ingin tahu pada hasil belajar afektif merupakan aspek dari menanggapi, karena biasanya sikap ingin tahu diawali dengan menerima sesuatu kemudian dilanjutkan menanggapi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Sikap kerja sama ditandai dengan keterlibatan setiap individu untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam kelompoknya. Sedangkan sikap toleransi ditandai dengan cara siswa menghormati sesama temannya yang beda suku, agama, ras dan budaya. Siswa menerima hasil kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya

Tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan hasil belajar aspek afektif disebabkan kedua model pembelajaran ini sama-sama menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam mencari informasi, kerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah-masalah. Dengan siswa terlibat aktif dalam proses pencarian informasi dan pembelajaran, maka siswa akan mendapatkan

pengalaman belajar menemukan sendiri dari pemecahan masalah tersebut. Pemerolehan pengetahuan dari pengalaman akan menjadikan siswa lebih antusias dan mendorong keingintahuan. Hal ini sejalan dengan Samatowa (2011: 67) yang menyatakan bahwa salah satu kebaikan dari pendekatan pembelajaran interaktif adalah siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan melakukan kegiatan. Dengan cara ini siswa atau anak menjadi kritis dan aktif belajar. Hal ini diperkuat oleh Sanjaya (2006:214) yang menyatakan salah satu karakteristik model pembelajaran PBL yaitu keikutsertaan siswa secara aktif dalam mencari informasi.

Implementasi kedua model pembelajaran ini ialah guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa yang menemukan dan mengalami sendiri. Sikap terbentuk karena interaksi yang dilakukan siswa dengan menerapkan keikutsertaan siswa secara aktif dalam mencari informasi yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari tersebut, siswa aktif mengajukan pertanyaan, melakukan diskusi kelompok, bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul, saling memberikan ide atau gagasan dalam proses pembelajaran, menghargai pendapat teman dan berani mempertahankan pendapat dengan menunjukkan bukti-bukti dari sumber-sumber yang digunakan dalam memberikan pernyataan-pernyataan. Dari kegiatan seperti itu maka sikap yang diinginkan pada siswa akan timbul.

3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek psikomotor

Hasil belajar aspek psikomotor merupakan hasil pengamatan guru kepada siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran PBL dan model pembelajaran interaktif. Berdasarkan analisis pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 0,35$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ di peroleh $t_{tabel} = 2,00$, sehingga H_0 yang diterima. Dengan demikian, maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan aspek psikomotor antara kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran interaktif. Hasil belajar aspek psikomotor berkenaan dengan tiga aspek antara lain menirukan, memanipulasi, dan artikulasi. Dalam penelitian ini aspek psikomotor yang diamati adalah aspek melakukan observasi, mengkoreksi jawaban, dan mengkomunikasikan hasil.

Aspek melakukan observasi pada hasil belajar psikomotor termasuk aspek menirukan yaitu siswa mengaktifkan seluruh indera dan menggunakannya untuk mengumpulkan informasi. Setelah informasi terkumpul siswa mengidentifikasi, dan memanipulasi informasi tersebut kegiatan ini termasuk keterampilan mengkoreksi jawaban. Pada hasil belajar psikomotor aspek mengkoreksi jawaban termasuk dalam aspek memanipulasi. Aspek mengkomunikasikan adalah keterampilan menyampaikan hasil pengamatan yang berhasil dikumpulkan dan diselesaikan. Aspek mengkomunikasikan pada hasil belajar psikomotor tergolong dalam aspek artikulasi. Siswa dalam mengkomunikasikan menggunakan lafal, intonasi, kata, kalimat yang tepat.

Tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan hasil belajar aspek psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan model pembelajaran interaktif disebabkan oleh kedua model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran menuntut kepada siswa untuk mengumpulkan dan

mencari informasi secara aktif, bekerjasama dan kolaborasi serta menyampaikan hasil informasi yang diperoleh. Hal ini diperkuat dengan pendapat Ngalimun (2012: 89) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model PBL dimulai dengan suatu masalah, dan memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam proses belajar mereka sendiri dengan menggunakan kelompok kecil, sehingga dapat menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian di SD Negeri 69 Kota Bengkulu dapat disimpulkan:

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar (kognitif, afektif dan psikomotor) yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL dengan model interaktif pada pembelajaran PKn di kelas IV SD 69 Kota Bengkulu. Berdasarkan uji-t yang dilakukan dari kedua kelas sampel diperoleh untuk t_{hitung} aspek kognitif = 1,21, t_{hitung} aspek afektif = 0,38, t_{hitung} aspek psikomotor = 0,35. Sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 yang diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan:

1. Guru dapat menerapkan model PBL dan model interaktif, karena kedua model pembelajaran ini sama-sama memacu siswa untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan dalam proses pembelajaran.
2. Dalam menerapkan model PBL dan Interaktif guru harus lebih kreatif dalam memilih masalah-masalah yang akan digunakan sebagai inti pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan tertantang dalam menyelesaikannya.
3. Pada penerapan model interaktif hendaknya siswa telah mempelajari dan mengetahui sebelumnya materi pelajaran yang akan dipelajari, karena pada saat tahap eksplorasi siswa masih kesulitan dalam membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari .

4. Guru hendaknya lebih menyakinkan siswa untuk dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya, sehingga siswa dapat bersikap terbuka dan saling menghargai dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.
5. Sebaiknya guru lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar timbul sikap percaya diri dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara..
- Dimiyati. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faturrohman dan Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Jihad, Asep dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Poedjiadi, Anna. 2007. *Sains Teknologi Masyarakat Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samantowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanjaya, Wina . 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penulis. 2014. *Pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah PGSD JIP FKIP UNIB*. Bengkulu: UNIB
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winarni, Endang, W. 2012. *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu:Unit Penerbitan FKIP UNIB.
- 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB.
- Winataputra, Udin, S. 2009. *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sagita Rimbayani, lahir di Bengkulu Utara pada tanggal 21 Desember 1989, beragama Islam. Putri Ketujuh dari pasangan bapak Komarudin dan Ibu Sundari. Memiliki lima saudara perempuan dan satu saudara laki-laki. Bertempat tinggal di Desa Air Sebayur Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara.

Peneliti menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 47 Air Sebayur dan lulus pada tahun 2002. Melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Lunang Silaut dan lulus pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 02 Lunang Silaut dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun berikutnya peneliti diterima sebagai mahasiswa di PGSD FKIP UNIB.

Pada tahun 2013, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata periode ke 70 Universitas Bengkulu di Desa Rena Jaya, Kecamatan Pagar Jati, Kabupaten Bengkulu Tengah selama dua bulan dari tanggal 01 Juli s/d 31 Agustus 2013. Kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan II di SD Negeri 69 Kota Bengkulu dari bulan September 2013 sampai bulan Januari 2014 dan pada bulan Mei 2014 menyelesaikan penelitian di SD Negeri 69 Kota Bengkulu.

Lampiran

Lampiran1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : /UN30.7.7.1/PL/2014 17 April 2014
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik FKIP
Universitas Bengkulu

Sehubungan dengan mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Sagita Rimbayani

NPM : A1G010033

Judul Proposal : Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Menggunakan Model
Problem Based Learning (PBL) dan Model Interaktif pada Siswa Kelas IV SD
Negeri 69 Kota Bengkulu.

Tempat Penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 25 April - 17 Mei 2014

akan melakukan penelitian di SD Negeri 69 Kota Bengkulu untuk keperluan penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut. Kami mohon kepada Bapak dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikian, atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Ketua,

Dra. V. Karjiyati, M. Pd.
NIP 195802041985032001

Tembusan:
Yth. Kasubbag Akademik FKIP Unib

Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A

Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186

Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 1911 /UN30.7/PL/2014
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

23 April 2014

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Di Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : Sagita Rimbayani
NPM : A1G010033
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 25 April s.d 17 Mei 2014

dengan judul : "Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dan Model Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu." Proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Prof. Dr. Bambang Sabono, M.Pd
NIP.19591015 198303 1 016

Tembusan :
Yth. Dekan FKIP sebagai laporan

Lampiran 3



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jalan Mahoni Nomor 57 B E N G K U L U 38227
Telp. 21429/21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ 108 /IV.Dikbud

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor: 1911/UN30.7/PL/2014 tanggal 23 April 2014 tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Sagita Rimbayani
NPM : A1G010033
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul penelitian : "Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu".

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat penelitian : SD Negeri 69 Kota Bengkulu
b. waktu penelitian : 25 April s.d 17 Mei 2014
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk di publikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 25 April 2014
An. Kepala Dinas Pendidikan dan kebudayaan
Kota Bengkulu
M. Dikdas,



Gunawan PB, SE
NIP. 19651123 1986031007

Tembusan :

1. Walikota Bengkulu (Sebagai laporan)
2. Dekan FKIP UNIB.
3. Kepala SDN 69 Kota Bengkulu

Lampiran 4

Data Nilai Formatif Semester Genap Siswa Kelas IV SDN 69 Kota Bengkulu

No	Nama Siswa	IV A	IV B	IV C
1	Siswa 1	56	40	20
2	Siswa 2	60	60	30
3	Siswa 3	54	64	43
4	Siswa 4	70	60	50
5	Siswa 5	60	60	60
6	Siswa 6	70	50	60
7	Siswa 7	52	60	50
8	Siswa 8	40	64	74
9	Siswa 9	50	44	50
10	Siswa 10	80	64	60
11	Siswa 11	50	76	70
12	Siswa 12	55	60	60
13	Siswa 13	76	70	80
14	Siswa 14	40	60	70
15	Siswa 15	48	68	50
16	Siswa 16	50	64	60
17	Siswa 17	60	66	60
18	Siswa 18	56	44	70
19	Siswa 19	54	40	80
20	Siswa 20	80	60	70
21	Siswa 21	54	80	50
22	Siswa 22	60	48	70
23	Siswa 23	50	76	43
24	Siswa 24	60	80	72
25	Siswa 25	60	80	80
26	Siswa 26	50	36	70
27	Siswa 27	50	20	82
28	Siswa 28	60	66	70
29	Siswa 29	30	70	70
30	Siswa 30	70	50	63
31	Siswa 31	76		53
32	Siswa 32	80		65
33	Siswa 33	50		50
34	Siswa 34	50		
JUMLAH		1961	1780	2005
Rata-rata		57,67647	59,33333	60,75758
VARIAN		142,4679	204,5057	205,1894
Fhitung		1,440249861		
Ftabel		1,8		
Keterangan		Homogen		

Lampiran 5

Soal Uji Coba Aspek Kognitif

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d!

1. Globalisasi ditandai oleh kemajuan.....
 - a. Pembangunan
 - b. Pemerintahan
 - c. IPTEK
 - d. Industri

2. Globalisasi berasal dari kata.....
 - a. Global
 - b. Lisasi
 - c. Lobe
 - d. *Globe*

3. Kehidupan manusia pada saat ini disatukan oleh.....
 - a. Teknologi komunikasi
 - b. Transportasi
 - c. Wilayah darat dan laut
 - d. Nenek moyang

4. Globalisasi yang didukung oleh ilmu pengetahuan di bidang komunikasi dicontohkan dengan adanya.....
 - a. Koran
 - b. Majalah
 - c. *Hand phone*
 - d. Buku harian

5. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi di bidang pakaian adalah.....
 - a. Berkembangnya model baju seksi
 - b. Anak-anak memakai pakaian batik
 - c. Istri pejabat memakai kebaya
 - d. Pengantin memakai pakaian adat

6. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet adalah.....
 - a. Sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - b. Anak sekolah bebas mengaksesnya karena semua yang ada di warnet bermanfaat
 - c. Semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali
 - d. Bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat

7. Untuk menghadapi pengaruh globalisasi caranya adalah.....
 - a. Menolak semua kemajuan teknologi
 - b. Belajar dengan tekun dan rajin
 - c. Tidak perlu dipedulikan
 - d. Belajar kalau ada ulangan

8. Contoh perilaku positif terhadap pengaruh globalisasi, *kecuali*.....
 - a. Dapat menyerap teknologi
 - b. Meningkatkan sumber daya manusia
 - c. Mempermudah komunikasi
 - d. Orang dibuat malas

9. Pengaruh negatif dari globalisasi antara lain, *kecuali*.....
 - a. Mudahnya mendapatkan informasi
 - b. Munculnya gaya hidup pergaulan bebas
 - c. Munculnya sikap individualisme
 - d. Membanjirnya produk luar negeri di Indonesia

10. Salah satu contoh pengaruh globalisasi dibidang informasi adalah.....
 - a. Adanya restoran cepat saji
 - b. Membanjirnya warnet
 - c. Adanya konser musik penyanyi luar negeri
 - d. Adanya kereta listrik

11. Salah satu dampak negatif dari tayangan televisi terhadap dunia pendidikan adalah.....
 - a. Mengganggu ibu-ibu masak
 - b. Mengganggu belajar anak
 - c. Mengganggu kenyamanan lingkungan
 - d. Mengganggu pekerjaan

12. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan tidak sopan adalah.....

a. Meniru modelnya	c. Tidak mengikutinya
b. Mengikuti model terbaru	d. Tidak masalah untuk meniru

13. Bagaiman sikap kita yang seharusnya terhadap adanya globalisasi.....

a. Menerima dengan hati-hati	c. Menolak monopoli
b. Menolak dengan syarat	d. Menerima campur tangan asing

14. Kebiasaan dari negara lain yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah.....

a. Individualisme	c. Materialisme
b. Konsumtif	d. Bekerja keras

15. Negara menghormati dan memelihara.....

a. Budaya daerah	c. Seni daerah
b. Musik daerah	d. Tari daerah

16. Berikut ini contoh budaya yang ada di Indonesia adalah....
- Musik Djembe, tari Jaipong, dan Batik.
 - Musik Gambus, tari Kecak, dan tari Dolang-dolang
 - Tari Kecak, musik Djembe, dan tari Jaipong
 - Tari Jaipong, musik Angklung, dan Batik
17. Kepribadian bangsa dan kualitasnya dapat dilihat dari.....
- Keindahan alamnya
 - Teknologinya
 - Budayanya
 - Ideologinya
18. Berikut ini bukan sikap mencintai budaya bangsa adalah.....
- Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar
 - Menggunakan produksi luar negeri
 - Mempelajari tari daerah
 - Mempopulerkan lagu daerah
19. Sikap berikut adalah sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah.....
- Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
 - Mempelajari kesenian daerah asal
 - Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - Menghormati dan menghargai budaya Indonesia
20. Setiap warga negara bertanggung jawab atas kelestarian budaya bangsa. Hal sesuai dengan UUD 1945 pasal.....
- 30
 - 33
 - 32
 - 31
21. Terjadi saling mempengaruhi dalam hubungan antarnegara disebabkan oleh.....
- Perbedaan agama
 - Perbedaan ideologi
 - Perbedaan pendapat
 - Perbedaan tingkat sosial budaya
22. Untuk memperkaya kebudayaan nasional, kita boleh menerima kebudayaan asing yang akan masuk ke Indonesia antara lain untuk.....
- Menarik dan mudah dipadukan
 - Disesuaikan dengan budaya daerah
 - Sesuai dengan kepribadian bangsa
 - Sesuai dengan moral suatu daerah

23. Keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia dengan adanya kerjasama kebudayaan dengan negara lain adalah, *kecuali*.....
- Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal dinegara lain.
 - Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
 - Indonesia dapat memamerkan kebudayaan yang dimiliki sehingga dapat merendahkan kebudayaan lain.
 - Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan yang beragam.
24. Bagaimana agar kebudayaan indonesia dapat dikenal di dunia internasional.....
- Memberikan kebudayaan Indonesia kepada negara lain.
 - Menyembunyikan kebudayaan Indonesia dari negara lain.
 - Diadakan pertunjukan untuk menampilkan kebudayaan Indonesia di negara lain.
 - Melakukan pertunjukan di daerah.
25. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.
- Tari Kecak, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - Tabik Beredai, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - Tari Kecak, tari Jaipong, tabik Beredai, musik Angklung, Batik.
 - Tabik Beredai, musik Du Djembe, musik Angklung, Batik.

Lampiran 6

UJI VALIDITAS SOAL

NO	Nama Siswa	Nomor Butir Soal																									Y	Y ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	19	361
2	siswa 2	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	14	196
3	siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	20	400
4	siswa 4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	14	196
5	siswa 5	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	11	121
6	siswa 6	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	11	121
7	siswa 7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	361
8	siswa 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	4
9	siswa 9	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	289
10	siswa 10	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	13	169
11	siswa 11	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	16	256
12	siswa 12	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	25
13	siswa 13	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400
14	siswa 14	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	15	225
15	siswa 15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	16	256
16	siswa 16	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	12	144
17	siswa 17	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8	64
18	siswa 18	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	289
19	siswa 19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	14	196
20	siswa 20	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	16	256	
21	siswa 21	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	14	196
22	siswa 22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	19	361
23	siswa 23	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10	100	
24	siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	576
25	siswa 25	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	12	144	
26	siswa 26	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	12	144	
27	siswa 27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	529
28	siswa 28	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5	25	
29	siswa 29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	16	256	
30	siswa 30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	484	
31	siswa 31	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	7	49
32	siswa 32	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	12	144
X		16	25	14	19	28	22	20	19	14	17	18	20	20	17	17	18	19	19	17	16	15	17	16	16	16	455	7337

Lampiran 7

RELIABILITAS SOAL

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal																			Y	Y2	
		1	2	3	5	6	7	9	11	12	13	15	16	18	19	20	21	22	23	24			25
1	siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	15	225
2	siswa 2	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11	121
3	siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17	289
4	siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	14	196
5	siswa 5	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8	64
6	siswa 6	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	9	81
7	siswa 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	256
8	siswa 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
9	siswa 9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	196
10	siswa 10	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9	81
11	siswa 11	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	13	169
12	siswa 12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	9
13	siswa 13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	289
14	siswa 14	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	11	121
15	siswa 15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	14	196
16	siswa 16	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	8	64
17	siswa 17	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	25
18	siswa 18	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	196
19	siswa 19	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	12	144
20	siswa 20	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	12	144
21	siswa 21	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10	100
22	siswa 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	324
23	siswa 23	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	36
24	siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
25	siswa 25	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	100
25	siswa 26	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	10	100

27	siswa 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
28	siswa 28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	9
29	siswa 29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	12	144
30	siswa 30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	324
31	siswa 31	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5	25
32	siswa 32	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	9	81
X		16	25	14	28	22	20	14	18	20	20	17	18	19	17	16	15	17	16	16	16	364	4910	
K		20																						
P		0,50	0,78	0,44	0,88	0,69	0,63	0,44	0,56	0,63	0,63	0,53	0,56	0,59	0,53	0,50	0,47	0,53	0,50	0,50	0,50			
q		0,50	0,22	0,56	0,13	0,31	0,38	0,56	0,44	0,38	0,38	0,47	0,44	0,41	0,47	0,50	0,53	0,47	0,50	0,50	0,50			
pq		0,25	0,17	0,25	0,11	0,21	0,23	0,25	0,25	0,23	0,23	0,25	0,25	0,24	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25			
pq		4,67																						
Varian total		24,05																						
r11		0,85																						

keterangan : Apabila r11 sama dengan atau lebih besar dari pada 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang di uji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki realibilitas yang tinggi

Lampiran 8

TARAF KESUKARAN SOAL

No	Siswa	Nomor Butir Soal																				Y
		1	2	3	5	6	7	9	11	12	13	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	15
2	siswa 2	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11
3	siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17
4	siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	14
5	siswa 5	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8
6	siswa 6	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	9
7	siswa 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
8	siswa 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
9	siswa 9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14
10	siswa 10	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9
11	siswa 11	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	13
12	siswa 12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
13	siswa 13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
14	siswa 14	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	11
15	siswa 15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	14
16	siswa 16	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	8
17	siswa 17	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5
18	siswa 18	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
19	siswa 19	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	12
20	siswa 20	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	12
21	siswa 21	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10
22	siswa 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
23	siswa 23	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
24	siswa 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
25	siswa 25	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10

26	siswa 26	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	10
27	siswa 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	siswa 28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3
29	siswa 29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	12
30	siswa 30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
31	siswa 31	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
32	siswa 32	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	9
X		16	25	14	28	22	20	14	18	20	20	17	18	19	17	16	15	17	16	16	16	364
B		16	25	14	28	22	20	14	18	20	20	17	18	19	17	16	15	17	16	16	16	
JS		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P		0,50	0,78	0,44	0,88	0,28	0,80	0,44	0,56	0,71	0,63	0,53	0,56	0,59	0,24	0,73	0,47	0,28	0,50	0,23	0,50	
Ket		sdng	mdh	sdng	mdh	sukar	mdh	sdng	sdng	mdh	sdng	sdng	sdng	sdng	sukar	mdh	sdng	sukar	sdng	sukar	sdng	

Lampiran 9

DAYA BEDA SOAL

NO	Siswa	Nomor Butir Soal																			Y
		1	2	3	5	6	7	9	11	12	13	15	16	18	19	20	21	22	23	24	
1	siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	siswa 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	18
4	siswa 4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
5	siswa 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17
6	siswa 6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	17
7	siswa 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
8	siswa 8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	15
9	siswa 9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	14
10	siswa 10	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
11	siswa 11	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	14
12	siswa 12	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
13	siswa 13	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13
14	siswa 14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	12
15	siswa 15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	12
16	siswa 16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	12
17	siswa 17	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	11
18	siswa 18	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	11
19	siswa 19	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	10
20	siswa 20	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	10
21	siswa 21	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	10
22	siswa 22	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	9
23	siswa 23	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	9
24	siswa 24	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	9
25	siswa 25	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	8

26	siswa 26	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	8
27	siswa 27	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
28	siswa 28	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5
29	siswa 29	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
30	siswa 30	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
31	siswa 31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3
32	siswa 32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
X		16	25	14	28	22	20	14	18	20	20	17	18	19	17	16	15	17	16	16	16	364
	JB_A	12	16	10	16	15	15	10	12	13	13	12	12	12	11	11	12	12	11	11	10	
	JB_B	4	9	4	12	7	5	4	6	7	7	5	6	7	6	5	3	5	5	5	6	
	J_A	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	J_B	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	D	0,50	0,44	0,38	0,25	0,50	0,63	0,38	0,38	0,38	0,38	0,44	0,38	0,31	0,31	0,38	0,5	0,44	0,38	0,38	0,25	
	Ket.	B	B	C	C	B	B	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	

Lampiran 10

KISI KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST*

Satuan Pendidikan : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Materi : Pengaruh Globalisasi

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Soal	Bobot
4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya.	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh Globalisasi di lingkungannya 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan	Pertemuan 1 a. Produk <ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual). • Menganalisis pengaruh positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual). • Memecahkan masalah dari 	Objektif	1. Globalisasi ditandai oleh kemajuan.....	5
				2. Globalisasi berasal dari kata.....	5
				3. Kehidupan manusia pada era globalisasi disatukan oleh.....	5
				4. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi di bidang pakaian adalah.....	5
				5. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet adalah.....	5
				6. Untuk menghadapi pengaruh globalisasi	5

		<p>diluar negeri (C3-faktual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual) <p>b. Proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual) • Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual) 		<p>15. Setiap warga negara bertanggung jawab atas kelestarian budaya bangsa. Hal sesuai dengan UUD 1945 pasal.....</p>	5
				<p>16. Terjadi saling mempengaruhi dalam hubungan antarnegara disebabkan oleh.....</p>	5
				<p>17. Untuk memperkaya kebudayaan nasional, kita boleh menerima kebudayaan asing yang akan masuk ke Indonesia antara lain untuk.....</p>	5
				<p>18. Keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia dengan adanya kerjasama kebudayaan dengan negara lain adalah, <i>kecuali</i>.....</p>	5
				<p>19. Bagaimana agar kebudayaan indonesia dapat dikenal di dunia internasional.....</p>	5
				<p>20. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain.....</p>	5

Lampiran 11

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d!

1. Globalisasi ditandai oleh kemajuan.....
 - a. Pembangunan
 - b. Pemerintahan
 - c. IPTEK
 - d. Industri
2. Globalisasi berasal dari kata.....
 - a. Global
 - b. Lisasi
 - c. Lobe
 - d. *Globe*
3. Kehidupan manusia pada era globalisasi disatukan oleh.....
 - a. Teknologi komunikasi
 - b. Transportasi
 - c. Wilayah darat dan laut
 - d. Nenek moyang
4. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi di bidang pakaian adalah.....
 - a. Berkembangnya model baju seksi
 - b. Anak-anak memakai pakaian batik
 - c. Istri pejabat memakai kebaya
 - d. Pengantin memakai pakaian adat
5. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet adalah.....
 - a. Sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - b. Anak sekolah bebas mengaksesnya karena semua yang ada di warnet bermanfaat
 - c. Semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali
 - d. Bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
6. Untuk menghadapi pengaruh globalisasi caranya adalah.....
 - a. Menolak semua kemajuan teknologi
 - b. Belajar dengan tekun dan rajin
 - c. Tidak perlu dipedulikan
 - d. Belajar kalau ada ulangan
7. Pengaruh negatif dari globalisasi antara lain, *kecuali*.....
 - a. Mudahnya mendapatkan informasi
 - b. Munculnya gaya hidup pergaulan bebas
 - c. Munculnya sikap individualism
 - d. Membanjirnya produk luar negeri di Indonesia

8. Salah satu dampak negatif dari tayangan televisi terhadap dunia pendidikan adalah.....
- Mengganggu ibu-ibu masak
 - Mengganggu belajar anak
 - Mengganggu kenyamanan lingkungan
 - Mengganggu pekerjaan
9. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan tidak sopan adalah.....
- Meniru modelnya
 - Mengikuti model terbaru
 - Tidak mengikutinya
 - Tidak masalah untuk meniru
10. Bagaiman sikap kita yang seharusnya terhadap adanya globalisasi.....
- Menerima dengan hati-hati
 - Menolak dengan syarat
 - Menolak dengan keras
 - Menerima campur tangan asing
11. Negara menghormati dan memelihara.....
- Budaya daerah
 - Musik daerah
 - Seni daerah
 - Tari daerah
12. Berikut ini contoh budaya yang ada di Indonesia adalah....
- Musik Djembe, tari Jaipong, dan Batik.
 - Musik Gambus, tari Kecak, dan tari Dolang-dolang
 - Tari Kecak, musik Djembe, dan tari Jaipong
 - Tari Jaipong, musik Angklung, dan Batik
13. Berikut ini bukan sikap mencintai budaya bangsa adalah.....
- Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar
 - Menggunakan produksi luar negeri
 - Mempelajari tari daerah
 - Mempopulerkan lagu daerah
14. Sikap berikut adalah sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah.....
- Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
 - Mempelajari kesenian daerah asal
 - Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - Menghormati dan menghargai budaya Indonesia
15. Setiap warga negara bertanggung jawab atas kelestarian budaya bangsa. Hal sesuai dengan UUD 1945 pasal.....
- 30
 - 33
 - 32
 - 31

16. Terjadi saling mempengaruhi dalam hubungan antarnegara disebabkan oleh.....
 - a. Perbedaan agama
 - b. Perbedaan pemikiran
 - c. Perbedaan pendapat
 - d. Perbedaan tingkat sosial budaya

17. Untuk memperkaya kebudayaan nasional, kita boleh menerima kebudayaan asing yang akan masuk ke Indonesia antara lain untuk.....
 - a. Menarik dan mudah dipadukan
 - b. Disesuaikan dengan budaya daerah
 - c. Sesuai dengan kepribadian bangsa
 - d. Sesuai dengan moral suatu daerah

18. Keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia dengan adanya kerjasama kebudayaan dengan negara lain adalah, *kecuali*.....
 - a. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal dinegara lain.
 - b. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
 - c. Indonesi dapat memamerkan kebudayaan yang dimiliki sehingga dapat merendahkan kebudayaan lain.
 - d. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan yang beragam.

19. Bagaimana agar kebudayaan indonesia dapat dikenal di dunia internasional.....
 - a. Memberikan kebudayaan Indonesia kepada negara lain.
 - b. Menyembunyikan kebudayaan Indonesia dari negara lain.
 - c. Diadakan pertunjukan untuk menampilkan kebudayaan Indonesia di negara lain.
 - d. Melakukan pertunjukan di daerah.

20. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.
 - a. Tari Kecak, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - b. Tabik Beredai, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - c. Tari Kecak, tari Jaipong, tabik Beredai, musik Angklung, Batik.
 - d. Tabik Beredai, musik Du Djembe, musik Angklung, Batik.

Lampiran 12

NILAI *PRETEST* KEDUA KELAS SAMPEL

Kelas IV A

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	AS	50
2	AZ	35
3	AJI	55
4	ASV	60
5	DF	55
6	DR	40
7	DM	75
8	DAF	60
9	ETA	40
10	ES	75
11	IA	45
12	IB	65
13	JA	55
14	JN	75
15	LA	35
16	MCH	40
17	MEP	65
18	MNN	70
19	MF	50
20	MD	65
21	NA	50
22	NPS	60
23	OR	45
24	RS	60
25	RA	45
26	R	45
27	RDP	50
28	RWR	60
29	SAP	70
30	SR	45
31	VLP	45
32	VSS	65
33	VRM	45
34	WAJ	60
Jumlah		1855
Nilai Max		75
Nilai Min		35
Selisih		40
Rata-rata		54,5588235
SD		11,636388
Varian		135,405526

Kelas IV B

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	A	30
2	AM	45
3	AAL	30
4	AS	65
5	AL	50
6	AP	65
7	DM	55
8	DA	45
9	DAN	55
10	FR	65
11	FS	40
12	G	70
13	HFA	60
14	IF	30
15	IZL	65
16	LV	50
17	MHW	60
18	MIF	60
19	MZOZ	70
20	MAW	55
21	PP	60
22	R	35
23	RB	50
24	SNWD	50
25	SDAS	75
26	SNR	75
27	TM	65
28	T	45
29	TAR	75
30	Y	40
Jumlah		1635
Nilai Max		75
Nilai Min		30
Selisih		45
Rata-rata		54,5
SD		13,6046392
Varian		185,086207

Lampiran 13

UJI NORMALITAS *PRETEST* MODEL PBL KELAS IVB

Banyak Data = 30
 Nilai Minimum = 30
 Nilai Maksimum = 75
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 75 - 30 = 45
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \text{ Log } 30 = 5,87443 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $45/6 = 7,5 = 8$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		29,5						-1,84	4671					
1	30-37		33,5	4	134	1122,25	4489			727	2,18	1,82	3,31	1,52
		37,5						-1,25	3944					
2	38-45		41,5	5	207,5	1722,25	8611,25			1490	4,47	0,53	0,28	0,06
		45,5						-0,66	2454					
3	46-53		49,5	4	198	2450,25	9801			2175	6,53	-2,53	6,38	0,98
		53,5						-0,07	279					
4	54-61		57,5	7	402,5	3306,25	23143,75			1671	5,01	1,99	3,95	0,79
		61,5						0,51	1950					
5	62-69		65,5	5	327,5	4290,25	21451,25			1693	5,08	-0,08	0,01	0,00
		69,5						1,10	3643					
6	70-77		73,5	5	367,5	5402,25	27011,25			902	2,71	2,29	5,26	1,94
		77,5						1,69	4545					
				30	1637	18293,5	94507,5				25,97	4,03	16,21	5,29

Rata-rata = 54,50

Varian = 185,0862

SD = 13,6

^2 hitung = 5,29

^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena ^2 hitung < ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut Normal

Lampiran 14

UJI NORMALITAS *PRETEST* MODEL INTERAKTIF KELAS IVA

Banyak Data = 34
 Nilai Minimum = 35
 Nilai Maksimum = 75
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 75 - 35 = 40
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 34 = 6,05395 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $40/6 = 6,66 = 7$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		34,5						-1,72	4573					
1	35-41		38	5	190	1444	7220			887	3,02	1,98	3,94	1,31
		41,5						-1,12	3686					
2	42-48		45	7	315	2025	14175			1701	5,78	1,22	1,48	0,26
		48,5						-0,52	1985					
3	49-55		52	7	364	2704	18928			1666	5,66	1,34	1,78	0,31
		55,5						0,08	319					
4	56-62		59	6	354	3481	20886			2198	7,47	-1,47	2,17	0,29
		62,5						0,68	2517					
5	63-69		66	4	264	4356	17424			1480	5,03	-1,03	1,07	0,21
		69,5						1,28	3997					
6	70-76		73	5	365	5329	26645			709	2,41	2,59	6,70	2,78
		76,5						1,89	4706					
				34	1852	19339	105278				29,38	4,62	21,35	5,16

Rata-rata = 54,56

Varian = 135,4055

SD = 11,63

χ^2 hitung = 5,16

χ^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 15

UJI HOMOGENITAS *PRETEST* PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	54,50	54,56
Varian	185,08	135,40
n	30,00	34,00
df	29,00	33,00
F hitung	1,37	
F tabel	1,85	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 16

UJI HIPOTESIS *PRETEST* PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	54,50	54,56
varian	185,08	135,40
n	30,00	34,00
db	62,00	62,00
t hitung	-0,02	
t tabel	2,00	
Kesimpulan	H₀ diterima	

Lampiran 17

SILABUS PEMBELAJARAN PBL

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Pertemuan ke- : 1 (satu)
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter	Materi	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh Globalisasi di lingkungannya	<p>1. Kognitif</p> <p>a. Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual). Menganalisis pengaruh positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual). Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual) 		Pengaruh Globalisasi	<ol style="list-style-type: none"> Siswa melakukan pengamatan tentang pengaruh globalisasi (positif dan negatif) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Secara berkelompok siswa melakukan diskusi 	<p>Teknik Tes: - Tulisan</p> <p>Bentuk - obyektif</p> <p>Instrumen - Lembar pengamatan</p>	2 x 35 menit	<ol style="list-style-type: none"> Kurikulum BSNP KTSP PKN Silabus mata pelajaran PKN kelas IV Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan,

	<p>Proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual) • Membedakan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual) • Menentukan sikap terhadap masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual) <p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <p>a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)</p> <p>a. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)</p> <p>b. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)</p>	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja sama</p> <p>Toleransi</p>		<p>kelompok tentang pengaruh globalisasi (positif dan negatif)</p> <p>4. Siswa melaporkan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>5. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai hasil diskusi kelompok.</p>			<p>Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008. Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDKNAS.</p> <p>e. Media <i>power point berupa gambar-gambar</i></p>
--	--	---	--	--	--	--	---

	<p>3. Psikomotor</p> <p>a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).</p> <p>b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)</p> <p>c. Melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Artikulasi)</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

- Mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).
- Menganalisis pengaruh positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual).
- Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)

b. Proses

- Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual)
- Membedakan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual)
- Menentukan sikap terhadap masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).

- b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memaniplulasi)
- c. Melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi)

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

- Melalui tanya jawab, siswa dapat mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menganalisis dampak positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual).
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat, memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)

b. Proses

- Melalui tanya jawab dan media gambar, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat membedakan dampak positif dan negatif pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menentukan sikap terhadap masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

Melalui media pembelajaran, siswa dapat menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)

- a. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).

- b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memaniplulasi)
- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi).

E. Materi Pembelajaran

Pengaruh globalisasi (Terlampir)

F. Metode/Model Pembelajaran

Model pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, diskusi kelompok, dan penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

(Tahap: Orientasi siswa pada masalah)

- a. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran).
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa.
- d. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, seperti: “Anak-anak, siapa yang suka nonton film kartun?”, “Film kartun apa yang sering ditonton?”, “Berasal dari manakah film kartun tersebut?”, “Mengapa film kartun yang berasal dari negara lain tersebut dapat kita tonton?” Kemudian dari jawaban-jawaban siswa guru mengarahkan pada topik pembelajaran yang akan dibahas.
- e. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

- f. Guru menampilkan media power point yang berupa gambar-gambar mengenai pengaruh globaliisasi.
- g. Siswa melakukan pengamatan terhadap gambar-gambar yang ditampilkan di depan kelas.
- h. Guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

(Tahap: Mengorganisasikan siswa)

- a. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen dimana setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- b. Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.
- c. Siswa memperhatikan pengarahannya guru tentang langkah-langkah mengerjakan LDS.

(Tahap: Membimbing penyelidikan kelompok)

- a. Siswa berdiskusi dalam memecahkan permasalahan/kasus yang diberikan guru.
- b. Siswa mengerjakan LDS.
- c. Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS.

(Tahap: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

- a. Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan diskusi dan kelompok lain menanggapi.
- b. Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

(Tahap: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)

- a. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai diskusi yang telah dilakukan siswa.
- b. Guru memberikan masukan dan meluruskan jawaban yang benar dari hasil diskusi yang telah dilakukan siswa.
- c. Guru memberikan pementapan materi.

3. Penutup (± 10 menit)

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.
- b. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- c. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan kelompok terbaik pada proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- d. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- e. Guru menutup pembelajaran dengan kesan dan pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

Power point berupa gambar-gambar pengaruh globalisasi.

2. Sumber:

- a. Kurikulum BSNP KTSP PKN
- b. Silabus mata pelajaran PKN kelas IV

- c. Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara Yang Baik*. Jakarta: Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.

I. Penilaian

- Teknik Penilaian

Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis dan pengamatan.

- Bentuk Instrument

- Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
- Lembar pengamatan untuk mengetahui aspek afektif membangun karakter dan psikomotor.

- Bentuk tes

Tes Tertulis (objektif)

Bengkulu, Mei 2014

Guru Kelas

Praktikan

Pitri Meilandri, S.Pd
NIP. 198705272010012029

Sagita Rimbayani
A1G010033

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Priyanti Yuliana, S.Pd
NIP.197407251997032002

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Nama anggota kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk:

1. Amati gambar dibawah ini!
2. Diskusikan pertanyaan dibawah ini bersama kelompokmu!
3. Tulislah hasil diskusimu pada lembar yang telah disediakan.



I



II



III



IV



V



VI



VII



VIII



IX

Pertanyaan

1. Gambar-gambar apa saja yang ada di atas?
2. Menurut kalian, gambar manakah yang menunjukkan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi? Berilah alasanmu!
3. Bagaimana sikap kalian sebagai siswa dalam menghadapi pengaruh positif dan negatif dari globalisasi!

Kunci Jawaban Lembar Diskusi Siswa

1. Menggunakan pesawat, memainkan hp, menonton tv, main game online, berita di tv, makanan siap saji, berkomunikasi menggunakan hp, baju-baju seksi, belajar menggunakan komputer.
2. Positif: gambar I, karena dengan adanya pesawat kita dapat bepergian ke tempat yang jauh sekalipun. V, karena dengan adanya berita di TV kita akan mudah mendapatkan informasi. VII, karena dengan adanya hp kita bisa berkomunikasi dan mempererat silaturahmi. IX, karena menggunakan komputer untuk menunjang belajar di sekolah.
Negatif: gambar II, karena hp dapat mengganggu belajar. III, karena dengan adanya TV dapat mengganggu jam belajar anak dan anak akan menjadi malas. IV, karena game online dapat membuat anak-anak ketagihan, malas belajar dan bersikap individualisme. VI, karena bisa membuat orang malas dan menjadi konsumtif serta makanan tradisional Indonesia dapat tersingkir. VIII, karena memperlihatkan aurat perempuan.
3. Positif: kita manfaatkan dengan sebaik-baiknya
Negatif: kita saring sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

Materi Pembelajaran

1. Pengaruh Globalisasi

a. Pengertian Globalisasi

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

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam. Sekarang ini dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. Misalnya, barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja. Contoh lain, yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia. Adanya perkembangan tersebut akan menimbulkan pengaruh atau dampak. Bagaimana dampak globalisasi tersebut?

b. Pengaruh Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh,

mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain? Wah, hasil pertanian tersebut pasti akan membusuk. Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

c. Pengaruh Negatif

Kamu sudah dapat menyimpulkan dampak positif dari globalisasi. Sekarang, kita pelajari dampak negatif dari globalisasi tersebut. Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko

swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudah mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

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

Lampiran 18

SILABUS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Pertemuan ke- : 1 (satu)
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter	Materi	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh Globalisasi di lingkungannya	<p>1. Kognitif</p> <p>a. Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual). Menganalisis pengaruh positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual). Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual) 		Pengaruh Globalisasi	<ol style="list-style-type: none"> Guru bersama-sama siswa menentukan topik yang akan dipelajari. Guru bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dijawab berdasarkan seleksi pertanyaan yang muncul dari siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa 	<p>Teknik Tes: - Tulisan</p> <p>Bentuk - obyektif</p> <p>Instrumen Lembar pengamatan</p>	2 x 35 menit	<ol style="list-style-type: none"> Kurikulum BSNP KTSP PKN Silabus mata pelajaran PKN kelas IV Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan,

	<p>b. Proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual) • Membedakan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual) • Menentukan sikap terhadap masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual) <p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <p>a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)</p> <p>b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)</p> <p>c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)</p>	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja sama</p> <p>Toleransi</p>		<p>kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.</p> <p>4. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah didiskusikan dalam kelompoknya.</p> <p>5. Siswa menanggapi hasil jawaban diskusi dari kelompok lain.</p> <p>6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.</p>			<p>Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008. Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.</p> <p>e. Media video</p> <p>f. Media <i>power point</i></p>
--	---	---	--	--	--	--	---

	<p>3. Psikomotor</p> <p>a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).</p> <p>b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)</p> <p>c. Melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Artikulasi)</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

- Mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).
- Menganalisis pengaruh positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual).
- Memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)

b. Proses

- Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual)
- Membedakan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual)
- Menentukan sikap terhadap masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).
- b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memaniplulasi)

- c. Melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi)

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

- Melalui tanya jawab, siswa dapat mengemukakan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya (C3-Konseptual).
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menganalisis dampak positif dan negatif di lingkungan sekitar (C4-Konseptual).
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat, memecahkan masalah dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C4-Konseptual)

b. Proses

- Melalui tanya jawab dan media pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C1-Faktual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat membedakan dampak positif dan negatif pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C2-Konseptual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menentukan solusi permasalahan dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (C3-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Melalui media pembelajaran, siswa dapat menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menunjukkan sikap demokratis dalam memecahkan permasalahan dari pengaruh globalisasi di lingkungan sekitarnya (Menghayati)

3. Psikomotor

- a. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (Menirukan).
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)

- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi)

E. Materi pembelajaran

Pengaruh globalisasi (Terlampir)

F. Metode/Model Pembelajaran

Model pembelajaran : Interaktif

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, diskusi kelompok, Penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (± 5 menit)

- a. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran).
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa

(Tahap: Persiapan)

- a. Guru bersama-sama siswa menentukan topik yang akan dipelajari yaitu tentang "Pengaruh Globalisasi"

2. Kegiatan Inti (± 55 menit)

(Tahap: Pengetahuan awal)

- a. Guru menampilkan media handphone dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti: "Anak-anak, berasal dari mana Handphone yang kalian punya?", "Anak-anak tahu tidak mengapa handphone-handphone tersebut bisa sampai ke Indonesia?". "Dengan adanya handphone, apa yang dapat anak-anak lakukan?", dan pertanyaan-pertanyaan lain untuk menggali hal-hal yang telah diketahui (dan yang belum diketahui) siswa mengenai "Pengaruh Globalisasi"

(Tahap: Eksplorasi)

- a. Guru menampilkan media power point berupa gambar-gambar mengenai pengaruh globalisasi dan menjelaskan topik yang akan dibahas serta mendorong rasa ingin tahu sehingga menimbulkan berbagai pertanyaan dalam pikiran siswa.
- b. Guru meminta siswa untuk menulis pertanyaan yang muncul didalam pikiran mereka dan menuliskannya dikertas.

(Tahap: Siswa merumuskan pertanyaan)

- a. Guru bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dijawab berdasarkan seleksi pertanyaan yang muncul dari siswa dan beberapa pertanyaan dari guru yang mungkin dari siswa tidak muncul.
- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.

(Tahap: Penyelidikan)

- a. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari informasi dalam menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.
- b. Siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dalam kelompoknya mengenai informasi yang telah didapatkan dan dirembukan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

(Tahap: Pengetahuan Akhir)

- a. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah didiskusikan dalam kelompoknya.
- b. Siswa menanggapi hasil jawaban diskusi dari kelompok lain.

(Tahap: Refleksi)

- a. Guru memberikan masukan dan meluruskan jawaban yang benar dari hasil diskusi yang telah dilakukan siswa.
- b. Guru memberikan pemantapan materi.

3. Kegiatan Akhir (\pm 10 menit)

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.
- b. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- c. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan kelompok terbaik pada proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- d. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- e. Guru menutup pembelajaran dengan kesan dan pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

Power point berupa gambar-gambar pengaruh globalisasi.

2. Sumber:

- a. Kurikulum BSNP KTSP PKN

- b. Silabus mata pelajaran PKn kelas IV
- c. Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008.Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.

I. Penilaian

- Teknik Penilaian
Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis dan pengamatan.
- Bentuk Instrument
 - Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
 - Lembar pengamatan untuk mengetahui aspek afektif dan psikomotor.
- Bentuk tes
Tes Tertulis (objektif)

Bengkulu, Mei 2014

Guru Kelas

Praktikan

Ahmad Maad. AS
NIP. 195603011978021002

Sagita Rimbayani
A1G010033

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Privanti Yuliana, S.Pd
NIP.197407251997032002

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Nama anggota Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk:

1. Tulislah pertanyaan-pertanyaan yang telah kalian rumuskan yang ada di papan tulis!
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan berdiskusi bersama kelompokmu!
3. Tuliskan hasil diskusimu pada lembar yang telah disediakan!

Materi Pembelajaran

1. Pengaruh Globalisasi

a. Pengertian Globalisasi

Apakah kamu merasakan adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari? Misalnya, kamu pernah melihat gaya rambut yang warna-warni atau gaya pakaian ketat memakai rantai. Nah, dari kejadian tersebut, maka kita dapat merumuskan makna dibalik kata globalisasi.

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

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam. Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. Misalnya, barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja. Contoh lain, yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia. Adanya perkembangan tersebut akan menimbulkan pengaruh atau dampak. Bagaimana dampak globalisasi tersebut?

b. Pengaruh Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain? Wah, hasil pertanian tersebut pasti akan membusuk. Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

c. Pengaruh Negatif

Kamu sudah dapat menyimpulkan dampak positif dari globalisasi. Sekarang, kita pelajari dampak negatif dari globalisasi tersebut. Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko

swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

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

Lampiran 19

SILABUS PEMBELAJARAN PBL

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2
Standar Kompetensi	: 4. Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter	Materi	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	1. Kognitif a. Produk <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual) Menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4- 		Budaya Indonesia dalam Misi Internasional	1. Siswa melakukan pengamatan kebudayaan Indonesia yang telah di tampilkan di luar negeri 2. Guru membagi siswa menjadi	Teknik Tes: - Tulisan Bentuk - obyektif Instrumen Lembar pengamatan	2 x 35 menit	a. Kurikulum BSNP KTSP PKN b. Silabus mata pelajaran PKn kelas IV c. Nugroho, Agung dan

	<p>Konseptual)</p> <p>b. Proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual) • Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual) <p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi) b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola) c. Menunjukkan sikap toleransi 	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja sama</p>		<p>beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Secara berkelompok siswa melakukan diskusi kelompok tentang materi pembelajaran 4. Siswa melaporkan hasil diskusi di depan kelas 5. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai hasil 		<p>Sarjan. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang</i></p>
--	---	--	--	---	--	---

	<p>dalam proses pembelajaran (menghayati)</p> <p>3. Psikomotor</p> <p>a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan budaya indonesia dalam misi Internasinal (Menirukan).</p> <p>b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)</p> <p>c. Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mepertajam/artikulasi)</p>	Toleransi		diskusi kelompok.			<p>Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.</p> <p>e. Media <i>power point</i> berupa gambar-gambar</p> <p>f. <i>Media video</i></p> <p>.</p>
--	---	-----------	--	-------------------	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

- Mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual)
- Menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual)

b. Proses

- Mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual)
- Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan budaya indonesia dalam misi Internasional (Menirukan).

- b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)
- c. Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mepertajam/artikulasi)

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual)

b. Proses

- Melalui tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Melalui media pembelajaran, siswa dapat menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Menirukan).
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengkoreksi jawaban yang telah yang telah dikerjakan oleh anggota kelompoknya (Memanipulasi)
- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi).

E. Materi Pembelajaran

Budaya Indonesia dalam misi Internasional (Terlampir)

F. Metode/Model Pembelajaran

Model pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, pengamatan, diskusi kelompok, dan penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

(Tahap: Orientasi siswa pada masalah)

- a. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran)
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa.
- d. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan gambar-gambar kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di luar negeri. Kemudian guru bertanya kepada siswa, seperti: “Anak-anak, gambar apa yang telah kalian lihat tadi?”, “Berasal darimanakah kebudayaan tersebut?” menurut anak-anak, pernahkah kebudayaan tersebut tampil di negara lain? Kemudian dari jawaban-jawaban siswa guru mengarahkan pada topik pembelajaran yang akan dibahas.
- e. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti (\pm 45 Menit)

- f. Guru menampilkan video mengenai kebudayaan Indonesia yang diakui oleh negara lain.
- g. Siswa mengamati video yang diputar oleh guru dengan seksama.
- h. Guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

(Tahap: Mengorganisasikan siswa)

- a. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen dimana setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.

Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.

- b. Siswa memperhatikan pengarahan guru tentang langkah-langkah mengerjakan LDS.

(Tahap: Membimbing penyelidikan kelompok)

- a. Siswa berdiskusi dalam memecahkan permasalahan/kasus yang diberikan guru.
- b. Siswa mengerjakan LDS.

c. Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS.

(Tahap: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

a. Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan diskusi dan kelompok lain menanggapi.

b. Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

(Tahap: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)

a. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai diskusi yang telah dilakukan siswa.

b. Guru memberikan masukan dan meluruskan jawaban yang benar dari hasil diskusi yang telah dilakukan siswa.

c. Guru memberikan pemantapan materi.

3. Kegiatan Penutup (± 15 menit)

a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.

b. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

c. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan kelompok terbaik pada proses pembelajaran yang telah dilakukan.

d. Guru memberikan *posttest*.

e. Guru menutup pembelajaran dengan kesan dan pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

a. Gambar- gambar kebudayaan Indonesia

b. Video mengenai kebudayaan Indonesia.

2. Sumber:

a. Kurikulum BSNP KTSP PKN

b. Silabus mata pelajaran PKn kelas IV

c. Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara Yang Baik*. Jakarta: Pusat Perbukuan DEPDKNAS.

I. Penilaian

- Teknik Penilaian

Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis dan pengamatan.

- Bentuk Instrument
 - Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
 - Lembar pengamatan untuk mengetahui aspek afektif membangun karakter dan psikomotor.
- Bentuk tes
Tes Tertulis (objektif)

Bengkulu, Mei 2014

Guru Kelas

Praktikan

Pitri Meilandri, S.Pd
NIP. 198705272010012029

Sagita Rimbayani
A1G010033

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Priyanti Yuliana, S.Pd
NIP.197407251997032002

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Kelompok :

Nama anggota kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk:

1. Diskusikan pertanyaan dibawah ini bersama kelompokmu!
2. Tulislah hasil diskusimu pada lembar yang telah disediakan.

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat kalian bila budaya indonesia diambil atau diakui oleh negara lain?
Berilah alasan kalian!
2. Bagaimana caranya agar budaya indonesia tidak dapat diakui atau diambil oleh negara lain?
3. Tulislah apa saja budaya Indonesia yang telah ditampilkan di luar negeri atau di tingkat Internasional!
4. Tulislah 3 keuntungan atau manfaat bagi bangsa Indonesia dengan ditampilkannya budaya Indonesia di luar negeri!

Kunci Jawaban Lembar Diskusi Siswa

1. Tidak setuju, karena budaya merupakan ciri khas atau jati diri dari bangsa Indonesia dan warisan yang harus dijaga sebaik-baiknya.
2. Budaya Indonesia itu kita perkenalkan kepada negara lain dengan memaparkannya di kancah internasional, kita lestarikan dan kita pelajari.
3. Musik Angklung, reog, musik kecapi, tari jaipong, tari kecak, musik dol, alat musik sasando, tari zapin, batik, musik gamelan dan tari saputangan.
4. Budaya Indonesia dapat dikenal oleh negara lain, negara Indonesia akan diakui oleh negara lain memiliki ragam budaya, dapat menjalin kerjasama dan mempererat hubungan dengan negara lain.

Materi Pembelajaran

2. Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi alam. Negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah dan subur. Indonesia juga merupakan negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya, maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku bangsa lain.

Mari, kita lihat betapa kaya negeri Indonesia. Banyak negara lain yang tertarik dengan keunikan budayanya. Tidak jarang mereka mengundang kesenian yang ada di Indonesia lewat Kedutaan Besar Republik Indonesia setempat. Hal tersebut merupakan bentuk kebanggaan sekaligus tanggung jawab semua orang untuk tetap melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar kebudayaan tetap lestari.

Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Banyak sekali keuntungan yang diperoleh oleh bangsa Indonesia dengan ditampilkannya budaya Indonesia di tingkat Internasional. Adapun keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain.
2. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
3. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.

1. Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
2. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.

3. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
4. Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
5. Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi. Oleh karenanya, banyak dicari para wisatawan domestik maupun mancanegara.

Nah, kamu sekarang dapat mengetahui betapa banyaknya kesenian di Indonesia. Kesenian Bangsa Indonesia sering dipentaskan di negara lain. Kesenian Indonesia sering dipentaskan oleh kedutaan besar Republik Indonesia di negara lain.

Misi dari kesenian tersebut sebagai upaya memperkenalkan budaya bangsa Indonesia kepada negara lain. Selain itu, misi kesenian di internasional bertujuan menarik wisatawan asing berkunjung ke Indonesia.

Nilai-nilai budaya bangsa Indonesia harus terus dilestarikan. Budaya tersebut merupakan warisan bagi generasi bangsa di masa yang akan datang. Nilai-nilai budaya menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia.

Lampiran 20

SILABUS PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan ke- : 2 (dua)

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter	Materi	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	<p>1. Kognitif</p> <p>a. Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual) Menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual) <p>b. Proses</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri 		Budaya Indonesia dalam Misi Internasional	<p>1. Guru bersama-sama siswa menentukan topik yang akan dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dijawab berdasarkan seleksi pertanyaan yang muncul dari siswa.</p> <p>3. Guru membagi</p>	<p>Teknik Tes: - Tulisan</p> <p>Bentuk - objektif</p> <p>Instrumen Lembar pengamatan</p>	2 x 35 menit	<p>a. Kurikulum BSNP KTSP PKN</p> <p>b. Silabus mata pelajaran PKN kelas IV</p> <p>c. Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV</i>. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen</p>

	<p>(C1-Konseptual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri <p>(C2-Konseptual)</p> <p>2. Afektif Membangun Karakter</p> <p>a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)</p> <p>b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)</p> <p>c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)</p> <p>3. Psikomotor</p> <p>a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan budaya indonesia dalam misi Internasional (Menirukan).</p> <p>b. Mengkoreksi jawaban</p>	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kerja sama</p> <p>Toleransi</p>		<p>siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.</p> <p>4. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah didiskusikan dalam kelompoknya.</p> <p>5. Siswa menanggapi hasil jawaban diskusi dari kelompok lain.</p> <p>6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.</p>			<p>Pendidikan Nasional.</p> <p>d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008.Pendidikan Kewarganegaraan :Menjadi Warga Negara Yang Baik.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDKNAS.</p> <p>e. Media <i>power point berupa gambar-gambar</i></p> <p>f. <i>Media video</i></p>
--	--	---	--	---	--	--	---

	<p>yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memaniulasi)</p> <p>c. Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mepertajam/artikulasi)</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 69 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV (Empat) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

- Mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual)
- Menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual)

b. Proses

- Mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual)
- Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan budaya indonesia dalam misi Internasional (Menirukan).

- b. Mengkoreksi jawaban yang telah yang telah disimpulkan oleh kelompoknya (Memanipulasi)
- c. Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mepertajam/artikulasi)

D. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengklasifikasikan budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C3-faktual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menganalisis manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C4-Konseptual)

b. Proses

- Melalui tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengidentifikasi budaya Indonesia yang sudah ditampilkan diluar negeri (C1-Konseptual)
- Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya indonesia di luar negeri (C2-Konseptual)

2. Afektif Membangun Karakter

- a. Melalui media pembelajaran, siswa dapat menampilkan sikap rasa ingin tahu tentang materi yang akan dipelajari (menanggapi)
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat Membangun sikap kerja sama dalam diskusi kelompok (Mengelola)
- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat menunjukkan sikap toleransi dalam proses pembelajaran (menghayati)

3. Psikomotor

- a. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Menirukan).
- b. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengkoreksi jawaban yang telah yang telah dikerjakan oleh anggota kelompoknya (Memanipulasi)

- c. Melalui diskusi kelompok dan penugasan, siswa dapat mengkomunikasikan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun (Mempertajam/artikulasi).

E. Materi pembelajaran

Budaya Indonesia dalam misi Internasional (Terlampir)

F. Metode/Model Pembelajaran

Model pembelajaran : Interaktif

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, diskusi kelompok, Penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (± 5 menit)

- a. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar (mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran).
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa

(Tahap: Persiapan)

- a. Guru bersama-sama siswa menentukan topik yang akan dipelajari yaitu tentang "Budaya Indonesia dalam misi Internasional"

2. Kegiatan Inti (± 50 menit)

(Tahap: Pengetahuan awal)

- a. Guru menampilkan gambar-gambar kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di luar negeri. Kemudian guru bertanya kepada siswa, seperti: "Anak-anak, gambar apa yang telah kalian lihat tadi?", "Berasal darimanakah kebudayaan tersebut?" menurut anak-anak, pernahkah kebudayaan tersebut tampil di negara lain?", dan pertanyaan-pertanyaan lain untuk menggali hal-hal yang telah diketahui (dan yang belum diketahui) siswa mengenai "Budaya Indonesia dalam misi Internasional".

(Tahap: Eksplorasi)

- a. Guru menampilkan media video mengenai budaya Indonesia yang diakui negara lain dan menjelaskan topik yang akan dibahas serta mendorong rasa ingin tahu sehingga menimbulkan berbagai pertanyaan dalam pikiran siswa.

- b. Guru meminta siswa untuk menulis pertanyaan yang muncul didalam pikiran mereka dan menuliskannya dikertas.

(Tahap: Siswa merumuskan pertanyaan)

- a. Guru bersama siswa merumuskan pertanyaan yang akan dijawab berdasarkan seleksi pertanyaan yang muncul dari siswa dan beberapa pertanyaan dari guru yang mungkin dari siswa tidak muncul.
- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.

(Tahap: Penyelidikan)

- a. Siswa diberikan waktu untuk mencatat pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan bersama.
- b. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari informasi dalam menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.
- c. Siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dalam kelompoknya mengenai informasi yang telah didapatkan dan dirembukan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

(Tahap: Pengetahuan Akhir)

- a. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah didiskusikan dalam kelompoknya.
- b. Siswa menanggapi hasil jawaban diskusi dari kelompok lain.

(Tahap: Refleksi)

- a. Guru memberikan masukan dan meluruskan jawaban yang benar dari hasil diskusi yang telah dilakukan siswa.
- b. Guru memberikan pemantapan materi.

3. Kegiatan Akhir (\pm 15 menit)

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui atau yang belum jelas.
- b. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- c. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan kelompok terbaik pada proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- d. Guru memberikan *posttest*.
- e. Guru menutup pembelajaran dengan kesan dan pesan yang baik.

H. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

- a. Gambar- gambar kebudayaan Indonesia
- b. Video mengenai kebudayaan Indonesia.

2. Sumber:

- a. Kurikulum BSNP KTSP PKN
- b. Silabus mata pelajaran PKn kelas IV
- c. Nugroho, Agung dan Sarjan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati.2008.*Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara Yang Baik*.Jakarta:Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.

I. Penilaian

- Teknik Penilaian

Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis dan pengamatan.

- Bentuk Instrument

- Tes digunakan untuk mengetahui kognitif produk.
- Lembar pengamatan untuk mengetahui aspek afektif dan psikomotor.

- Bentuk tes

Tes Tertulis (objektif)

Guru Kelas

Bengkulu, Mei 2014

Praktikan

Ahmad Maad. AS
NIP. 195603011978021002

Sagita Rimbayani
A1G010033

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Priyanti Yuliana, S.Pd
NIP.197407251997032002

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Nama anggota Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk:

1. Tulislah pertanyaan-pertanyaan yang telah kalian rumuskan yang ada di papan tulis!
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan berdiskusi bersama kelompokmu!
3. Tuliskan hasil diskusimu pada lembar yang telah disediakan!

Materi Pembelajaran

2. Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi alam. Negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah dan subur. Indonesia juga merupakan negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya, maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku bangsa lain.

Mari, kita lihat betapa kaya negeri Indonesia. Banyak negara lain yang tertarik dengan keunikan budayanya. Tidak jarang mereka mengundang kesenian yang ada di Indonesia lewat Kedutaan Besar Republik Indonesia setempat. Hal tersebut merupakan bentuk kebanggaan sekaligus tanggung jawab semua orang untuk tetap melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar kebudayaan tetap lestari.

Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Banyak sekali keuntungan yang diperoleh oleh bangsa Indonesia dengan ditampilkannya budaya Indonesia di tingkat Internasional. Adapun keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain.
2. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
3. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.

1. Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
2. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
3. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
4. Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.

5. Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi. Oleh karenanya, banyak dicari para wisatawan domestik maupun mancanegara.

Nah, kamu sekarang dapat mengetahui betapa banyaknya kesenian di Indonesia. Kesenian Bangsa Indonesia sering dipentaskan di negara lain. Kesenian Indonesia sering dipentaskan oleh kedutaan besar Republik Indonesia di negara lain.

Misi dari kesenian tersebut sebagai upaya memperkenalkan budaya bangsa Indonesia kepada negara lain. Selain itu, misi kesenian di internasional bertujuan menarik wisatawan asing berkunjung ke Indonesia.

Nilai-nilai budaya bangsa Indonesia harus terus dilestarikan. Budaya tersebut merupakan warisan bagi generasi bangsa di masa yang akan datang. Nilai-nilai budaya menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia.

Lampiran 21

SOAL *POSTTEST*

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d!

1. Globalisasi ditandai oleh kemajuan.....
 - a. Pembangunan
 - b. Pemerintahan
 - c. IPTEK
 - d. Industri
2. Globalisasi berasal dari kata.....
 - a. Global
 - b. Lisasi
 - c. Lobe
 - d. *Globe*
3. Kehidupan manusia pada era globalisasi disatukan oleh.....
 - a. Teknologi komunikasi
 - b. Transportasi
 - c. Wilayah darat dan laut
 - d. Nenek moyang
4. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi di bidang pakaian adalah.....
 - a. Berkembangnya model baju seksi
 - b. Anak-anak memakai pakaian batik
 - c. Istri pejabat memakai kebaya
 - d. Pengantin memakai pakaian adat
5. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet adalah.....
 - a. Sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - b. Anak sekolah bebas mengaksesnya karena semua yang ada di warnet bermanfaat
 - c. Semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali
 - d. Bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
6. Untuk menghadapi pengaruh globalisasi caranya adalah.....
 - a. Menolak semua kemajuan teknologi
 - b. Belajar dengan tekun dan rajin
 - c. Tidak perlu dipedulikan
 - d. Belajar kalau ada ulangan
7. Pengaruh negatif dari globalisasi antara lain, *kecuali*.....
 - a. Mudahnya mendapatkan informasi
 - b. Munculnya gaya hidup pergaulan bebas
 - c. Munculnya sikap individualisme
 - d. Membanjirnya produk luar negeri di Indonesia

8. Salah satu dampak negatif dari tayangan televisi terhadap dunia pendidikan adalah.....
- Mengganggu ibu-ibu masak
 - Mengganggu belajar anak
 - Mengganggu kenyamanan lingkungan
 - Mengganggu pekerjaan
9. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan tidak sopan adalah.....
- Meniru modelnya
 - Mengikuti model terbaru
 - Tidak mengikutinya
 - Tidak masalah untuk meniru
10. Bagaiman sikap kita yang seharusnya terhadap adanya globalisasi.....
- Menerima dengan hati-hati
 - Menolak dengan syarat
 - Menolak dengan keras
 - Menerima campur tangan asing
11. Negara menghormati dan memelihara.....
- Budaya daerah
 - Musik daerah
 - Seni daerah
 - Tari daerah
12. Berikut ini contoh budaya yang ada di Indonesia adalah....
- Musik Djembe, tari Jaipong, dan Batik.
 - Musik Gambus, tari Kecak, dan tari Dolang-dolang
 - Tari Kecak, musik Djembe, dan tari Jaipong
 - Tari Jaipong, musik Angklung, dan Batik
13. Berikut ini bukan sikap mencintai budaya bangsa adalah.....
- Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar
 - Menggunakan produksi luar negeri
 - Mempelajari tari daerah
 - Mempopulerkan lagu daerah
14. Sikap berikut adalah sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah.....
- Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
 - Mempelajari kesenian daerah asal
 - Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - Menghormati dan menghargai budaya Indonesia
15. Setiap warga negara bertanggung jawab atas kelestarian budaya bangsa. Hal sesuai dengan UUD 1945 pasal.....
- 30
 - 33
 - 32
 - 31

16. Terjadi saling mempengaruhi dalam hubungan antarnegara disebabkan oleh.....
 - a. Perbedaan agama
 - b. Perbedaan pemikiran
 - c. Perbedaan pendapat
 - d. Perbedaan tingkat sosial budaya

17. Untuk memperkaya kebudayaan nasional, kita boleh menerima kebudayaan asing yang akan masuk ke Indonesia antara lain untuk.....
 - a. Menarik dan mudah dipadukan
 - b. Disesuaikan dengan budaya daerah
 - c. Sesuai dengan kepribadian bangsa
 - d. Sesuai dengan moral suatu daerah

18. Keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia dengan adanya kerjasama kebudayaan dengan negara lain adalah, *kecuali*.....
 - a. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal dinegara lain.
 - b. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
 - c. Indonesi dapat memamerkan kebudayaan yang dimiliki sehingga dapat merendahkan kebudayaan lain.
 - d. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan yang beragam.

19. Bagaimana agar kebudayaan indonesia dapat dikenal di dunia internasional.....
 - a. Memberikan kebudayaan Indonesia kepada negara lain.
 - b. Menyembunyikan kebudayaan Indonesia dari negara lain.
 - c. Diadakan pertunjukan untuk menampilkan kebudayaan Indonesia di negara lain.
 - d. Melakukan pertunjukan di daerah.

20. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.
 - a. Tari Kecak, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - b. Tabik Beredai, tari Jaipong, musik Gamelan, musik Angklung, Batik.
 - c. Tari Kecak, tari Jaipong, tabik Beredai, musik Angklung, Batik.
 - d. Tabik Beredai, musik Du Djembe, musik Angklung, Batik.

Lampiran 22

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST*

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. A |
| 2. D | 12. D |
| 3. A | 13. B |
| 4. A | 14. A |
| 5. D | 15. C |
| 6. B | 16. D |
| 7. A | 17. B |
| 8. B | 18. C |
| 9. C | 19. C |
| 10. A | 20. A |

Lampiran 23

NILAI *POSTEST* KEDUA KELAS SAMPEL

Kelas IV A

No	Nama	Nilai <i>Postest</i>
1	AS	60
2	AZ	70
3	AJI	70
4	ASV	75
5	DF	70
6	DR	65
7	DM	90
8	DAF	80
9	ETA	70
10	ES	90
11	IA	70
12	IB	65
13	JA	80
14	JN	85
15	LA	55
16	MCH	70
17	MEP	75
18	MNN	90
19	MF	65
20	MD	70
21	NA	80
22	NPS	55
23	OR	70
24	RS	65
25	RA	70
26	R	75
27	RDP	80
28	RWR	60
29	SAP	80
30	SR	70
31	VLP	75
32	VSS	85
33	VRM	80
34	WAJ	75
Jumlah		2485
Nilai Max		90
Nilai Min		55
Selisih		35
Rata-rata		73,08823529
SD		9,21253312
Varian		84,87076649

Kelas IV B

No	Nama	Nilai <i>Postest</i>
1	A	70
2	AM	75
3	AAL	75
4	AS	75
5	AL	70
6	AP	75
7	DM	85
8	DA	60
9	DAN	80
10	FR	95
11	FS	75
12	G	65
13	HFA	80
14	IF	90
15	IZL	75
16	LV	85
17	MHW	80
18	MIF	80
19	MZOZ	60
20	MAW	70
21	PP	80
22	R	70
23	RB	70
24	SNWD	70
25	SDAS	80
26	SNR	85
27	TM	70
28	T	65
29	TAR	95
30	Y	70
Jumlah		2275
Nilai Max		95
Nilai Min		60
Selisih		35
Rata-rata		75,83333333
SD		8,913698614
Varian		79,45402299

Lampiran 24

UJI NORMALITAS *POSTTEST* MODEL PBL KELAS IV B

Banyak Data = 30
 Nilai Minimum = 60
 Nilai Maksimum = 95
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 95 - 60 = 35
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 30 = 5,87443 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $35/6 = 5,83 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi) ²	Fi.(Xi ²)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
		59,5						-1,83	4664					
1	60-65		62,5	4	250	3906,25	15625			894	2,68	1,32	1,74	0,65
		65,5						-1,16	3770					
2	66-71		68,5	8	548	4692,25	37538			1891	5,67	2,33	5,41	0,95
		71,5						-0,49	1879					
3	72-77		74,5	6	447	5550,25	33301,5			1126	3,38	2,62	6,87	2,04
		77,5						0,19	753					
4	78-83		80,5	6	483	6480,25	38881,5			2298	6,89	-0,89	0,80	0,12
		83,5						0,86	3051					
5	84-89		86,5	3	259,5	7482,25	22446,75			1319	3,96	-0,96	0,92	0,23
		89,5						1,53	4370					
6	90-95		92,5	3	277,5	8556,25	25668,75			494	1,48	1,52	2,30	1,55
		95,5						2,21	4864					
				30	2265	36667,5	173461,5				24,07	5,93	35,21	5,54

Rata-rata = 75,83

Varian = 79,454

SD = 8,91

^2 hitung = 5,54

^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena ^2 hitung < ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut Normal

Lampiran 25

UJI NORMALITAS *POSTTEST* MODEL INTERAKTIF KELAS IVA

Banyak Data = 34
 Nilai Minimum = 55
 Nilai Maksimum = 90
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 90 - 55 = 35
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 34 = 6,05395 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $35/6 = 5,83 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		49,5						-2,56	4948					
1	55-60		57,5	4	230	3306,25	13225			801	2,72	1,28	1,63	0,60
		60,5						-1,37	4147					
2	61-66		63,5	4	254	4032,25	16129			1505	5,12	-1,12	1,25	0,24
		66,5						-0,72	2642					
3	67-72		69,5	10	695	4830,25	48302,5			2403	8,17	1,83	3,35	0,41
		72,5						-0,06	239					
4	73-78		75,5	5	377,5	5700,25	28501,25			1985	6,75	-1,75	3,06	0,45
		78,5						0,59	2224					
5	80-84		82,5	6	495	6806,25	40837,5			1701	5,78	0,22	0,05	0,01
		84,5						1,24	3925					
6	85-90		87,5	5	437,5	7656,25	38281,25			781	2,66	2,34	5,50	2,07
		90,5						1,89	4706					
				34	2489	32331,5	185276,5				31,20	2,80	7,85	3,78

Rata-rata = 73,09

Varian = 84,8707

SD = 9,21

χ^2 hitung = 3,78

χ^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 26

UJI HOMOGENITAS *POSTEST* PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	75,83	73,09
Varian	79,45	84,87
n	30,00	34,00
df	29,00	33,00
F hitung	1,07	
F tabel	1,85	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 27

UJI HIPOTESIS *POSTEST* PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	75,83	73,09
varian	79,45	84,87
n	30,00	34,00
db	62,00	62,00
t hitung	1,21	
t tabel	2,00	
Kesimpulan	H₀ diterima	

Lampiran 28

DESKRIPTOR LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Skala penilaian untuk setiap aspek:

Skala Penilaian	Penjelasan
(K)	Nilai 1, Jika indikator yang muncul hanya 1
(C)	Nilai 2, Jika indikator yang muncul hanya 2
(B)	Nilai 3, Jika indikator yang muncul semua

Aspek:

a. Aspek Rasa ingin tahu (Menanggapi)

Indikator:

1. Menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Mempertanyakan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran
3. Memberikan jawaban dari pertanyaan yang muncul

b. Aspek Kerja sama (Mengelola)

Indikator:

1. Menyumbangkan pendapat, ide atau gagasan dalam mengerjakan tugas kelompok.
2. Merembukan ide-ide atau gagasan dalam diskusi kelompok
3. Mengusulkan jawaban atas beberapa kemungkinan jawaban yang muncul

c. Aspek Toleransi (Menghayati)

Indikator:

1. Menghormati pendapat teman
2. Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya
3. Menerima kekurangan orang lain

Lampiran 29

NILAI ASPEK AFEKTIF KELAS IVB

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai Konversi
		Menanggapi	Mengelola	Menghayati		
1	A	1,5	2	1,5	5	56
2	AM	2,5	2	2	6,5	72
3	AAL	2	1,5	2,5	6	67
4	AS	1,5	1	2	4,5	50
5	AL	2	1,5	2	5,5	61
6	AP	1,5	1	1,5	4	44
7	DM	2	1	1,5	4,5	50
8	DA	2	1,5	1,5	5	56
9	DAN	2	2	2,5	6,5	72
10	FR	2,5	2	2,5	7	78
11	FS	2,5	1,5	2	6	67
12	G	2	1,5	2	5,5	61
13	HFA	2,5	1,5	2	6	67
14	IF	2,5	1	1,5	5	56
15	IZL	2,5	2	2,5	7	78
16	LV	2	1	3	6	67
17	MHW	2	1,5	2	5,5	61
18	MIF	2	1,5	1,5	5	56
19	MZOZ	2,5	1,5	2,5	6,5	72
20	MAW	2	1,5	2,5	6	67
21	PP	2,5	2	2	6,5	72
22	R	2	1	2	5	56
23	RB	1,5	1	1,5	4	44
24	SNWD	2	1,5	2,5	6	67
25	SDAS	2,5	2	2,5	7	78
26	SNR	2,5	2	1,5	6	67
27	TM	2	1,5	1	4,5	50
28	T	2	1,5	2,5	6	67
29	TAR	2,5	2	2	6,5	72
30	Y	2	1	2	5	56
JUMLAH						1883
Rata-rata						63
MAX						78
MIN						44
SELISIH						34
Varian						93,97616
SD						9,6941302

Lampiran 30

NILAI ASPEK AFEKTIF KELAS IVA

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai Konversi
		Menanggapi	Mengelola	Menghayati		
1	AS	2	1	2	5	56
2	AZ	1,5	1,5	2	5	56
3	AJI	1,5	1	2	4,5	50
4	ASV	1,5	1	2,5	5	56
5	DF	2,5	1	2	5,5	61
6	DR	2	1	1,5	4,5	50
7	DM	2	2,5	2,5	7	78
8	DAF	2,5	2	2,5	7	78
9	ETA	2	1	1	4	44
10	ES	2,5	2	2,5	7	78
11	IA	1,5	1	1,5	4	44
12	IB	2	1,5	2,5	6	67
13	JA	2,5	1,5	2,5	6,5	72
14	JN	2,5	2	2,5	7	78
15	LA	2	1,5	2	5,5	61
16	MCH	2	1	2	5	56
17	MEP	2	1,5	2	5,5	61
18	MNN	3	2	2	7	78
19	MF	2	1	1,5	4,5	50
20	MD	2	2	2,5	6,5	72
21	NA	2	1,5	1,5	5	56
22	NPS	2,5	1,5	2	6	67
23	OR	2	1,5	3	6,5	72
24	RS	2	1,5	2	5,5	61
25	RA	2	1	1,5	4,5	50
26	R	2	1	1	4	44
27	RDP	3	1,5	2	6,5	72
28	RWR	2	1,5	2,5	6	67
29	SAP	2,5	2	2	6,5	72
30	SR	2	1,5	2,5	6	67
31	VLP	2	1	2	5	56
32	VSS	2,5	2	2,5	7	78
33	VRM	2	2	2	6	67
34	WAJ	2	1	1,5	4,5	50
Jumlah						2122
Rata-Rata						62
Max						78
Min						44
Selisih						34
Varian						121,6963
SD						11,0316

Lampiran 31

UJI NORMALITAS PENILAIAN AFEKTIF MODEL PBL KELAS IVB

Banyak Data = 30
 Nilai Minimum = 44
 Nilai Maksimum = 78
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 78 - 44 = 34
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 30 = 5,87443 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $34/6 = 5,66 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		43,5						-2,01	4778					
1	44-49		46,5	2	93	2162,25	4324,5			601	1,80	0,20	0,039	0,022
		49,5						-1,39	4177					
2	50-55		52,5	3	157,5	2756,25	8268,75			1383	4,15	-1,15	1,320	0,318
		55,5						-0,77	2794					
3	56-61		58,5	9	526,5	3422,25	30800,25			2198	6,59	2,41	5,789	0,878
		61,5						-0,15	596					
4	62-67		64,5	8	516	4160,25	33282			1176	3,53	4,47	19,999	5,669
		67,5						0,46	1772					
5	68-73		70,5	5	352,5	4970,25	24851,25			1827	5,48	-0,48	0,231	0,042
		73,5						1,08	3599					
6	74-79		76,5	3	229,5	5852,25	17556,75			955	2,87	0,14	0,018	0,006
		79,5						1,70	4554					
				30	1875		119083,5				24,42		27,396	6,935

Rata-rata = 63

Varian = 93,9761

SD = 9,6941

χ^2 hitung = 6,935

χ^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 32

UJI NORMALITAS PENILAIAN ASPEK AFEKTIF MODEL INTERAKTIF KELAS IVA

Banyak Data = 34
 Nilai Minimum = 44
 Nilai Maksimum = 78
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 78 - 44 = 34
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 34 = 6,05395 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $34/6 = 5,666 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		43,5						-1,68	4535					
1	44-49		46,5	3	139,5	2162,25	6486,75			827	2,81	0,19	0,035	0,013
		49,5						-1,13	3708					
2	50-55		52,5	5	262,5	2756,25	13781,25			1484	5,05	-0,05	0,002	0,000
		55,5						-0,59	2224					
3	56-61		58,5	10	585	3422,25	34222,5			2025	6,89	3,12	9,703	1,409
		61,5						-0,05	199					
4	62-67		64,5	5	322,5	4160,25	20801,25			1716	5,83	-0,83	0,696	0,119
		67,5						0,50	1915					
5	68-73		70,5	5	352,5	4970,25	24851,25			1593	5,42	-0,42	0,173	0,032
		73,5						1,04	3508					
6	74-79		76,5	6	459	5852,25	35113,5			933	3,17	2,83	7,996	2,521
		79,5						1,59	4441					
				34	2121		135256,5				29,17		18,607	4,094

Rata-rata = 62

Varian = 121,6962

SD = 11,031

^2 hitung = 4,094

^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena **^2 hitung < ^2 tabel** maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 33

UJI HOMOGENITAS ASPEK AFEKTIF PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	63	62
Varian	93,97	121,69
n	30,00	34,00
df	29,00	33,00
F hitung	1,29	
F tabel	1,94	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 34

UJI HIPOTESIS ASPEK AFEKTIF PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVA)
Rata-rata	63	62
varian	93,97	121,69
n	30,00	34,00
db	62,00	62,00
t hitung	0,38	
t tabel	2,00	
Kesimpulan	H₀ diterima	

Lampiran 35

DESKRIPTOR LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Skala penilaian untuk setiap aspek:

Skala Penilaian	Penjelasan
(K)	Nilai 1, Jika indikator yang muncul hanya 1
(C)	Nilai 2, Jika indikator yang muncul hanya 2
(B)	Nilai 3, Jika indikator yang muncul semua

Aspek :

a. Aspek melakukan observasi (Menirukan)

Indikator:

1. Menggunakan indra secara aman dan sesuai
2. Mengenali perbedaan dan persamaan objek atau kejadian
3. Mengenali suatu objek atau kejadian secara detail

b. Aspek mengoreksi jawaban (Memanipulasi)

Indikator:

1. Menyampaikan pendapat dalam menyelesaikan LDS.
2. Membantu dalam mengoreksi jawaban dalam kelompoknya.
3. Memperbaiki jawaban dari kelompoknya

c. Aspek Mengkomunikasikan hasil (Artikulasi)

Indikator:

1. Menggunakan lafal dan intonasi yang tepat
2. Menggunakan kalimat yang benar dan efektif
3. Memberikan penjelasan yang sistematis dan logis

Lampiran 36

NILAI ASPEK PSIKOMOTOR KELAS IVB

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai Konversi
		Menirukan	Memmanipulasi	Artikulasi		
1	A	1,5	2	1,5	5	56
2	AM	2	2	2	6	67
3	AAL	2	2,5	2,5	7	78
4	AS	1,5	2	1,5	5	56
5	AL	2	2,5	2,5	7	78
6	AP	1,5	1,5	1,5	4,5	50
7	DM	1,5	2	1,5	5	56
8	DA	1	1,5	2	4,5	50
9	DAN	2	2	2,5	6,5	72
10	FR	2	2,5	2	6,5	72
11	FS	2	2	2	6	67
12	G	1,5	1,5	1,5	4,5	50
13	HFA	2	2	2,5	6,5	72
14	IF	1,5	2	1,5	5	56
15	IZL	2,5	2	2	6,5	72
16	LV	1	2	1,5	4,5	50
17	MHW	2	1,5	2	5,5	61
18	MIF	2	2,5	2,5	7	78
19	MZOZ	1,5	1,5	1,5	4,5	50
20	MAW	2	1,5	2,5	6	67
21	PP	2	3	2,5	7,5	83
22	R	2	2,5	2,5	7	78
23	RB	1,5	1,5	1,5	4,5	50
24	SNWD	2	2	2,5	6,5	72
25	SDAS	2	2,5	3	7,5	83
26	SNR	2	2,5	2,5	7	78
27	TM	2	2,5	2	6,5	72
28	T	2	2,5	2,5	7	78
29	TAR	2	3	2,5	7,5	83
30	Y	2	2,5	2,5	7	78
Jumlah						1622
Rata-rata						67
Max						83
Min						50
Selisih						33
Varian						140,34
SD						11,847

Lampiran 37

NILAI ASPEK PSIKOMOTOR KELAS IVA

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai Konversi
		Menirukan	Memanipulasi	Artikulasi		
1	AS	1,5	1,5	1,5	4,5	50
2	AZ	2	1,5	2	5,5	61
3	AJI	2	1	2	5	56
4	ASV	2	2	2	6	67
5	DF	1,5	2	2,5	6	67
6	DR	1,5	1,5	1,5	4,5	50
7	DM	2,5	2,5	2,5	7,5	83
8	DAF	2	2,5	2,5	7	78
9	ETA	1,5	2	2	5,5	61
10	ES	2	2,5	3	7,5	83
11	IA	1,5	2	1	4,5	50
12	IB	2	1,5	2,5	6	67
13	JA	2	2,5	2	6,5	72
14	JN	2,5	2	2,5	7	78
15	LA	2	2	2	6	67
16	MCH	1,5	2,5	2	6	67
17	MEP	1,5	2	1,5	5	56
18	MNN	2,5	2	3	7,5	83
19	MF	1,5	1,5	2	5	56
20	MD	2	3	2	7	78
21	NA	1,5	2	1,5	5	56
22	NPS	2	2,5	2	6,5	72
23	OR	2	2	2,5	6,5	72
24	RS	1,5	1	2	4,5	50
25	RA	1	2	1,5	4,5	50
26	R	1	1,5	2	4,5	50
27	RDP	2	2	2,5	6,5	72
28	RWR	2	2,5	2,5	7	78
29	SAP	2	2	2,5	6,5	72
30	SR	2	2	2,5	6,5	72
31	VLP	1,5	2	1,5	5	56
32	VSS	2	2,5	2,5	7	78
33	VRM	1,5	2,5	2,5	6,5	72
34	WAJ	2	2	1,5	5,5	61
Jumlah						2239
Rata-rata						66
Max						83
Min						50
Selisih						33
Varian						121,83
SD						11,038

Lampiran 38

UJI NORMALITAS PENILAIAN PSIKOMOTOR MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS IVB

Banyak Data = 30
 Nilai Minimum = 50
 Nilai Maksimum = 83
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 83 - 50 = 33
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \text{ Log } 30 = 5,87443 = 6$
 Panjang Interval = $\text{Range/Banyak Kelas} = 33/6 = 5,5 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		49,5						-1,48	4306					
1	50-55		52,5	6	315	2756,25	16537,5			966	2,90	3,10	9,622	3,320
		55,5						-0,97	3340					
2	56-61		58,5	5	292,5	3422,25	17111,25			1568	4,70	0,30	0,088	0,019
		61,5						-0,46	1772					
3	62-67		64,5	3	193,5	4160,25	12480,75			1612	4,84	-1,84	3,371	0,697
		67,5						0,04	160					
4	68-73		70,5	6	423	4970,25	29821,5			1928	5,78	0,22	0,047	0,008
		73,5						0,55	2088					
5	74-79		76,5	7	535,5	5852,25	40965,75			1466	4,40	2,60	6,770	1,539
		79,5						1,06	3554					
6	80-85		82,5	3	247,5	6806,25	20418,75			852	2,56	0,44	0,197	0,077
		85,5						1,56	4406					
				30	2007		137335,5				25,18		20,095	5,661

Rata-rata = 67

Varian = 140,34

SD = 11,847

χ^2 hitung = 5,661

χ^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 39

UJI NORMALITAS PENILAIAN PSIKOMOTOR MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS IVA

Banyak Data = 34
 Nilai Minimum = 50
 Nilai Maksimum = 83
 Range = Nilai Max - Nilai Min = 83 - 50 = 33
 Banyak Kelas = $1 + 3,3 \log 34 = 6,05395 = 6$
 Panjang Interval = Range/Banyak Kelas = $33/6 = 5,5 = 6$

No	Kelas Interval	Batas Nyata	Nilai Tengah	fo	Fo.Xi	(Xi)^2	Fi.(Xi^2)	Z-score	Batas luas daerah	Luas Daerah	fh	fo-fh	(fo-fh)^2	(fo-fh)^2/fh
		49,5						-1,49	4319					
1	50-55		52,5	6	315	2756,25	16537,5			1030	3,50	2,50	6,240	1,782
		55,5						-0,95	3289					
2	56-61		58,5	8	468	3422,25	27378			1698	5,77	2,23	4,959	0,859
		61,5						-0,41	1591					
3	62-67		64,5	5	322,5	4160,25	20801,25			1034	3,52	1,48	2,203	0,627
		67,5						0,14	557					
4	68-73		70,5	7	493,5	4970,25	34791,75			1960	6,66	0,34	0,113	0,017
		73,5						0,68	2517					
5	74-79		76,5	5	382,5	5852,25	29261,25			1371	4,66	0,34	0,115	0,025
		79,5						1,22	3888					
6	80-85		82,5	3	247,5	6806,25	20418,75			728	2,48	0,52	0,275	0,111
		85,5						1,77	4616					
				34	2229		149188,5				26,59		13,905	3,420

Rata-rata = 66

Varian = 121,83

SD = 11,038

χ^2 hitung = 3,420

χ^2 tabel = 7,81 (pada taraf signifikan 5%)

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel maka distribusi kelas eksperimen tersebut **Normal**

Lampiran 40

UJI HOMOGENITAS ASPEK PSIKOMOTOR PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IV B)	Eksperimen II (IV A)
Rata-rata	67	66
Varian	140,34	121,83
n	30,00	34,00
df	29,00	33,00
F hitung	1,15	
F tabel	1,94	
Kesimpulan	Homogen	

Lampiran 41

UJI HIPOTESIS ASPEK PSIKOMOTOR PADA KEDUA SAMPEL

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IV B)	Eksperimen II (IV A)
Rata-rata	67	66
varian	140,34	121,83
n	30,00	34,00
db	62,00	62,00
t hitung	0,35	
t tabel	2,00	
Kesimpulan	H₀ diterima	

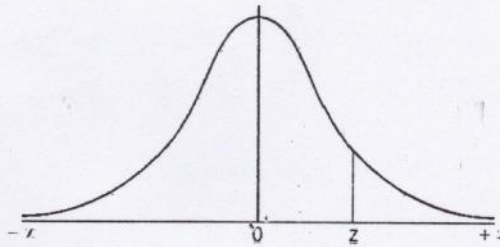
Lampiran 42

TABEL III
NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 43

Area under the Standard Normal Density from 0 to z



z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4016
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Lampiran 44

TABEL VI
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

lampiran 45

NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

Baris atas untuk 5%
Baris bawah untuk 1%

Penyebut	V ₁ = dk pembilang																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞						
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30						
13	4,87	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21						
14	4,97	3,71	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13						
15	5,07	3,61	3,25	3,03	2,88	2,77	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07						
16	5,16	3,51	3,16	2,94	2,79	2,68	2,61	2,55	2,50	2,46	2,41	2,37	2,32	2,28	2,22	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96						
17	5,25	3,41	3,06	2,84	2,69	2,58	2,51	2,45	2,40	2,36	2,31	2,27	2,22	2,18	2,12	2,09	2,05	2,01	1,98	1,94	1,91	1,89	1,87	1,86						
18	5,34	3,31	2,96	2,74	2,59	2,48	2,41	2,35	2,30	2,26	2,21	2,17	2,12	2,08	2,02	1,99	1,95	1,91	1,88	1,84	1,81	1,79	1,77	1,76						
19	5,43	3,21	2,86	2,64	2,49	2,38	2,31	2,25	2,20	2,16	2,11	2,07	2,02	1,98	1,92	1,89	1,85	1,81	1,78	1,74	1,71	1,69	1,67	1,66						
20	5,52	3,11	2,76	2,54	2,39	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,01	1,97	1,92	1,88	1,82	1,79	1,75	1,71	1,68	1,64	1,61	1,59	1,57	1,56						
21	5,61	3,01	2,66	2,44	2,29	2,18	2,11	2,05	2,00	1,96	1,91	1,87	1,82	1,78	1,72	1,69	1,65	1,61	1,58	1,54	1,51	1,49	1,47	1,46						
22	5,70	2,91	2,56	2,34	2,19	2,08	2,01	1,95	1,90	1,86	1,81	1,77	1,72	1,68	1,62	1,59	1,55	1,51	1,48	1,44	1,41	1,39	1,37	1,36						
23	5,79	2,81	2,46	2,24	2,09	1,98	1,91	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,62	1,58	1,52	1,49	1,45	1,41	1,38	1,34	1,31	1,29	1,27	1,26						
24	5,88	2,71	2,36	2,14	1,99	1,88	1,81	1,75	1,70	1,66	1,61	1,57	1,52	1,48	1,42	1,39	1,35	1,31	1,28	1,24	1,21	1,19	1,17	1,16						
25	5,97	2,61	2,26	2,04	1,89	1,78	1,71	1,65	1,60	1,56	1,51	1,47	1,42	1,38	1,32	1,29	1,25	1,21	1,18	1,14	1,11	1,09	1,07	1,06						
26	6,06	2,51	2,16	1,94	1,79	1,68	1,61	1,55	1,50	1,46	1,41	1,37	1,32	1,28	1,22	1,19	1,15	1,11	1,08	1,04	1,01	0,99	0,97	0,96						

Penyebut	V ₁ = dk pembilang																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞						
27	4,21	3,35	2,96	2,73	2,57	2,46	2,37	2,30	2,25	2,20	2,16	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,89	1,84	1,80	1,76	1,74	1,71	1,69	1,67						
28	4,30	3,24	2,85	2,62	2,46	2,35	2,26	2,19	2,14	2,09	2,05	2,02	1,97	1,92	1,86	1,82	1,78	1,73	1,70	1,66	1,63	1,61	1,59	1,57						
29	4,39	3,14	2,75	2,52	2,36	2,25	2,16	2,09	2,04	1,99	1,95	1,92	1,87	1,82	1,76	1,72	1,68	1,63	1,60	1,56	1,53	1,51	1,49	1,47						
30	4,48	3,04	2,65	2,42	2,26	2,15	2,06	1,99	1,94	1,89	1,85	1,82	1,77	1,72	1,66	1,62	1,58	1,53	1,50	1,46	1,43	1,41	1,39	1,37						
32	4,57	2,94	2,55	2,32	2,16	2,05	1,96	1,89	1,84	1,79	1,75	1,72	1,67	1,62	1,56	1,52	1,48	1,43	1,40	1,36	1,33	1,31	1,29	1,27						
34	4,66	2,84	2,45	2,22	2,06	1,95	1,86	1,79	1,74	1,69	1,65	1,62	1,57	1,52	1,46	1,42	1,38	1,33	1,30	1,26	1,23	1,21	1,19	1,17						
36	4,75	2,74	2,35	2,12	1,96	1,85	1,76	1,69	1,64	1,59	1,55	1,52	1,47	1,42	1,36	1,32	1,28	1,23	1,20	1,16	1,13	1,11	1,09	1,07						
38	4,84	2,64	2,25	2,02	1,86	1,75	1,66	1,59	1,54	1,49	1,45	1,42	1,37	1,32	1,26	1,22	1,18	1,13	1,10	1,06	1,03	1,01	0,99	0,97						
40	4,93	2,54	2,15	1,92	1,76	1,65	1,56	1,49	1,44	1,39	1,35	1,32	1,27	1,22	1,16	1,12	1,08	1,03	1,00	0,96	0,93	0,91	0,89	0,87						
42	5,02	2,44	2,05	1,82	1,66	1,55	1,46	1,39	1,34	1,29	1,25	1,22	1,17	1,12	1,06	1,02	0,98	0,93	0,90	0,86	0,83	0,81	0,79	0,77						
44	5,11	2,34	1,95	1,72	1,56	1,45	1,36	1,29	1,24	1,19	1,15	1,12	1,07	1,02	0,96	0,92	0,88	0,83	0,80	0,76	0,73	0,71	0,69	0,67						
46	5,20	2,24	1,85	1,62	1,46	1,35	1,26	1,19	1,14	1,09	1,05	1,02	0,97	0,92	0,86	0,82	0,78	0,73	0,70	0,66	0,63	0,61	0,59	0,57						
48	5,29	2,14	1,75	1,52	1,36	1,25	1,16	1,09	1,04	0,99	0,95	0,92	0,87	0,82	0,76	0,72	0,68	0,63	0,60	0,56	0,53	0,51	0,49	0,47						
50	5,38	2,04	1,65	1,42	1,26	1,15	1,06	0,99	0,94	0,89	0,85	0,82	0,77	0,72	0,66	0,62	0,58	0,53	0,50	0,46	0,43	0,41	0,39	0,37						
55	5,47	1,94	1,55	1,32	1,16	1,05	0,96	0,89	0,84	0,79	0,75	0,72	0,67	0,62	0,56	0,52	0,48	0,43	0,40	0,36	0,33	0,31	0,29	0,27						
60	5,56	1,84	1,45	1,22	1,06	0,95	0,86	0,79	0,74	0,69	0,65	0,62	0,57	0,52	0,46	0,42	0,38	0,33	0,30	0,26	0,23	0,21	0,19	0,17						

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 47

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MODEL PBL

1. *Pretest*



2. Tahap Orientasi Siswa pada Masalah



3. Tahap Menggorganisasikan Siswa



4. Tahap Membimbing Penyelidikan Kelompok



5. Tahap Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya



6. Tahap Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah



Lampiran 48

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MODEL INTERAKTIF

1. *Pretest*



2. Tahap Persiapan



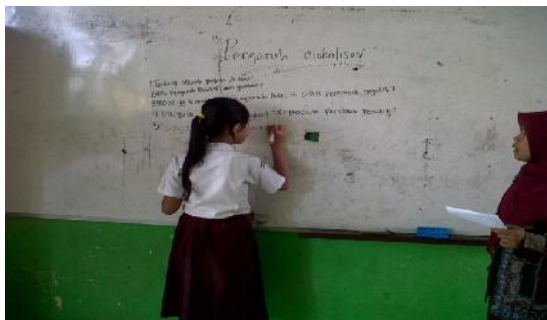
3. Tahap Pengetahuan Awal



4. Tahap Ekplorasi



5. Tahap Merumuskan Pertanyaan



6. Tahap Penyelidikan







7. Tahap Pengetahuan Akhir



8. Tahap Refleksi



Lampiran 49

 **PEMERINTAH KOTA BENGKULU**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 69
AKREDITASI B
Alamat : Jl. WR. Supratman Kandang Limun, Bengkulu, Kode Pos. 38123
Telp. (0736) 343510 

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Priyanti Yuliana,S.Pd
Nip : 197407251997032002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 69 Kota Bengkulu

Menerangkan bahwa :

Nama : SAGITA RIMBAYANI
NPM : A1G010033
Jurusan : PGSD
Judul Proposal Penelitian : *Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu*

Telah melakukan penelitian di SDN 69 kota Bengkulu mulai dari tanggal 26 April 2014 sampai dengan 17 Mei 2014.

Demikianlah surat ini dibuat agar dapat dipergunakan semestinya.

Bengkulu, 16 Mei 2014
Kepala SDN 69 Kota Bengkulu

Priyanti Yuliana, S.Pd
Nip. 197407251997032002
