**BAB 1**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar membentuk manusia menuju kedewasaan, baik secara mental, intelektual maupun emosional. Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan generasi masa kini sekaligus masa depan. Hal ini dapat diartikan bahwa proses pendidikan yang dilakukan saat ini bukan semata-mata untuk hari ini melainkan untuk masa depan. Kegiatan pembelajaran di sekolah juga merupakan bagian dari kegiatan pendidikan pada umumnya, secara otomatis membawa anak didik menuju keadaan yang lebih baik. Bila diamati keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses kegiatan pembelajaran, jadi proses pembelajaran tersirat adanya satu kesatuan yang tidak dapat dilepaskan, dipisahkan antara anak didik dengan guru sebagai pengajar.

Undang- undang Nomor 20 tahun 2003 (Kadir dkk, 2012: 62) menegaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya umtuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengedndalian diri, kepribadian , kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukam oleh dirinya , masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak ada sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang di buat oleh para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dari yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena filsafah yang melandasinya.

Secara umum fungsi lingkungan pendidikan adalah membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan berbagai lingkungan sekitarnya ( fisik, sosial, dan budaya ) utamanya berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, agar dapat dicapai tujuan pendidikan yang optimal.

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh siswa. Melalui proses belajar akan dicapai tujuan pendidikan untuk mencerdaskan potensi spiritual, intelektual, dan emosional setiap individu yang pada gilirannya berbengaruh terhadap masyarakat luas. Dalam kegiatan proses belajar mengajar tentu diharapkan dari semua pihak bahwa setiap anak dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuannya.

Memperhatikan tujuan dan esensi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), sebaiknya penyelenggaraan pembelajaran PKn mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan murid yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat. Tujuan PKn akan tercapai jika didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar murid. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Tujuan PKn dapat terlaksana jika pembelajaran PKn diorientasikan pada aktifitas- aktifitas yang mendukung terjadi pemahaman terhadap konsep, prinsip dan prosedur dalam kaitannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran PKn sangat penting untuk menunjang kemampuan berfikir siswa, sehingga guru dituntut mempunyai keterampilan merancang dan mengelolah proses pembelajaran dengan memilih dan menggunakan strategi, model pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar menjadi lebih bermakna.

Kenyataannya pada pembelajaran PKn masih jauh dari harapan, berdasarkan hasil observasi yang di lakukan 4 januari 2016 di SD Inpres Kassi- kassi I Makassar menunjukkan bahwa belum terwujudnya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena guru sering menggunakan model konvensional, model konvesional yang di maksudkan di sini adalah pemberian materi berupa ceramah, latihan soal, dan pemberian tugas sehingga guru terkesan lebih aktif dibandingkan siswa (*teacher center*) sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya kerjasama antar siswa karena tidak adanya pembentukan kelompok atau bentuk berpasangan yang dapat membuat siswa bertukar pikiran dengan siswa lainnya. Guru kurang memanfaatkan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik pada mata pelajaran PKn.

Permasalahan yang diuraikan sebelumnya terlihat dari aspek guru dan siswa yang merupakan faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. Terlihat bahwa dari 32 siswa masih terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai di bawah standar KKM, hanya 14 siswa yang memenuhi standar sehingga diperoleh hasil belajar belajar siswa dengan rata- rata 63 dengan presentasi 53%.

Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran PKn maka sangat diperlukan suatu strategi yang jitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menarapkan model pemmbelajaran kooperatif tipe *Make A Match.* Penelitian yang relevan dengan model tersebut yakni penelitian yang dilakukan oleh Dahliah dengan judul skripsi “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Kelas IV SDN 77 Mattirobulu Kabupaten Pinrang*”.*

Model kooperatif tipe *Make A Match* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran maka pembelajaran PKn akan lebih mudah diajarkan. Siswa akan lebih aktif dan kreatif untuk mencari jawaban dari setiap pertanyaan dari kartu soal.*Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Sebagaimana model yang lain model ini merupakan model pembelajaran berkelompok (*Learning Community*). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Pembagian kelompok dalam *Make A Match* ada dua kelompok yaitu kelompok pemegang masalah dan kelompok pemegang jawaban.

Model *Make A Match* dipilih karena peneliti menganggap *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan model *Make A Match* diharapkan peserta didik ikut aktif selama proses pembelajaran berlangsung selain itu peserta didik dapat bekerja sama dengan teman yang lain dalam menyeleseikan sebuah masalah yang diberikan. Dalam pelaksanaan dari langkah-langkah *Make A Match* alat peraga yang digunakan berupa kartu bilangan yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Antara kartu soal dan kartu jawaban dibedakan menjadi dua warna agar lebih menarik serta peserta didik dapat membedakan antara kartu soal dan kartu jawaban.

Berdasarkan alasan-alasan sebelumnya, peneliti berusaha melakukan perbaikan pembelajaran yang dirancang melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan kerjasama yang dilakukan antara peneliti dengan guru kelas IV SDN Inpres Kassi-kassi 1 Makassar dengan judul Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Kassi-kassi 1 Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Bagaimanakah penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada Kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar?

1. **Tujuan penelitian**

Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
	* + 1. Bagi Akademis

 Menjadi bahan masukan dan informasi dalam upaya penyempurnaan, pengembangan, dan peningkatan mutu pendidikan.

* + - 1. Bagi Peneliti

Dapat menjadi landasan teoritis dalam pengembangan ilmu pembelajaran Pkn, sehingga dapat menjadi masukan dalam upaya mengkaji lebih luas tentang penggunaan model *Make A Match* sebagai model pembelajaran.

1. Manfaat Praktis
	1. Bagi siswa

Siswa semakin aktif dalam belajar serta siswa dapat lebih baik dan percaya diri dalam mempelajari mata pelajaran Pkn, selain itu memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif dan mempunyai inisiatif sendiri dalam kegiatan pembelajaran.

* 1. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memilih/menyiapkan pembelajaran dan dapat memberikan informasi pembelajaran melalui model pemebelajaran kooperatif tipe *Make A Match s*elain itu, dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan model pemebelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.

* 1. Bagi Sekolah

Meningkatkan pengetahuan bagi guru di SD Inpres Kassi-kassi I Makassar tentang modelpembelajaran *Make A Match* sebagai pengadaan model yang inovatif.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat silih asah (saling mencerdasarkan). Model pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi murid bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesam murid. Manusia adalah makhluk individual, yang berbeda satu sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia yang lainnya sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya.

Woolfolk (Warsono, 2013: 161), mendefinisikan ”pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan yang memungkinkan para siswa bekerja sama dalam satu kelompok campuran dengan kecakapan yang berbeda-beda, dan akan memperoleh penghargaan jika kelompoknya mencapai keberhasilan”.

Teknik pembelajaran kooperatif sangat sesuai dalam sebuah kelas yang berisi siswa-siswa yang mempunyai beberapa tingkat kecerdasan. Pembelajaran kooperatif memerlukan berbagai kemahiran sosial dalam penggunaannya dan arahan yang penting untuk mengerjakan tugas secara kelompok.

8

Nurul hayati (Majid, 2013: 175) ”pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Berkenaan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas: (1) minat dan bakat siswa, (2) latar belakang kemampuan siswa, dan (3) perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar belakang kemampuan siswa.

Pembelajaran kooperatif dianggap sangat perlu dilaksanakan karena dalam keseharian pembelajaran siswa terlihat bersifat individualis. Siswa cenderung berkompetensi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menenkankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin mananamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan. (Sanjaya, 2006)

1. **Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk pengusaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

 Rusman (2012: 207) mengemukakan 4 (empat) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif, yaitu: “(1) pembelajaran secara tim, (2) didasarkan pada manajemen kooperatif, (3) kemauan untuk bekerja sama, (4) keterampilan bekerja sama”.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja. Namun, siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***
	1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MakeA Match***

Model *Make A Match* (mencari pasangan) adalah pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap peserta didik menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang peserta didik yang dapat mencocokan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran *Make A Match* ini merupakan model yang dikembangkan oleh Lorna Curran, 1994 dimana, dalam model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sebagaimana model yang lain, model ini merupakan model pembelajaran berkelompok (*Learning Community*). Model ini dapat membangkitkan semangat peserta didik dengan mengikut sertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembagian kelompok dalam *Make A Match* ada dua kelompok yaitu kelompok pemegang masalah dan kelompok pemegang jawaban.

Proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikutu proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana “ pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok”.

Ashari (2013: 1) mengemukakan bahwa:

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah proses pembelajaran dengan melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental dan melatih siswa untuk menemukan sendiri konsep dan fakta sehingga mata pelajaran yang selama ini dirasakan sulit dapat mudah dimengerti oleh siswa dengan melibatkatnya secara langsung dalam proses belajar mengajar, serta minat siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, Rukmana (Dahliah, 2014: 11) mengemukakan bahwa:

Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban maupun kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir dan menumbuhkan semangat kerjasama.

Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk melatih kerja sama siswa dengan siswa yang lain dalam menemukan katu jawaban dan kartu soal yang dipegang pasangannya masing-masing.

* 1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Langkah-langkah pembelajaran model *Make A Match* menurut Rusman (2010 : 223) adalah sebagai berikut :

* + - 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
			2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
			3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
			4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
			5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
			6. Kesimpulan, membuat kesimpulan dari materi yang telah diajarkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
	1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Kelebihan pembelajaran model *Make A Match* menurut Kurniasih (2015: 56) adalah sebagai berikut:

Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.

Mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik baik secara kognitif maupun fisik.

Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.

Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.

Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh peserta didik.

Selain kelebihan yang telah diuraikan Kurniasih terdapat pula kelemahan pembelajaran model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

* + - 1. Jika anda tidak merancangnya dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
			2. Pada awal-awal penerapan model ini, banyak peserta didik yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.
			3. Jika anda tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, saat presentasi banyak peserta didik yang kurang memperhatikan.
			4. Tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan model *Make A Match.*
			5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Jadi, jika dilihat dari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* dapat disimpulkan bahwa *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi antar siswa dalam menemukan jawaban atas kartu yang dipegangnya. Selain itu siswa dituntut untuk berpikir secara teliti dan cepat serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Keunggulan pembelajaran model *Make A Match* adalah belajar sambil bermain, yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik.

1. **Hakikat Hasil Belajar**
	1. **Pengertian Belajar**

 Seseorang belajar karena ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahui, proses mencari tahu merupakan usaha yang dilakukan manusia inilah seseorang disebut belajar dan proses belajar pada hakikatnya berlangsung sepanjang hayat. Belajar merupakan hal yang mutlak dilakukan setiap orang karena tanpa belajar, seseorang tidak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya belum pernah diketahuinya. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Belajar bukan merupakan kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

 Sahabuddin (Haling, 2007: 2) “Belajar ialah sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”

Mappasoro (2012: 2) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/ peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Haling (2007: 1), “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang mengakibatkan terjadinya sebuah perubahan kemampuan berupa pengetahuan, sikap, pemahaman serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman atau kegiatan belajar itu sendiri.

* 1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga akan baik. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Hamalik (Dahliah, 2014: 16) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Hasil belajar ini sangat dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan hal tersebut, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, jika tujuan pembelajaran di pandang sebagai suatu harapan yang akan diperoleh murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka prestasi belajar dapat dijadikan sebagai ukuran seberapa jauh tujuan pembelajaran tersebut tercapai.

1. **Pembelajaran PKn**
	1. **Pengertian PKn**

Salah satu pelajaran yang wajib diajarkan oleh seorang guru disekolah dasar yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarkat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Pada dasarnya Pkn memfokuskan pada pembentukan warga negarayang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagaoi warga negara Indonesiayang cerdas, terampil dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945

PKn ( civic education) merupakan suatu bidang ilmu yang memiliki defenisi. Jhon J. Cogam (Winarno, 2013:4) menyatakan bahwa “ civic education adalah mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakat”

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku di kehidupan sehari-hari para mahasiswa baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

* 1. **Tujuan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk karakter atau watak negara yang baik. Winarno ( Adhy, 2010:23), menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar :

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

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan sadar akan kewajibannya. Selain itu perlunya PKn diajarkan di sekolah dasar agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua.

* 1. **Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Tujuan pengajaran dapat tercapai, guru harus mampu mengorganisasikan semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi dengan harmonis. Pendidikan kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing , yakni *civic education dan citizenship education*. Dari kedua istilah itu terdapat kandungan konsep *civic* dan *citizenship*. Oleh karena itu, perlu dijelaskan adanya 4 (empat) istilah, yaitu *civic, citizenship, civic education*, dan *citizenship education*.

1. **Kerangka Pikir**

Salah satu fenomena yang sering kita temukan yaitu siswa merasa sulit untuk mencerna atau memahami suatu materi yang tengah dijelaskan karena beberapa faktor misalnya kurangnya minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang berujung hasil belajar siswa pun rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor misalnya saja siswa yang cenderung merasa bosan terhadap model pembelajaran yang dipilih guru.

Kenyataannya pada pembelajaran PKn di SD Inpres Kassi-kassi I Makassar masih jauh dari harapan, menunjukkan bahwa belum terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini disebabkan karena guru sering menggunakan model konvesional, model konvesional yang di maksudkan di sini adalah pemberian materi berupa ceramah, latihan soal, dan pemberian tugas sehingga guru terkesan lebih aktif dibandingkan siswa (*teacher center*) sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya kerjasama antar siswa karena tidak adanya pembentukan kelompok atau bentuk berpasangan yang dapat membuat siswa bertukar pikiran dengan siswa lainnya. Guru kurang memanfaatkan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik mempelajari PKn.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah melakukan pembaruan terhadap model-model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dan mampu meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan kerja sama siswa, memupuk persahabatan yang lebih baik, melatih kecepatan respon anak pada masalah yang diperoleh anak, materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dan suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. Seperti misalnya menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, yang memberikan variasi dalam proses belajar.

Sehingga dapat memotivasi siswa untuk saling membantu pembelajaran satu sama lain, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya, meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Hasil Belajar Siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas IV Rendah

Penerapan Model kooperatif tipe Make a match. Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban)
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban)
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
6. Kesimpulan

 Proses dan Hasil Belajar siswa Kelas IV Meningkat

**Siswa :**

1. Siswa aktif dalam proses pembelajaran
2. Siswa melakukan kerja sama yang baik dalam proses belajar .
3. siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

**Guru:**

1. Menerapakan model kooperatif *Make A Match*
2. Memanfaatkan media atau alat bantu dengan baik.
3. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PKn, maka hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar meningkat.

 **BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan yang diperolah dari murid berupa data hasil observasi aktifitas, hasil wawancara serta kegiatan guru atau peneliti selama proses pembelajaran.

Bungin (Dahliah, 2014: 13) menyatakan “Pendekatan kualitatif merupakan suatu cara yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi”.

Tujuan dari pendekatan kualitatif yaitu untuk mengetahui penerapan model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classrom action research*) yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan siswa, interaksi antar siswa untuk dapat menjawab permasalahan.

23

Suhardjono (Asrori, 2009: 9), mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Rustam & Mundilarto (Asrori, 2009: 9) mendefinisikan:

Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang , melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belaja siswa dapat meningkat.

Jadi melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *MakeA Match* dan hasil belajar PKn, kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

1. Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu melihat proses belajar menagajar guru dan siswa, bagaimana keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar melalui model *Make A Match.*
2. Hasil belajar pada mata pelajaran PKn yang dimaksudkan dalam penelitian adalah hasil yang telah dicapai oleh murid dengan kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah mendapat perlakuan dari pengajar/guru pada mata pelajaran PKn.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar dengan nama SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Alasan pemilihan sekolah ini adalah: (1) Kurangnya penerapan model yang lebih real kepada siswa dalam proses pembelajaran (2) Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru setempat untuk melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah yang bersangkutan.

1. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD InpresKassi-kassi I Makassar.

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru dan murid di kelas IV dengan jumlah murid adalah 32 orang, yang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 18 murid perempuan.

1. **Prosedur Penelitian dan Desain Penelitian**

Penelitian tindakan ini direncanakan dilakukan dengan dua siklus dimana proses pembelajaran yang dilakukan adalah penerapan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn diberikan untuk mengetahui tindakan yang tepat yang akan dilakukan selanjutnya. Proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap sampai penelitian ini dianggap berhasil. Berikut desain penilitian tindakan kelas:

SIKLUS I

Pengamatan

Refleksi

Pelaksanaan

SIKLUS II

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

Berhasil

Gambar 3.1. Desain penelitian Suharsimi Arikunto (Asrori, 2009: 120)

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan alokasi waktu 2x35 menit. Tahapan Prosedur pelaksanaan kegiatan penelitian dirinci dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini meliputi :

1. Melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang akan diajarkan kepada peserta didik.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan daftar penilaian.
3. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran ketika model pembelajaran  *Make A Match* diterapkan.
4. Menyiapkan alat bantu/ alat peraga mengajar.
5. Mendesain evaluasi untuk melihat apakah materi PKn telah dikuasai oleh murid.
6. **Tahap Tindakan**

Pelaksanaan tindakan ini, guru melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Berikut ini langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

* 1. Kegiatan awal

Guru terlebih dahulu membuka mata pelajaran dengan mengkondisikan kelas dan melakukan apresiasi secara klasikal untuk mengingat materi yaang telah dipelajari sebelumnya.

* 1. Kegiatan inti

Guru menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* terdiri dari 7 (tujuh) tahapan, adapun uraiannya yaitu: (1) Menyiapkan beberapa kartu berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, (2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, (3) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang, (4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, 7) Bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

* 1. Kegiatan akhir

Akhir kegiatan, guru memberikan penguatan materi yang telah diberikan kemudian dilanjutkan dengan pemberian tes individu untuk tiap siklusnya. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal PKn yang telah diberikan.

1. Pengamatan

Observasi pelaksanaan tindakan ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Make a Match*.

1. Refleksi

Tahap refleksi, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan dan dianalisis. Kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data, meliputi :

* + - 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar selama proses pembelajaran. Bentuk instrument yang digunakan berupa lembaran observasi guru dan siswa yang berisi sejumlah kriteria pengamatan. Lembaran observasi guru dan siswa ini bertujuan untuk mengamati kemampuan dan keaktifan siswa dan guru pada saat proses pembelajaran Pkn dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match.*

* + - 1. Tes

Data mengenai peningkatan penguasaan materi diambil dari tes setiap akhir siklus. Bentuk instrument yang digunakan berupa tes tertulis setiap akhir siklusnya sesuai dengan materi yang telah diajarkan pada penelitian ini. Adapun maksud peneliti memilih tes tertulis ini yaitu untuk memperoleh data tentang kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan melalui model kooperatif tipe *Make a Match.*

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data nilai awal keadaan siswa dan guru yang dijadikan sebagai bukti atau keterangan dan sebagai suatu bahan untuk refleksi kegiatan pembelajaran dari perencanaan sampai implementasi model kooperatif tipe *Make A Match*, informasi model pembelajaran dan interaksi aktif siswa terekam dalam proses dokumentasi. Adapun instrument yang digunakan berupa video selama dilaksanakannya penelitian, foto-foto hasil penelitian, lembar jawaban setiap siklusnya .

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

**Teknik analisis data**

Analisis data adalah merangkum secara akurat data dengan benar. Data yang dianalisis adalah aspek peserta didik yang terdiri atas keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tugas yang diberikan oleh guru.

Data yang dianalisis adalah aktivitas proses dan hasil. Jenis data yang dipergunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sanjaya (2011) analisis data bisa dilakukan melalui tiga tahap. *Pertama*, reduksi data, yakni kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini, guru atau peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis. Misalnya data dari hasil observasi, data hasil tes belajar dan data dari catatan harian, ditambah data pendukung hasil wawancara. Tahap *kedua*, mendeskripsikan data sehingga data yang telah diorganisir jadi bermakna. Mendeskripsikan data bisa dilakukan dalam bentuk naratif, membuat grafik atau menyusunnya dalam bentuk tabel. Pada tahap *ketiga*, adalah membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

Data kualitatif diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama penelitian dilakukan baik dari segi guru maupun siswa kemudian akan di deskripsikan dalam bentuk narasi. Adapun data yang berbentuk kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dengan cara menghitung nilai siswa pada mata pelajaran Matematika seperti menghitung jumlah nilai tes, rata-rata, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Data kuantitatif dapat dianalisis secara statistik deskriptif. Analisis tersebut dihitung menggunakan statistik sederhana dengan rumus menurut Mappasoro (2013) yaitu sebagai berikut:

1. Tes (Essay)

Nilai = $\frac{jumlah skor perolehan siswa }{ skor maksimal}$ x 100

1. Menghitung nilai rata-rata siswa dengan rumus yaitu:

$\overbar{X}$ = $\frac{Σ X}{Σ N}$

Keterangan:

 $\overbar{X}$ = Nilai rata-rata

 ΣX = Jumlah semua nilai siswa

 ΣN = Jumlah siswa.

1. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa:

 P = $\frac{Σ Siswa yang tuntas belajar}{Σ Siswa}$ x 100%

**2. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan hasil dengan menggunakan penerapan Model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Inpres Kassi- kassi I Makassar.

1. Indikator keberhasilan dari segi proses pembelajaran, apabila semua langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*  terlaksana dengan kategori baik.

 Tabel 3.1 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber :Tabel kualifikasi keberhasilan tindakan Mills, (Oemar Hamalik 2007)

b). Indikator keberhasilan dilihat dari segi hasil, jika 80% hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn mencapai angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match,* maka pembelajaran dianggap tuntas secara klasikal. Adapun Kriteria yang digunakan dalam menetukan keberhasilan siswa yaitu:

Tabel 3.2 Rentang skor dan kualifikasi hasil belajar siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Skor | Keterangan |  |
| 86 – 10075 – 8556 – 7441 – 55< 40 | Baik SekaliBaikCukupKurangSangat Kurang |

Sumber: Rapor SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

|  |  |
| --- | --- |
| **Tingkat keberhasilan (%)** | **Arti** |
| >80%60-80%40-59%20-39%<20% | Sangat TinggiTinggiSedangRendahSangat Rendah |

Sumber: Aqib, Zaenal (2009: 41)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* + - 1. **Hasil Penelitian**

**Deskripsi Penelitian**

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti mengadakan kunjungan pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Dalam kunjungan tersebut, peneliti menemui kepala sekolah dan guru kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makasar untuk meminta izin dan melakukan koordinasi terkait dengan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Pada bulan Januari 2016, peneliti mengadakan pra penelitian berupa pengamatan langsung di kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Observasi awal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui gambaran kelas yang akan diteliti, meliputi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran PKn di kelas IV.

Dari hasil pengamatan peneliti, baik itu pada guru maupun pada siswa ditemukan beberapa permasalahan yaitu disebabkan karena guru sering menggunakan model konvensional, model konvesional yang di maksudkan di sini adalah pemberian materi berupa ceramah, latihan soal, dan pemberian tugas sehingga guru terkesan lebih aktif dibandingkan siswa (*teacher center*) sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya kerjasama antar siswa karena tidak adanya pembentukan kelompok atau bentuk berpasangan yang dapat membuat siswa bertukar pikiran dengan siswa lainnya. Guru kurang memanfaatkan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik pada mata pelajaran PKn.

34

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menyusun rencana pembelajaran dalam penelitian ini yang direncanakan dalam 2 siklus, tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun indikator pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama membahas tentang arti globalisasi, menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi, pertemuan kedua menyebutkan pengaruh globalisasi pada makanan, permainan dan kebudayaan. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama membahas tentang menyebutkan contoh-contoh kebudayaan Indonesia (tarian traditionl) dan asing, pertemuan kedua mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.

**Data Poses dan Hasil Penelitian Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan di kelas, terlebih dahulu dilakukan perencanaan kegiatan sebagai berikut:

* + - * 1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap pertemuan (2 kali pertemuan) dalam siklus I, dengan tetap mengacu pada kurikulum, silabus, dan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.*
				2. Mempersiapkan dan mendalami materi pembelajaran.
				3. Membuat lembar observasi guru dan siswa yang mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
				4. Mempersiapkan kelengkapan pembelajaran yang dibutuhkan selama kegiatan proses belajar mengajar.
				5. Membuat soal tes akhir siklus I untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa, beserta kunci jawaban dan pedoman penskoran.
				6. Menyiapkan alat dokumentasi seperti kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
1. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Petemuan pertama membahas tentang globalisasi, menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi, pertemuan kedua menyebutkan pengaruh globalisasi pada makanan, permainan dan kebudayaan.

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 Mei 2016 selama 2 kali 35 menit dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*, terdiri dari 7 tahapan. Berikut uraian pelaksanaan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran globalisasi, lebih lanjut menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review.

Selanjutnya siswa diarahkan mengambil kartu yang telah dipersiapkan sebelumnya, tiap kartu berisi soal atau jawaban dan memastikan bahwa setiap siswa telah mendapatkan 1 kartu yang berisi soal dan jawaban dan mempersilahkan siswa untuk kembali ke tempatnya masing-masing. Lebih lanjut, siswa diarahkan memikirkan jawaban soal yang diperolehnya dan mengarahkan siswa mencari pasangan kartunya (soal, jawaban) sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan agar mendapat poin. Setelah satu babak selesai, kartu diacak lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya serta mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Mei 2016 selama 2 kali 35 menit dengan kembali menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*, terdiri dari 7 tahapan. Adapun uraian kegiatan pembelajarannya yaitu: Guru kembali menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran globalisasi, lebih lanjut menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review.

Selanjutnya siswa diarahkan mengambil kartu yang telah dipersiapkan sebelumnya, tiap kartu berisi soal atau jawaban dan memastikan bahwa setiap siswa telah mendapatkan 1 kartu yang berisi soal dan jawaban dan mempersilahkan siswa untuk kembali ke tempatnya masing-masing. Lebih lanjut, siswa diarahkan memikirkan jawaban soal yang diperolehnya dan mengarahkan siswa mencari pasangan kartunya (soal, jawaban) sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan agar mendapat poin. Setelah satu babak selesai, kartu diacak lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya serta mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya.

Kegiatan akhir siklus I yaitu guru memberikan penguatan materi tentang materi globalisas dilanjutkan dengan melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal yang telah diajarkan. Adapun hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa dari 28 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 17 perempuan yang mengikuti tes tindakan siklus I, 2 siswa memperoleh skor sangat baik (86-100%), 18 siswa memperoleh skor baik (71-85%), 7 siswa memperoleh skor cukup (56-70%), 1 siswa memperoleh skor kurang (41-55%) dan tidak ada siswa memperoleh skor sangat kurang (0-40%). Dari hasil tersebut didapatkan nilai siswa yang tuntas sebanyak 71,42% dan yang tidak tuntas sebanyak 28,57% dengan rata-rata nilai siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar pada siklus I yaitu 73%. Nilai hasil belajar PKn kelas IV dapat dikategorikan melalui distribusi frekuensi dan persentase pada tabel 4.1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Skor Kualifikasi frekuensi Persentase |  |
| 86-100 Sangat Baik 71-85 Baik 56-70 Cukup 41-55 Kurang >40 Sangat Kurang  |

Sumber : Hasil Analisis Data

1. Observasi
2. **Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Observasi terhadap pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama dilakukan untuk melihat apakah pelaksanaan pembelajaran melalui menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* telah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. pada tindakan siklus I (pertemuan I dan II) menunjukkan bahwa pelaksanaan yang dilakukan masih kurang berjalan dengan baik dari 7 aspek yang direncanakan. (Dapat dilihat pada lampiran 3 dan 7)

Berdasarkan data dari tindakan siklus I (pertemuan I dan II) dapat disimpulkan bahwa pencapaian implementasi rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Make A Match* pada aspek guru adalah dari 7 indikator yang telah di amati hanya mendapat 14 skor pertemuan pertama dengan indikator keberhasilan 45% dan 15 skor pertemuan kedua dengan indikator keberhasilan 62%, guru belum sepenuhnya melaksanakan aspek yang di amati secara sempurna. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan Cukup (C) pada siklus I (pertemuan 1 dan 2).

1. **Data Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa**

Aktivitas guru pada tindakan siklus I berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta bepengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi globalisasi. Pada tindakan siklus I (pertemuan I dan II) diharapkan siswa mampu melakukan 7 indikator yang telah ditetapkan untuk keseluruhan siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar yang hadir pada saat penerapan siklus I yang berjumlah 28 orang.

Berdasarkan data hasil observasi pengamat terhadap subjek penelitian yang berjumlah 28 orang siswa untuk menigkatkan hasil belajar, pada tindakan siklus I (pertemuan I dan II) menunjukkan bahwa, dari 7 indikator yang di amati semuanya dilakukan oleh siswa hanya saja pelaksanaannya masih kurang optimal sehingga skor nilainya belum memuaskan, hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 4 dan lampiran 8.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, maka aktivitas siswa kelas IV selama proses pembelajaran PKn pada materi globalisasi dengan penerapan model *Make A Match* pada siklus I pertemuan I dapat dikategorikan Cukup dan pertemuan II masih dikategorikan Cukup. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan model *Make A Match* yang dilaksanakan oleh guru sehingga siswa kurang memberikan respon. Oleh karena itu, data observasi murid tersebut akan dianalisis sehingga akan menjadi bahan refleksi pada pembelajaran PKn pada materi globalisasi dengan penerapan model *Make A Match* pada tindakan siklus II.

* 1. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, dapat diketahui bahwa masih banyak yang perlu dilengkapi pada tindakan siklus I. Dalam pelaksanaan penelitian ini, Pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan secara tepat.

Adapun refleksi yang dapat diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

Berkaitan dengan aktivitas guru pada siklus I

Keaktifan guru dalam proses pembelajaran ini masih di bawah target keberhasilan. Hal ini dimungkinkan karena guru belum terbiasa menerapkan model *Make A Match* sehingga pembelajaran belum berlangsung efektif, masih terjadi kekurangan terutama dalam mengelola kelas, khususnya didalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan jawaban yang telah di berikan. Kekurangan dalam hal keterampilan mengajar guru selama proses pembelajaran yaitu

(1) Guru kurang dapat mengelola kelas, sehingga perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang karena kondisi kelas yang tidak tertib; (2) Guru belum dapat mengefisienkan waktu, sehingga ada langkah-langkah pembelajaran tidak terlaksana; (3) Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan (4) Guru kurang memantau dan memperhatikan siswa pada saat siswa mengerjakan LKS dan soal evaluasi. Solusi yang diberikan pada siklus II adalah perlunya pengelolaan kelas yang baik agar siswa bisa tertib dalam kelas dan guru harus lebih mengefisienkan waktu pembelajaran, lebih memotivasi siswa untuk giat belajar dan memantau siswa pada saat mengerjakan LKS dan soal evaluasi.

Berkaitan dengan aktivitas siswa pada siklus I

Pada siklus I ini rata-rata aktivitas siswa masih kurang, hanya beberapa siswa saja yang secara umum memahami materi globalisasi dengan baik serta berani tampil dan mengungkapkan pendapatnya. Hal ini disebabkan karena kebiasaan siswa itu sendiri, yaitu kurang kepercayaan diri dan takut untuk bertanya kepada guru, dan guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Oleh karena itu guru harus lebih aktif dan memberikan motivasi kepada siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan untuk mengembangkan pengetahuan awal siswa berdasarkan pada pengetahuan barunya, sehingga siswa tertarik dan ikut aktif di dalam proses pembelajaran. Kekurangan pada siswa dalam mengikuti pelajaran yakni (1) sebagian siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran; (2) siswa cenderung kurang perhatian saat pembelajaran, dan (3) siswa masih malu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan serta menyampaikan pendapat. Solusi yang direncanakan pada siklus II adalah guru perlu lebih memberikan motivasi dan memberiakan kesempatan pada siswa untuk bisa mengungkapkan pendapatnya.

Berkaitan dengan hasil belajar siklus I

Hasil belajar rata-rata siswa masih dibawah target keberhasilan/ ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu dimana siswa memperoleh ketuntasan belajar masih belum maksimal karena belum mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ada serta hasil tes akhir siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka materi ini perlu di adakan bimbingan untuk masuk ke materi baru pada siklus berikutnya .

 Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I melalui model kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Mengarahkan siswa memahami materi pelajaran serta menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban.
2. Mengarahkan dan memantau siswa dalam mengambil 1 buah kartu dan memastikan siswa memperoleh 1 kartu.
3. Mengarahkan siswa dalam memikirkan jawaban tiap pertanyaan dan jawaban yang diperolehnya.
4. Mengarahkan dan memantau siswa mencari pasangan / jawaban kartu yang diperolehnya dan memotivasi siswa agar terlibat secara aktif..
5. Mengarahkan dan membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.

 **Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

1. Rencana tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan dilaksanakan di kelas, terlebih dahulu dilakukan perencanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap pertemuan (2 kali pertemuan) dalam siklus II, dengan tetap mengacu pada kurikulum, silabus, dan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.*
2. Mempersiapkan dan mendalami materi pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi guru dan siswa yang mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Mempersiapkan kelengkapan pembelajaran yang dibutuhkan selama kegiatan proses belajar mengajar.
5. Membuat soal tes akhir siklus II untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa, beserta kunci jawaban dan pedoman penskoran.
6. Menyiapkan alat dokumentasi seperti kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
7. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas tentang menyebutkan contoh-contoh kebudayaan Indonesia (tarian traditionl) dan asing, pertemuan kedua mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.

1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 10 Mei 2016 selama 2 x 35 menit dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match*, terdiri dari 7 tahapan. Berikut uraian pelaksanaan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran globalisasi, lebih lanjut menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review.

Selanjutnya siswa diarahkan mengambil kartu yang telah dipersiapkan sebelumnya, tiap kartu berisi soal atau jawaban dan memastikan bahwa setiap siswa telah mendapatkan 1 kartu yang berisi soal dan jawaban dan mempersilahkan siswa untuk kembali ke tempatnya masing-masing. Lebih lanjut, siswa diarahkan memikirkan jawaban soal yang diperolehnya dan mengarahkan siswa mencari pasangan kartunya (soal, jawaban) sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan agar mendapat poin. Setelah satu babak selesai, kartu diacak lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya serta mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya.

1. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 20 Mei 2016 selama 2 kali jam pelajaran dengan kembali menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*, terdiri dari 7 tahapan. Adapun uraian kegiatan pembelajarannya yaitu: guru kembali menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran mengenai globalisasi, lebih lanjut menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review.

Selanjutnya siswa diarahkan mengambil kartu yang telah dipersiapkan sebelumnya, tiap kartu berisi soal atau jawaban dan memastikan bahwa setiap siswa telah mendapatkan 1 kartu yang berisi soal dan jawaban dan mempersilahkan siswa untuk kembali ke tempatnya masing-masing. Lebih lanjut, siswa diarahkan memikirkan jawaban soal yang diperolehnya dan mengarahkan siswa mencari pasangan kartunya (soal, jawaban) sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan agar mendapat poin. Setelah satu babak selesai, kartu diacak lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya serta mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya.

Akhir kegiatan siklus II, guru memberikan penguatan materi tentang globalisasi dilanjutkan dengan melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal yang telah diajarkan. Adapun hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa dari 28 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 17 perempuan yang mengikuti tes tindakan siklus, 5 siswa memperoleh skor sangat baik (86-100%), 19 siswa memperoleh skor baik (70-85%), 4 siswa memperoleh skor cukup (56-69%), tidak ada siswa memperoleh skor kurang (41-55%) dan tidak ada siswa memperoleh skor sangat kurang (0-40%). Dari hasil tersebut didapatkan nilai rata-rata siswa pada siklus II yaitu 89%. Nilai hasil belajar PKn kelas IV dapat dikategorikan melalui distribusi frekuensi dan persentase pada tabel 4.2

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Skor Kualifikasi frekuensi Persentase |  |
| 86-100 Sangat Baik 71-85 Baik 56-70 Cukup 41-55 Kurang >40 Sangat Kurang  |

Sumber : Hasil Analisis Data

1. Observasi

Observasi terhadap pelaksanaan siklus II dilakukan untuk melihat apakah pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Make A Match* telah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu perlu dilihat aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil observasi terhadap guru menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

1. Aktif mengarahkan siswa mengambil 1 buah kartu dan memastikan siswa memperoleh 1 kartu.
2. Aktif mengarahkan siswa mencari pasangan / jawaban kartu yang diperolehnya dan memotivasi siswa agar terlibat secara aktif.
3. Memberi poin kepada tiap pasangan sesuai ketepatan maupun kecepatan waktu yang telah ditentukan dan memberi pujian kepada siswa.
4. Aktif memberi kembali kartu kepada siswa dan memastikan siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
5. Kurang aktif mengarahkan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Adapun hasil observasi terhadap siswa menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

1. Aktif tetapi kurang tertib mengambil 1 kartu sesuai arahan yang diberikan.
2. Tidak memikirkan soal dan jawaban terhadap kartu yang diperolehnya.
3. Aktif mencari soal atau jawaban kartu yang diperolehnya.
4. Kurang antusias tetapi termotivasi untuk lebih giat dalam belajar atas point yang diperolehnya.
5. Aktif tetapi kurang tertib mengambil kembali 1 kartu sesuai arahan.
6. Analisis dan Refleksi

Kegiatan perencanaan telah dilaksanakan dengan baik sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pelaksanaan tindak siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* telah mencapai indikator keberhasilan kinerja yang telah diharapkan.

Adapun refleksi yang dapat diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut:

Berkaitan dengan aktivitas guru

Keaktifan guru dalam proses pembelajaran ini sudah lebih baik dari siklus I, dikarenakan guru sudah mengetahui sisi kelemahannya dalam proses pembelajaran, yang tentunya telah diperbaiki pada siklus II ini.

Berkaitan dengan aktivitas siswa.

Siklus II ini rata-rata aktivitas siswa sudah meningkat karena antusias siswa dalam mengemukakan pendapat semakin terbangun, dan termotivasi disaat pembelajaran berlangsung sehingga siswa telah memahami konsep pembelajaran yang telah disajikan. Siswa juga terlihat aktif karena siswa sudah terlibat langsung dalam melakukan analisis, sehingga terlihat kerja sama siswa dalam kelompok semakin meningkat pada saat mengerjakan tugas kelompok dan saat penerapan model *Make A Match* siswa sangat berantusias sekali karena dalam model ini proses belajar mengajar berlangsung seperti halnya bermain sambil belajar sehingga keaktifan/aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat.

Berkaitan dengan hasil belajar siklus II

Berkaitan meningkatnya aktivitas siswa, maka tentunya hasil belajar siswa terhadap materi globalisasi akan meningkat pula. Dengan dilakukan pembelajaran pada siklus II ini sudah menunjukkan kemajuan, berdasarkan hasil analisis data dan refleksi di atas, maka hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan siswa didalam menyelesaikan soal yaitu terdapat 24 siswa atau 85,71% sudah menjawab pertanyaan dengan nilai ≥ 75.

* + - 1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan paparan data yang dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran PKn tentang globalisasi melalui model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Model kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa dengan diterapkannya model kooperatif tipe *Make A Match* siswa dilatih lebih cermat pemahamannya terhadap suatu materi pokok, berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Dengan demikian, siswa mampu menumbuh kembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam diri masing-masing. Untuk lebih mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Pada tiap siklusnya dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan terkait dengan temuan-temuan pada tiap siklus yaitu:

1. **Pembahasan Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus I, siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan model kooperatif tipe *Make A Match*, namun masih terdapat beberapa kekurangan baik pada guru maupun pada siswa yang perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Ada beberapa kekurangan-kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran siklus I melalui model kooperatif tipe *Make A Match* ini tentunya dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Adapun hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I didapatkan nilai rata-rata yaitu 73 (lampiran 23). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dalam bentuk tabel hasil evaluasi pembelajaran PKn pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.3 : Hasil evaluasi pembelajaran PKn pada materi globalisasi pada siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Perolehan Nilai | Frekuensi Siswa | Kategori | Persentase |
| 1 | 86-100% | 2 | Sangat Baik | 7,14% |
| 2 | 71-85% | 18 | Baik | 64,28% |
| 3 | 56-70% | 7 | Cukup | 25% |
| 4 | 41-55% | 1 | Kurang | 3,57% |
| 5 | 0-40% | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Sumber : Hasil penilaian evaluasi belajar siswa siklus I (lampiran 23)

Berdasarkan tabel frekuensi siklus 1 di atas maka diketahui bahwa 28 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 17 perempuan yang mengikuti tes tindakan siklus I, 2 siswa memperoleh skor sangat baik (86-100%), 18 siswa memperoleh skor baik (71-85%), 7 siswa memperoleh skor cukup (56-70%), 1 siswa memperoleh skor kurang (41-55%) dan tidak ada siswa memperoleh skor sangat kurang (0-40%). Dari hasil tersebut didapatkan nilai rata-rata siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar pada siklus I yaitu 73. Dengan melihat nilai evaluasi yang diperoleh siswa pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni minimal 75 maka penelitian ini dilanjutkan pada tindakan siklus II.

1. **Pembahasan Siklus II**

Tindakan siklus II ini, pembelajaran PKn tentang globalisasi melalui model kooperatif tipe *Make A Match* kembali diterapkan. Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus II, kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran telah meningkat, siswa terlihat aktif karena siswa sudah terlibat langsung dalam proses menganalisis , sehingga rata-rata aktivitas siswa pada siklus II (pertemuan I dan II) pada kategori Baik (B). Adapun aktivitas guru pada siklus II dalam proses pembelajaran juga sudah meningkat dari pada aktivias pada siklus I, dimana guru mempelajari kelemahan dan kekurangan pada siklus I dan memperbaiki serta meningkatkannya pada siklus II terutama didalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dapat diminimalisir sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan kemajuan.

 Adapun hasil evaluasi belajar siswa pada siklus II ini didapatkan nilai rata-rata yaitu 89%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil evaluasi pembelajaran PKn pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.4 : Hasil evaluasi pembelajaran PKn pada materi globalisasi pada siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Perolehan Nilai | Frekuensi Siswa | Kategori | Persentase |
| 1 | 86-100% | 5 | Sangat Baik | 17,85% |
| 2 | 71-85% | 19 | Baik | 67,50% |
| 3 | 56-70% | 4 | Cukup | 14,25% |
| 4 | 41-55% | 0 | Kurang | 0% |
| 5 | 0-40% | 0 | Sangat Kurang | 0 |

Sumber : Hasil penilaian evaluasi belajar siswa siklus II (lampiran 24)

Berdasarkan tabel frekuensi siklus II di atas maka diketahui bahwa 28 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 17 perempuan yang mengikuti tes tindakan siklus I, 2 siswa memperoleh skor sangat baik (86-100%), 18 siswa memperoleh skor baik (71-85%), 7 siswa memperoleh skor cukup (56-70%), 1 siswa memperoleh skor kurang (41-55%) dan tidak ada siswa memperoleh skor sangat kurang (0-40%). Dari hasil tersebut didapatkan nilai rata-rata siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar pada siklus II yaitu 89%.

Sehubungan dengan nilai evaluasi hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar pada tindakan siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75, maka guru menghakhiri penelitian. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran PKn tentang globalisasi di kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar dapat ditingkatkan melalui model kooperatif tipe *Make A Match*. Hasil penelitian menunjukkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selama penelitian siklus I dan siklus II terdapat berbagai perubahan yang terjadi pada aktivitas siswa dan guru. Adapun perubahan yang dimaksud yaitu perhatian siswa terhadap pelajaran PKn mengalami kemajuan. Hal ini dibuktikan yaitu terlihat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih giat membaca bukunya atau materi yang dipelajari. Hal imi sejalan dengan yang pernyataan Kurniasih (2015) bahwa kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu agar siswa yang mampu mneciptakan suasana aktif dan menyenangkan. Perubahan lainnya yaitu siswa lebih aktif bekerjasama dalam mengerjakan tugas bersama teman kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sanjaya (2006) yaitu pembelajaran kooperatif yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dan kelompok.

Selain itu, perubahan yang terjadi pada guru yaitu guru dapat lebih mengefisienkan waktu. Hal ini dibuktikan pada siklus 1 masih banyak langkah-langkah pembelajaran yang tidak terlaksana sedangkan pada siklus 2 semua langkah-langkah pembelajaran terlah dilaksanakan.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian melalui penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* pada pelajaran PKn tentang materi globalisasi di kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Inpres Kassi-kassi I Makassar. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru dan siswa serta nilai hasil belajar siswa. Hasil observasi guru pada siklus I pertemuan pertama berada pada kategori Cukup (C), dan pertemuan kedua berada pada kategori Cukup (C). Pada siklus II persentase aktivitas guru meningkat, pertemuan pertama kategori Baik (B), dan pertemuan kedua kategori Sangat Baik (SB). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama berada pada kategori Cukup (C), dan pertemuan kedua berada pada kategori Cukup (C). Pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat, pertemuan pertama kategori Baik (B), dan pertemuan kedua kategori Sangat Baik (SB). Hal tersebut diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Peningkatan itu dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa setiap siklus, yaitu pada siklus I berada pada kategori tidak tuntas, sedangkan pada siklus II meningkat yang berada pada kategori tuntas.

55

1. **Saran**

Dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match*, peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya:

* 1. Bagi guru, sebelum menggunakanan model kooperatif tipe *Make A Match* guru harus mempertimbangkan: (a) indikator yang ingin dicapai, (b) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan, dan (c) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan tersebut sangat diperlukan karena model kooperatif tipe *Make A Match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* kelas akan menjadi gaduh dan ramai.
	2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian-penelitian yang berikutnya dengan lingkup mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.
	3. Bagi kepala SD Inpres Kassi-kassi I Makassar, hendaknya kepada sekolah memotivasi guru dalam pembelajaran PKn dan mata pelajaran lainnya dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.

 **DAFTAR PUSTAKA**

Adhi,Putra. 2015.Penerapan Model Kooperatif Tipe Heads Together (NHT) Pada Pembelajaran Kewarganegaraan (PKn) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Di Kelas IV SD Inpres Bontorita Kecamatan Polombangkeng Utara Kab. Takalar. *Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Arikunto, S., dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ashari. 20013. (Online). Tersedia http://anzuokta.blogspot.com/ 2013/07/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-make.html.

Asrori. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.*Yogyakarta: Multi Pressindo

Dahliah. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Make A Match Kelas IV SDN 77 Mattirobulu Kabupaten Pinrang*. Skripsi.* Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Haling Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran.* Makassar: Basan Penerbit UNM.

Kurniasih Imas. 2015. *Ragam Pengembangan (Model Pembelajaran)*. Bandung: Kata Pena.

Kadir Abdul,dkk. 2012. *Dasar- dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Majid Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mappasoro. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Suhartono Suparlan. 2009. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Universita Negeri Makassar

Warsono & Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

57

**Lampiran 1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( R P P )**

**Nama Sekolah : SD INPRES KASSI-KASSI I MAKASSAR**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan**

**Kelas : IV (Empat)**

**Semester : II (Dua)**

**Alokasi Waktu**  **: 2 x 35 menit (1x pertemuan).**

1. **Standar Kompetensi\*\***

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

1. **Kompetensi Dasar**
	1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
2. **Indikator**
3. Kognitif
	1. Produk :
* Menjelaskan proses globalisasi.
1. Proses :
* Menuliskan proses globalisasi..
1. Psikomotorik :
* Terampil dalam menunjukkan contoh globalisasi yang ada di lingkungan sekitar.
1. Afektif
2. Karakter
* Jujur, siswa jujur dalam mengerjakan tugas yang di berikan.
* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Teliti, siswa teliti saat mengerjakan tugas yang di berikan.
1. Keterampilan sosial
* Bertanya, siswa aktif bertanya tentang perintah yang diberikan
* Berkomunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas.
1. Tujuan Pembelajaran
* Siswa dapat menceritakan proses globalisasi.
* Siswa dapat menyebutkan pengaruh globalisasi pada makanan, permainan, dan kebudayaan.
* Siswa dapat menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
* **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya ( Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun ( diligence ) , Tanggung jawab ( responsibility ) Berani ( courage ), Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )
1. Materi Ajar

“pengertian dan contoh pengaruh globalisasi”

1. Model dan Metode Pembelajaran
2. Model

*Make A Match*

1. Metode pembelajaran
	* + Cermah
		+ Tanya jawab
		+ Penugasan
		+ Diskusi kelompok
2. Media dan Sumber pembelajaran
3. Media

Poster

1. Sumber Pembelajaran
* Buku paket PKn kelas IV
* Lingkungan sekitar
1. Langkah-langkah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
| 1. | **Kegiatan Awal** * 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
	2. Berdoa.
	3. Mengecek kehadiran.
	4. Apersepsi : mengaitkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran hari ini.
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan nilai KKM yang akan dicapai.
 | 1. Menit
 |
| 2. | **Kegiatan Inti**1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pengaruh Globalisasi dan menjelaskan inti materi.
2. Menampilkan media pembelajaran.
3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
4. Guru menerapkan model *Make A Match,*dengan langkah-langkah sebagai berikut :
* Guru menyiapkan beberapa kartu yangberisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
* Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
* Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
* Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
* Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
1. Membagikan LKS , Siswa mengerjakan LKS dan guru mendampingi
2. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi.
 | 50 menit |
| 3. | **Penutup**1. Melaksanakan evaluasi
2. Melakukan refleksi
3. Memberikan tindak lanjut/ PR
4. Menyampaikan pesan-pesan moral.
 | 10 menit |

**Materi ajar**

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.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa globalisasi adalah Proses menyatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat.

Adapun dampak Negatif dan dampak Positif adanya Globalisasi, yaitu:

Dampak positif:

1. Mudah mendapatkan informasi.

2. Komunikasi mudah dilakukan lewat peralatan.

3. Mudah untuk melakukan perjalanan darat, laut, dan udara.

Dampak negatif:

1. Gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma

2. Pakaian yang digunakan kurang sopan

3. Makanan cepat saji.

**Lampiran 2**

K

L

S

 **Mata Pelajaran : PKN**

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

**Hari/Tanggal :**

**Alokasi Waktu : 10 Menit**

**Anggota Kelompok:**

**Petunjuk Soal :**Duduklah secara berkelompok, disuksikan dan kerjakanlah soal dibawah ini !

Tuliskan dan jelaskan miniml 2 bukti perubahan yang terjadi dilingkungan sekitarmu akibat adanya globalisasi di bidang teknologi !

 KUNCI JAWABAN

**Lampiran 3**

**FORMAT OBSERVASI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN PKn**

Sekolah : SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

Kelas : IV (Empat)

Pokok bahasan : Arti dan pengaruh globalisasi

Siklus/ pertemuan : 1/I

Hari/Tanggal : Selasa, 03 Mei 2016

Waktu :

**Petunjuk Pengisian**

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tesedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Kualifikasi** | **Ket.** |
| **B** | **C** | **K** |  |
| 1**.** | Menjelaskan pengertian dan sikap terhadap pengaruh globalisasiIndikator :√Menjelaskan materi sesuai tujuan yang akan dicapai.√Menjelaskan materi secara sistematis. Memberikan umpan balik kepada siswa. |  | C |  |  |
| 2. | Membagikan kartu soal dan kartu jawaban Indikator :Membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa √ Membagikan karu soal terlebih dahulu kemudian kartu jawaban ataupun sebaliknya Membagikan kartu soal dan kartu jawaban dengan memastikan setiap siswa mendapatkan kartu soal/ kartu jawaban yang berbeda dari permainan sebelumya.√ |  | C |  |  |
| 3. | Memberi tanda dan batas waktu kepada siswa pemegang kartu ( untuk mencari pasangan kartu dan selesai mencari pasangan kartunya )Indikator :Memberi tanda dan batas waktu dengan jelas terdengan oleh siswa.√ Mengumukan tanda dan batas waktu secara lisan/menggunakan jam/pluitV Meminta tanda dan batas waktu dengan tepat |  | C |  |  |
| 4 | Memberi poin pasangan kartu yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.Indikator: Memberi poin dengan menuliskan angka yang diperoleh dan nama pasangan didepan papan tulis√√ Mengumumkan poin tertinggi secara lisan Memberikan poin dengan cara siswa memberitahukan kepada yang bersangkutan |  | C |  |  |
| 5.  | Memeriksa kecocokan pasangan kartu soal-jawaban .Indikator :Memeriksa kecocokan kartu dengan cara meminta siswa untuk membacakan pasangan kartu soal-jawabn mereka.√Memerisa kecocokan kartu degan memberi nilai pada kartu. Memeriksa kecocokan kartu dengan  memberikan tanda centang pada kartu |  |  | K |  |
| 6. | Mengocok kembali kartu soal-jawaban Indikator :Mengocok kartu setelah satu babak√Pengocokan kartu diperlihatkan kepada siswa Kartu yang dikocok sama dengn akrtu sebelumnya.√ |  | C |  |  |
| 7. | Kesimpulan Kesimpulan dilakukan oleh guru √Kesimpulan dilakuakan dnegan meminta kesimpulan dari siswa.√Kesimpulan dilakukan melalui tanya jawab dengan siswa |  | C |  |  |
| **Jumlah skor yang diperoleh** | 13 |  |
| **Jumlah skor maksimal indikator** | 21 |  |
| **Persentase pencapaian (%)** | 62% |  |
| **Kategori**  | C |  |

**Keterangan :**

Baik (3) = Jika 3 indikator terlaksana.

Cukup (2) = Jika 2 indikator terlaksana.

Kurang(1) **=** Jika 1 indikator terlaksana.

Sangat Kurang (0) = Jika langkah pembelajaran tidak terlaksana.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal}$ **x 100%**

 Tabel 3.1 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 03 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 4**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

**Siklus / Pertemuan : I / I**

**Hari / Tanggal : Selasa, 03 Mei 2016**

**Waktu : 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)**

**Kelas / Semester : IV / II**

Petunjuk: Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | **Indikator Pengamatan** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. | RS | - | - | - | - | - | - | - |
| 2. | RN | √ | √ | - | √ | √ | √ | √ |
| 3. | AS | √ | √ | - | - | - | √ | - |
| 4. | UR | - | √ | - | √ | - | √ | - |
| 5  | MW | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 6. | FJ | - | - | - | - | - | - | - |
| 7. | DM | √ | √ | - | - | √ | √ | √ |
| 8. | SR | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 9. | MT | √ | √ | - | - | √ | √ | √ |
| 10. | HK | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 11. | GV | - | - | - | - | - | - | - |
| 12. | DD | √ | √ | - | - | - |  - | √ |
| 13. | EV | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14. | AR | - | √ | - | - | √ | - | √ |
| 15. | SS | - | √ | - | - | - | - | √ |
| 16. | LD | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 17. | SK | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 18. | MT | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 19. | NAP | √ | √ | - | - | √ | - | √ |
| 20. | DA | - | - | - | - | - | - | - |
| 21. | UL | √ | √ | √ | √ | - | √ | - |
| 22. | KAF | √ | √ | - | - | √ | - | √ |
| 23. | IN | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 24. | RH | - | √ | √ | - | √ | √ | - |
| 25. | DV | √ | √ | - | √ | - | - | √ |
| 26. | NV | √ | √ | - | √ | √ | √ | √ |
| 27. | NR | - | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 28. | AM | √ | √ | - | - | √ | √ | √ |
| 29. | INF | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 30. | NE | √ | √ | √ | - | - | √ | - |
| 31. | FB | √ | - | √ | - | √ |  - | √ |
| 32. | NIS | √ | √ | √ | √ | √ |  √ |  √ |
| **Jumlah** | **23** | **27** | **13** | **10** | **21** |  **19** |  **23** |
| **Presentase** | **83%** | **96%** | **46%** | **36%** | **75%** |  **68%** |  **83%** |
| **Keterangan** | **Baik** | **Baik** | **Cukup**  | **Cukup**  | **Baik** | **Cukup** | **Baik** |

**Keterangan Aspek Pengamatan:**

1 = Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran

2 = Siswa mengambil kartu kartu soal-jawaban secara bergantian

3 = Siswa dapat menemukan pasangan kartu soal-jawaban secara tepat sebelum batas waktu berakhir

4 = Siswa mencocokkan kartu soal-jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan selesai untuk mendapatkan poin

1. = Siswa saling mencocokkan kartu soal-jawaban dengan masing-masing pasangannya
2. = Siswa mengambil kembali kartu sola-jawaban dengan kartu soal-jawaban yang berbeda dari sebelumnya
3. = Siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan beberapa kartu-soal jawaban yang telah mereka dapatkan.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal (39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 03 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 5**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( R P P )**

**Nama Sekolah : SD INPRES KASSI-KASSI I MAKASSAR**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan**

**Kelas : IV (Empat)**

**Semester : II (Dua)**

**Alokasi Waktu**  **: 2 x 35 menit (1x pertemuan).**

1. **Standar Kompetensi\*\***

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

1. **Kompetensi Dasar**
	1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
2. **Indikator**
	1. Kognitif
		* 1. Produk :
* Membandingkan kehidupan lingkungan masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi
	+ - 1. Proses :
* Menuliskan perbandingan kehidupan lingkungan masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi
	1. Psikomotorik :
* Terampil dalam menunjukkan perbandingan kehidupan lingkungan masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi
	1. Afektif
		+ 1. Karakter
* Jujur, siswa jujur dalam mengerjakan tugas yang di berikan.
* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Teliti, siswa teliti saat mengerjakan tugas yang di berikan.
	+ - 1. Keterampilan sosial
* Bertanya, siswa aktif bertanya tentang perintah yang diberikan
* Berkomunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas.
1. Tujuan Pembelajaran
* Siswa dapat memahami perbandingan kehidupan lingkungan masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi
* Siswa dapat menuliskan perbandingan kehidupan lingkungan masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi.
* **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya ( Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun ( diligence ) , Tanggung jawab ( responsibility ) Berani ( courage ), Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )
1. Materi Ajar

“perbandingan kehidupn masyarakat sebelum dan sesudah globalisasi.

1. Model dan Metode Pembelajaran
	* + - 1. Model

*Make A Match*

* + - * 1. Metode pembelajaran
		- Cermah
		- Tanya jawab
		- Penugasan
		- Diskusi kelompok
1. Media dan Sumber pembelajaran

Media

Poster

Sumber Pembelajaran

* Buku paket PKn kelas IV
* Lingkungan sekitar
1. Langkah-langkah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
| 1. | **Kegiatan Awal** * 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
	2. Berdoa.
	3. Mengecek kehadiran.
	4. Apersepsi : mengaitkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran hari ini.
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan nilai KKM yang akan dicapai.
 | 1. Menit
 |
| 2. | **Kegiatan Inti*** + - 1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pengaruh Globalisasi dan menjelaskan inti materi.
			2. Menampilkan media pembelajaran.
			3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
			4. Guru menerapkan model *Make A Match,*dengan langkah-langkah sebagai berikut :
* Guru menyiapkan beberapa kartu yangberisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
* Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
* Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
* Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
* Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
	+ - 1. Membagikan LKS , Siswa mengerjakan LKS dan guru mendampingi
1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi.
 | 50 menit |
| 3. | **Penutup*** + - 1. Melaksanakan evaluasi
			2. Melakukan refleksi
			3. Memberikan tindak lanjut/ PR

4. Menyampaikan pesan-pesan moral. | 10 menit |

**Materi ajar**

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

***a. Gaya Hidup***

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Selama ini, kita sudah terbiasa dengan prinsip “biar lambat asal selamat”. Prinsip tersebut melambangkan bahwa kita belum mampu menghargai waktu yang tepat dan optimal. Akibat globalisasi, gaya hidup masyarakat sudah mulai berubah. Mereka sudah tahu betapa pentingnya waktu. Apabila kita membuang-buang waktu, maka akan mengalami kerugian, sebab waktu tidak bisa diputar kembali. Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup

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

***b. Makanan***

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

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

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

***c. Pakaian***

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

***d. Komunikasi***

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

dunia ini. Sekarang ini banyak ditemui warung-warung internet, maka

orang akan mudah mencari segala macam informasi yang ada di seluruh dunia. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih,dan mudah dibawa ke mana saja.

**Lampiran 6**

LKS

 **Mata Pelajaran : PKN**

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

**Hari/Tanggal :**

**Alokasi Waktu : 10 Menit**

**Anggota Kelompok:**

**Petunjuk Soal :**Duduklah secara berkelompok, disuksikan dan kerjakanlah soal dibawah ini !

Tuliskanlah minimal 10 bukti nyata sebelum dan sesudah terjadinya globlisasi dilingkungan sekitarmu !

**Lampiran 7**

**FORMAT OBSERVASI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN PKn**

Sekolah : SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

Kelas : IV (Empat)

Pokok bahasan : Arti dan pengaruh globalisasi

Siklus/ pertemuan : I/II

Hari/Tanggal : Sabtu, 07 Mei 2016

Waktu :

**Petunjuk Pengisian**

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tesedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Kualifikasi** | **Ket.** |
| **B** | **C** | **K** |  |
| 1**.** | Menjelaskan pengertian dan sikap terhadap pengaruh globalisasiIndikator :√Menjelaskan materi sesuai tujuan yang akan dicapai.√Menjelaskan materi secara sistematis.√ Memberikan umpan balik kepada siswa. | B |  |  |  |
| 2. | Membagikan kartu soal dan kartu jawaban Indikator :Membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa √ Membagikan karu soal terlebih dahulu kemudian kartu jawaban ataupun sebaliknya Membagikan kartu soal dan kartu jawaban dengan memastikan setiap siswa mendapatkan kartu soal/ kartu jawaban yang berbeda dari permainan sebelumya.√ |  | C |  |  |
| 3. | Memberi tanda dan batas waktu kepada siswa pemegang kartu ( untuk mencari pasangan kartu dan selesai mencari pasangan kartunya )Indikator :Memberi tanda dan batas waktu dengan jelas terdengan oleh siswa.√ Mengumukan tanda dan batas waktu secara lisan/menggunakan jam/pluit Meminta tanda dan batas waktu dengan tepat |  |  | K |  |
| 4 | Memberi poin pasangan kartu yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.Indikator: Memberi poin dengan menuliskan angka yang diperoleh dan nama pasangan didepan papan tulis√√ Mengumumkan poin tertinggi secara lisan Memberikan poin dengan cara siswa memberitahukan kepada yang bersangkutan |  | C |  |  |
| 5.  | Memeriksa kecocokan pasangan kartu soal-jawaban .Indikator :Memeriksa kecocokan kartu dengan cara meminta siswa untuk membacakan pasangan kartu soal-jawabn mereka.√Memerisa kecocokan kartu degan memberi nilai pada kartu.√ Memeriksa kecocokan kartu dengan  memberikan tanda centang pada kartu |  | C |  |  |
| 6. | Mengocok kembali kartu soal-jawaban Indikator :Mengocok kartu setelah satu babak√Pengocokan kartu diperlihatkan kepada siswa Kartu yang dikocok sama dengn akrtu sebelumnya.√ |  | C |  |  |
| 7. | Kesimpulan Kesimpulan dilakukan oleh guru √Kesimpulan dilakuakan dnegan meminta kesimpulan dari siswa.√Kesimpulan dilakukan melalui tanya jawab dengan siswa |  | C |  |  |
| **Jumlah skor yang diperoleh** | 14 |  |
| **Jumlah skor maksimal indikator** | 21 |  |
| **Persentase pencapaian (%)** | 66% |  |
| **Kategori**  | C |  |

**Keterangan :**

Baik (3) = Jika 3 indikator terlaksana.

Cukup (2) = Jika 2 indikator terlaksana.

Kurang(1) **=** Jika 1 indikator terlaksana.

Sangat Kurang (0) = Jika langkah pembelajaran tidak terlaksana.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 07 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 8**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

**Siklus / Pertemuan : I / II**

**Hari / Tanggal : Sabtu, 07 Mei 2016**

**Waktu : 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)**

**Kelas / Semester : IV / II**

Petunjuk: Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | **Indikator Pengamatan** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. | RS | - | - | - | - | - | - | **5** |
| 2. | RN | √ | √ | √ | √ | √ | - | - |
| 3. | AS | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 4. | UR | √ | √ | √ | - | √ | - | √ |
| 5  | MW | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 6. | FJ | - | - | - | - | - | - | √ |
| 7. | DM | √ | √ | - | - | √ | - | - |
| 8. | SR | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 9. | MT | √ | √ | √ | √ | √ | - | - |
| 10. | HK | √ | √ | √ | - | √ | √ | - |
| 11. | GV | - | - | - | - | - | - | √ |
| 12. | DD | √ | √ | - | √ | √ | - | - |
| 13. | EV | √ | √ | √ | √ | √ | √ | - |
| 14. | AR | - | √ | √ | - | √ | - | √ |
| 15. | SS | - | √ | - | - | √ | - | √ |
| 16. | LD | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 17. | SK | √ | √ | - | - | √ | √ | - |
| 18. | MT | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 19. | NAP | √ | √ | - | - | √ | - | √ |
| 20. | DA | - | - | - | - | - | - | √ |
| 21. | UL | √ | √ | √ | √ | √ | √ | - |
| 22. | KAF | √ | √ | - | - | √ | - | - |
| 23. | IN | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 24. | RH | - | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 25. | DV | √ | √ | - | √ | √ | - | √ |
| 26. | NV | √ | √ | √ | - | √ | - | - |
| 27. | NR | √ | - | √ | √ | √ | √ | - |
| 28. | AM | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 29. | INF | √ | √ | √ | - | √ | √ | √ |
| 30. | NE | √ | - | √ | √ | √ | √ | - |
| 31. | FB | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 32. | NIS | √ | - | √ | √ | √ | √ | - |
| **Jumlah** | **23** |  **25** | **25** | **18** | **27** | **13** |  **19** |
| **Presentase** | **83%** | **89%** | **89%** | **65%** | **96%** | **46%** |  **67%** |
| **Keterangan** | **Baik** | **Baik** | **Baik** | **Cukup**  | **Cukup**  | **Baik** | **Cukup**  |

**Keterangan aspek yang diamati**

1 = Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran

2 = Siswa mengambil kartu kartu soal-jawaban secara bergantian

3 = Siswa dapat menemukan pasangan kartu soal-jawaban secara tepat sebelum batas waktu berakhir

4 = Siswa mencocokkan kartu soal-jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan selesai untuk mendapatkan poin

5 = Siswa saling mencocokkan kartu soal-jawaban dengan masing-masing pasangannya

6= Siswa mengambil kembali kartu sola-jawaban dengan kartu soal-jawaban yang berbeda dari sebelumnya

7= Siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan beberapa kartu-soal jawaban yang telah mereka dapatkan.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.4 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 07 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 9**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( R P P )**

**Nama Sekolah : SD INPRES KASSI-KASSI I MAKASSAR**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan**

**Kelas : IV (Empat)**

**Semester : II (Dua)**

**Alokasi Waktu**  **: 2 x 35 menit (1x pertemuan).**

1. **Standar Kompetensi\*\***

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

1. **Kompetensi Dasar**

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

1. **Indikator**
2. Kognitif
	* + 1. Produk :
* Menjelaskan jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
	+ - 1. Proses :
* Menuliskan jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
1. Psikomotorik:
* Terampil dalam menunjukkan jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
1. Afektif

Karakter

* Jujur, siswa jujur dalam mengerjakan tugas yang di berikan.
* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Teliti, siswa teliti saat mengerjakan tugas yang di berikan.

Keterampilan sosial

* Bertanya, siswa aktif bertanya tentang perintah yang diberikan
* Berkomunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas.
1. Tujuan Pembelajaran
* Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
* **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya ( Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun ( diligence ) , Tanggung jawab ( responsibility ) Berani ( courage ), Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )
1. Materi Ajar

“Jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional”.

1. Model dan Metode Pembelajaran
	* + - 1. Model

 *Make A Match*

* + - * 1. Metode pembelajaran
		- Cermah
		- Tanya jawab
		- Penugasan
		- Diskusi kelompok
1. Media dan Sumber pembelajaran

Media

Poster

Sumber Pembelajaran

* Buku paket PKn kelas IV
* Lingkungan sekitar
1. Langkah-langkah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
| 1. | **Kegiatan Awal** 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.2. Berdoa.* 1. Mengecek kehadiran.
	2. Apersepsi : mengaitkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran hari ini.
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan nilai KKM yang akan dicapai.
 | 1. Menit
 |
| 2. | **Kegiatan Inti*** + - 1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pengaruh Globalisasi dan menjelaskan inti materi.
			2. Menampilkan media pembelajaran.
			3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
			4. Guru menerapkan model *Make A Match,*dengan langkah-langkah sebagai berikut :
* Guru menyiapkan beberapa kartu yangberisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
* Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
* Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
* Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
* Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
	+ - 1. Membagikan LKS , Siswa mengerjakan LKS dan guru mendampingi
			2. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi.
 | 50 menit |
| 3. | **Penutup**1. Melaksanakan evaluasi* + - 1. Melakukan refleksi

3. Memberikan tindak lanjut/ PR4.Menyampaikan pesan-pesan moral. | 10 menit |

**Materi ajar**

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.

Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Atau, kamu juga pernah melihat kesenian dari kebudayaan negara lain yang ditampilkan di Indonesia? Ini merupakan kerja sama yang dilakukan kedua negara untuk saling mengenalkan budaya masing-masing. Keuntungan yang diperoleh dari kerja sama tersebut banyak sekali. 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.

Keuntungan tersebut dirasakan juga oleh negara lain yang mengadakan hubungan kerja sama kebudayaan dengan negara Indonesia.

Kesenian Indonesia di dunia inter nasional 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.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.

a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.

c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.

d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.

e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.

f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasain kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya

**Lampiran 10**

LKS

 **Mata Pelajaran : PKN**

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

**Hari/Tanggal :**

**Alokasi Waktu : 10 Menit**

**Anggota Kelompok:**

**Petunjuk Soal :**Duduklah secara berkelompok, disuksikan dan kerjakanlah soal dibawah ini !

Soal : Tuliskanlah 5 tarian daerah dan alat musiknya beserta asalnya masing- masing!

 KUNCI JAWABAN

**Lampiran 11**

**FORMAT OBSERVASI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN PKn**

Sekolah : SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

Kelas : IV (Empat)

Pokok bahasan : Arti dan pengaruh globalisasi

Siklus/ pertemuan : II / I

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

Waktu :

**Petunjuk Pengisian**

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tesedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Kualifikasi** | **Ket.** |
| **B** | **C** | **K** |  |
| 1**.** | Menjelaskan pengertian dan sikap terhadap pengaruh globalisasiIndikator :√Menjelaskan materi sesuai tujuan yang akan dicapai.√Menjelaskan materi secara sistematis.√ Memberikan umpan balik kepada siswa. | B |  |  |  |
| 2. | Membagikan kartu soal dan kartu jawaban Indikator :Membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa √ Membagikan karu soal terlebih dahulu kemudian kartu jawaban ataupun sebaliknya√ Membagikan kartu soal dan kartu jawaban dengan memastikan setiap siswa mendapatkan kartu soal/ kartu jawaban yang berbeda dari permainan sebelumya.√ | B |  |  |  |
| 3. | Memberi tanda dan batas waktu kepada siswa pemegang kartu ( untuk mencari pasangan kartu dan selesai mencari pasangan kartunya )Indikator :Memberi tanda dan batas waktu dengan jelas terdengan oleh siswa.√√ Mengumukan tanda dan batas waktu secara lisan/menggunakan jam/pluit√ Meminta tanda dan batas waktu dengan tepat | B |  |  |  |
| 4 | Memberi poin pasangan kartu yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.Indikator: Memberi poin dengan menuliskan angka yang diperoleh dan nama pasangan didepan papan tulis√√ Mengumumkan poin tertinggi secara lisan Memberikan poin dengan cara siswa memberitahukan kepada yang bersangkutan |  | C |  |  |
| 5.  | Memeriksa kecocokan pasangan kartu soal-jawaban .Indikator :Memeriksa kecocokan kartu dengan cara meminta siswa untuk membacakan pasangan kartu soal-jawabn mereka.√Memerisa kecocokan kartu degan memberi nilai pada kartu.√√ Memeriksa kecocokan kartu dengan  memberikan tanda centang pada kartu | B |  |  |  |
| 6. | Mengocok kembali kartu soal-jawaban Indikator :Mengocok kartu setelah satu babak√Pengocokan kartu diperlihatkan kepada siswa Kartu yang dikocok sama dengn akrtu sebelumnya.√ |  | C |  |  |
| 7. | Kesimpulan Kesimpulan dilakukan oleh guru √Kesimpulan dilakuakan dnegan meminta kesimpulan dari siswa.Kesimpulan dilakukan melalui tanya jawab dengan siswa√ |  | C |  |  |
| **Jumlah skor yang diperoleh** | 18 |  |
| **Jumlah skor maksimal indikator** | 21 |  |
| **Persentase pencapaian (%)** | 85% |  |
| **Kategori**  | Baik |  |

**Keterangan :**

Baik (3) = Jika 3 indikator terlaksana.

Cukup (2) = Jika 2 indikator terlaksana.

Kurang(1) **=** Jika 1 indikator terlaksana.

Sangat Kurang (0) = Jika langkah pembelajaran tidak terlaksana.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.5 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 10 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 12**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

**Siklus / Pertemuan : II / I**

**Hari / Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016**

**Waktu : 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)**

**Kelas / Semester : IV / II**

Petunjuk: Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | **Indikator Pengamatan** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. | RS | - | - | - | - | - | - | - |
| 2. | RN | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3. | AS | √ | √ | √ | √ | √ | √ | - |
| 4. | UR | √ | - | - | - | - | √ | - |
| 5  | MW | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 6. | FJ | - | - | - | - | - | - | - |
| 7. | DM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 8. | SR | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 9. | MT | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 10. | HK | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 11. | GV | - | - | - | - | - | - | - |
| 12. | DD | √ | √ | √ | - | - |  - | √ |
| 13. | EV | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14. | AR | √ | - | - | - | - | - | √ |
| 15. | SS | √ | - | - | √ | √ | - | √ |
| 16. | LD | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 17. | SK | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 18. | MT | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 19. | NAP | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 20. | DA | - | - | - | - | - | - | - |
| 21. | UL | √ | √ | √ | - | - | √ | - |
| 22. | KAF | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 23. | IN | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 24. | RH | √ | - | - | √ | √ | √ | - |
| 25. | DV | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 26. | NV | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 27. | NR | √ | - | - | √ | √ | √ | √ |
| 28. | AM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 29. | INF | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 30. | NE | √ | √ | √ | √ | √ | √ | - |
| 31. | FB | √ | √ | √ | - | - |  - | √ |
| 32. | NIS | √ | √ | √ | √ | √ |  √ |  √ |
| **Jumlah** | **23** | **23** | **23** | **23** | **20** | **20** |  **23** |
| **Presentase** | **83%** | **83%** | **96%** | **83%** | **72%** | **72%** |  **83%** |
| **Keterangan** | **Baik** | **Baik** | **Baik** | **Baik** | **Cukup**  | **Baik** | **Baik** |

1 = Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran

2 = Siswa mengambil kartu kartu soal-jawaban secara bergantian

3 = Siswa dapat menemukan pasangan kartu soal-jawaban secara tepat sebelum batas waktu berakhir

4 = Siswa mencocokkan kartu soal-jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan selesai untuk mendapatkan poin

5 = Siswa saling mencocokkan kartu soal-jawaban dengan masing-masing pasangannya

= Siswa mengambil kembali kartu sola-jawaban dengan kartu soal-jawaban yang berbeda dari sebelumnya

= Siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan beberapa kartu-soal jawaban yang telah mereka dapatkan.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.6 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

**Lampiran 13**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( R P P )**

**Nama Sekolah : SD INPRES KASSI-KASSI I MAKASSAR**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan**

**Kelas : IV (Empat)**

**Semester : II (Dua)**

**Alokasi Waktu**  **: 2 x 35 menit (1x pertemuan).**

1. **Standar Kompetensi\*\***

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

1. **Kompetensi Dasar**

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

1. **Indikator**
2. Kognitif
	* + 1. Produk :
* Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.
	+ - 1. Proses :
* Menuliskan kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.
1. Psikomotorik:
* Terampil dalam menunjukkan jenis-jenis budaya Indonesia.
1. Afektif

Karakter

* Jujur, siswa jujur dalam mengerjakan tugas yang di berikan.
* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Teliti, siswa teliti saat mengerjakan tugas yang di berikan.

Keterampilan sosial

* Bertanya, siswa aktif bertanya tentang perintah yang diberikan
* Berkomunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas.
1. Tujuan Pembelajaran
* Siswa dapat mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.
* **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya ( Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun ( diligence ) , Tanggung jawab ( responsibility ) Berani ( courage ), Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )
1. Materi Ajar

“kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri”.

1. Model dan Metode Pembelajaran
	* + - 1. Model

*Make A Match*

* + - * 1. Metode pembelajaran
		- Cermah
		- Tanya jawab
		- Penugasan
		- Diskusi kelompok
1. Media dan Sumber pembelajaran

Media

Poster

Sumber Pembelajaran

* Buku paket PKn kelas IV
* Lingkungan sekitar
1. Langkah-langkah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
| 1. | **Kegiatan Awal** 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.2. Berdoa.3. Mengecek kehadiran.4.Apersepsi : mengaitkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran hari ini.1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan nilai KKM yang akan dicapai.
 | 1. Menit
 |
| 2. | **Kegiatan Inti**1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pengaruh Globalisasi dan menjelaskan inti materi.2. Menampilkan media pembelajaran.* 1. Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
	2. Guru menerapkan model *Make A Match,*dengan langkah-langkah sebagai berikut :
* Guru menyiapkan beberapa kartu yangberisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
* Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.
* Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
* Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
* Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
	1. Membagikan LKS , Siswa mengerjakan LKS dan guru mendampingi
	2. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi.
 | 50 menit |
| 3. | **Penutup*** + - 1. Melaksanakan evaluasi
			2. Melakukan refleksi
			3. Memberikan tindak lanjut/ PR

4. Menyampaikan pesan-pesan moral. | 10 menit |

**Materi ajar**

Globalisasi memengaruhi hampir semua bidang yang ada dimasyarakat, termasuk di antaranya bidang sosial budaya. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Nilainilai berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran. Tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian yang merupakan bagian dari kebudayaan. Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia. Awal mula dari persebaran budaya dunia ini dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah Eropa Barat ke berbagai tempat di dunia ini. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan terjadi pada awal abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antarbangsa lebih mudah dilakukan, hal ini menyebabkan semakin cepatnya perkembangan globalisasi kebudayaan.

Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke bangsa Indonesia. Namun, tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila maka akan ditolak. Dengan penyaringan yang ketat ini akan membawa dampak yang positif bagi bangsa Indonesia. Meskipun banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, tetapi bangsa Indonesia juga tidak ketinggalan. Banyak juga barang, jasa, dan budaya Indonesia yang dikirim ke luar negeri. Misalnya kain atau tekstil dan pakaian jadi banyak yang dikirim dan diminati oleh warga asing. Ukir-ukiran dan berbagai jenis patung juga banyak yang telah diekspor ke luar negeri.

Selain barang dan jasa, banyak juga budaya terutama budaya seni Indonesia yang telah tampil di luar negeri dalam rangka misi kebudayaan internasional. Kegiatan ini juga dapat mempererat kerja sama antarbangsa sehingga meningkatkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa-bangsa di dunia.

Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

a. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.

b. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.

c. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.

d. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.

b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.

c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

**Lampiran 14**

LKS

 **Mata Pelajaran : PKN**

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

**Hari/Tanggal :**

**Alokasi Waktu : 10 Menit**

**Anggota Kelompok:**

**Petunjuk Soal :**Duduklah secara berkelompok, disuksikan dan kerjakanlah soal dibawah ini !

Soal : Pilih dan tempelkan pada lembar lksmu gambar manakah yang termasuk budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional !

**Lampiran 15**

**FORMAT OBSERVASI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN PKn**

Sekolah : SD Inpres Kassi-kassi I Makassar

Kelas : IV (Empat)

Pokok bahasan : Arti dan pengaruh globalisasi

Siklus/ pertemuan : II/II

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Mei 2016

Waktu :

**Petunjuk Pengisian**

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tesedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Kualifikasi** | **Ket.** |
| **B** | **C** | **K** |  |
| 1**.** | Menjelaskan pengertian dan sikap terhadap pengaruh globalisasiIndikator :√Menjelaskan materi sesuai tujuan yang akan dicapai.√Menjelaskan materi secara sistematis.√ Memberikan umpan balik kepada siswa. | B |  |  |  |
| 2. | Membagikan kartu soal dan kartu jawaban Indikator :Membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa √ Membagikan karu soal terlebih dahulu kemudian kartu jawaban ataupun sebaliknya√ Membagikan kartu soal dan kartu jawaban dengan memastikan setiap siswa mendapatkan kartu soal/ kartu jawaban yang berbeda dari permainan sebelumya.√ | B |  |  |  |
| 3. | Memberi tanda dan batas waktu kepada siswa pemegang kartu ( untuk mencari pasangan kartu dan selesai mencari pasangan kartunya )Indikator :Memberi tanda dan batas waktu dengan jelas terdengan oleh siswa.√√ Mengumukan tanda dan batas waktu secara lisan/menggunakan jam/pluit√ Meminta tanda dan batas waktu dengan tepat | B |  |  |  |
| 4 | Memberi poin pasangan kartu yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan.Indikator: Memberi poin dengan menuliskan angka yang diperoleh dan nama pasangan didepan papan tulis√√ Mengumumkan poin tertinggi secara lisan Memberikan poin dengan cara siswa memberitahukan kepada yang bersangkutan√ | B |  |  |  |
| 5.  | Memeriksa kecocokan pasangan kartu soal-jawaban .Indikator :Memeriksa kecocokan kartu dengan cara meminta siswa untuk membacakan pasangan kartu soal-jawabn mereka.√Memerisa kecocokan kartu degan memberi nilai pada kartu. Memeriksa kecocokan kartu dengan  memberikan tanda centang pada kartu |  |  | K |  |
| 6. | Mengocok kembali kartu soal-jawaban Indikator :Mengocok kartu setelah satu babak√Pengocokan kartu diperlihatkan kepada siswa√ Kartu yang dikocok sama dengn akrtu sebelumnya.√ | B |  |  |  |
| 7. | Kesimpulan Kesimpulan dilakukan oleh guru √Kesimpulan dilakuakan dnegan meminta kesimpulan dari siswa.√Kesimpulan dilakukan melalui tanya jawab dengan siswa |  | C |  |  |
| **Jumlah skor yang diperoleh** | 20 |  |
| **Jumlah skor maksimal indikator** | 21 |  |
| **Persentase pencapaian (%)** | 96% |  |
| **Kategori**  | Sangat Baik |  |

**Keterangan :**

Baik (3) = Jika 3 indikator terlaksana.

Cukup (2) = Jika 2 indikator terlaksana.

Kurang(1) **=** Jika 1 indikator terlaksana.

Sangat Kurang (0) = Jika langkah pembelajaran tidak terlaksana.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.7 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

 Makassar, 20 Mei 2016

**Observer I Observer II**

**ANDINI HASLINDAH**

**NIM.1247042164 NIM. 1247042136**

**Lampiran 16**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

**Siklus / Pertemuan : I / II**

**Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2016**

**Waktu : 2 X 35 Menit (1 x Pertemuan)**

**Kelas / Semester : IV / II**

Petunjuk: Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | **Indikator Pengamatan** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. | RS | - | - | - | - | - | - | - |
| 2. | RN | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3. | AS | √ | √ | - | √ | √ | √ | - |
| 4. | UR | √ | √ | √ | - | - | √ | - |
| 5  | MW | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 6. | FJ | - | - | - | - | - | - | - |
| 7. | DM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 8. | SR | √ | √ | - | - | - | √ | √ |
| 9. | MT | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 10. | HK | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 11. | GV | - | - | - | - | - | - | - |
| 12. | DD | √ | √ | √ | - | - |  - | √ |
| 13. | EV | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14. | AR | √ | √ | √ | - | - | - | √ |
| 15. | SS | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 16. | LD | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 17. | SK | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 18. | MT | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 19. | NAP | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 20. | DA | - | - | - | - | - | - | - |
| 21. | UL | √ | √ | √ | - | - | √ | - |
| 22. | KAF | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 23. | IN | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 24. | RH | √ | √ | √ | √ | √ | √ | - |
| 25. | DV | √ | √ | √ | √ | √ | - | √ |
| 26. | NV | √ | √ | √ | - | - | √ | √ |
| 27. | NR | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 28. | AM | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 29. | INF | √ | √ | - | √ | √ | √ | √ |
| 30. | NE | √ | - | - | √ | √ | √ | - |
| 31. | FB | √ | √ | √ | - | - |  - | √ |
| 32. | NIS | √ | √ | √ | √ | √ |  √ |  √ |
| **Jumlah** | **23** | **28** | **27%** | **24** | **20** | **20** |  **23** |
| **Presentase** | **83%** | **100%** | **96%** | **83%** | **72%** | **72%** |  **83%** |
| **Keterangan** | **Baik** | **Baik** | **Baik** | **Baik** | **Cukup**  | **Baik** | **Baik** |

1 = Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran

2 = Siswa mengambil kartu kartu soal-jawaban secara bergantian

3 = Siswa dapat menemukan pasangan kartu soal-jawaban secara tepat sebelum batas waktu berakhir

4 = Siswa mencocokkan kartu soal-jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan selesai untuk mendapatkan poin

5= Siswa saling mencocokkan kartu soal-jawaban dengan masing-masing pasangannya

6= Siswa mengambil kembali kartu sola-jawaban dengan kartu soal-jawaban yang berbeda dari sebelumnya

7= Siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan beberapa kartu-soal jawaban yang telah mereka dapatkan.

**Persentase =** $\frac{Skor Perolehan}{Skor maksimal(39)}$ **x 100%**

 Tabel 3.8 Kategori Keberhasilan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Makce A Match.*

|  |
| --- |
| **Persentase Aktivitas Belajar Kategori** |
|  86% -100% Sangat Baik (SB) |
|  71%-85% Baik (B) |
|  56%-70% Cukup (C) |
|  41%-55% Kurang (K)  |
|  0 - 40% Sangat Kurang (SK) |

 Sumber: (Safari: 2013)

**Lampira 17**

**Soal tes hasil belajar pada siklus 1**

Nama :

Kelas :

Kerjakanlah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan benar !

* 1. Apakah yang dimaksud dengan Globalisasi ?
	2. Sebutkan dampak-dampak negatif adanya globalisasi !
	3. Tuliskan 4 perubahan sosial yang terjadi akibat adanya globalisasi !
	4. Sebutkan 7 contoh makanan karena adanya globalisasi !
	5. Sebutkan dampak postif adanya Globalisasi !
	6. Jelaskan apa yang dimaksud budaya Konsumtif ?
	7. Jelaskan apa yang dimaksud budaya pernisif ?
	8. Tuliskan ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia!
	9. Sebutkan pengaruh baik adanya globalisasi !
	10. Sebutkan pengaruh buruk adanya globalisasi !

**Lampiran 18**

**Kunci jawaban tes hasil belajar siklus I**

1. Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.
2. Dampak negatif adanya globalisai yaitu:
* Orang menjadi Individualisme
* Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.
* Budaya konsumtif
* Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.
* Budaya permisif
* Menurunnya ikatan rohani.

**3**. - Makanan

 - Pakaian

 - Perilaku

 - Gaya hidup

**4.** 7 Makanan adanya globalisasi :

* Pizza
* Spagheti
* Burger
* Hotdog
* Hamburger
* Sushi
* Steak

5.Dampak positif adanya Globalisai

* Berkembangnya alat transportasi dapat mempermudah hubungan perdagangan antar daerah bahkan sampai ke luar Neggeri.
* Berkembangnya alat komunikasi, dari penggunaan surat untuk berkomunikasi sekarang dapat menggunakan telepon genggam dan Internet.

6. Budaya konsumtif adalah kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat.

7. Budaya pernisif adalah menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih.

8. Ciri-ciri berkembangnya globalisasi di dunia

* Adanya saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama dibidang ekonomi.
* Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
* Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
* Peningkatan interaksi kultural ( kebudayaan ) melalui perkembangan media massa ( terutama televisi, film, musik, berita dan olahraga Internasionl).

9. Pengaruh baik adanya globalisasi

* Kemajuan dibidang komunikasi dan transportasi
* Meningkatkan perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
* Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
* Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi lebih baik .
* Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.

10. Pengaruh buruk adanya globalisasi

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

**Lampiran 19**

**RUBRIK/ PENSKORAN SIKLUS I**

1. **Penilaian Soal Essay**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Soal** | **Aspek yang dinilai** | **Bobot** | **Skor**  |
| **Essay** |
| 1 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong.
 | 4310 | 4 |
| 2 | * Jika menyebutkan jenis dan menjelaskan pengertiannya lengkap
* Jika hanya menyebutkan jenis dan pengertian tapi kurang lengkap
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 |  43210 | 4 |
| 3 | * Jika menyebutkan 5 jenis
* Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika tidak menyebutkan
 |  43210 | 4 |
| 4 | * Jika menyebutkan 7 jenis
* Jika menyebutkan 5 jenis
* Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| 5 | * Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika menuliskan setengah jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 4 3 2 1 0 | 4 |
| 6 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong.
 | 4310 | 4 |
| 7 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong.
 | 4310 | 4 |
| 8 | * Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menyebutkan
 | 43210 | 4 |
| 9 | * Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menyebutkan
 | 43210 | 4 |
| 10 | * Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika menuliskan setengah jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| **Jumlah skor maksimal** | 40 |

**Keterangan:**

 Skor Perolehan

Rumus menghitung akhir = x 100

 Skor Maksimal

**Lampiran 20**

**Soal tes hasil belajar pada siklus II**

Kerjakanlah soal-soal dibawah ini tepat dan benar !

* + 1. Tuliskan 4 perubahan sosial yang terjadi akibat adanya globalisasi !
		2. Tuliskan 2 contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan diluar negeri !
		3. Tuliskan 2 ciri-ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia!
		4. Sebutkan pengaruh baik adanya globalisasi !
		5. Sebutkan misi tim kesenian Indonesia di luar negeri !
		6. Ada beberapa sikap yang harus dimiliki sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, Sebutkan !
		7. Indonesia harus menunjukkan keberadaannya sebagai negara yang kuat dan mandiri, maka Indonesia harus mewujudkan beberapa hal. Sebutkan 3 dianataranya!
		8. Untuk menghindari pengaruh buruk adanya globalisasi, kita harus bersikap ?
		9. Indonesia sering melakukan kerja sama dengan negara lain untuk saling mengenalkan budaya masing-masing. Ada banyak keuntungan yang diperoleh dari kerja sama tersebut, Tuliskan keuntungan yang diperoleh Indoneisa !
		10. Tuliskan ragam budaya Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri

**Lampiran 21**

**Kunci jawaban tes hasil belajar siklus II**

**1**. Makanan, pakaian, periaku dan gaya hidup.

2. 2 Tim kesenian Indonesia yang tampil diluar negeri :

* Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
* Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain

3. 2 Ciri-ciri berkembangnya globalisasi di dunia .

* Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
* Peningkatan interaksi kultural ( kebudayaan ) melalui perkembangan media massa ( terutama televisi, film, musik, berita dan olahraga Internasionl).

4. Pengaruh baik adanya globalisasi

* Kemajuan dibidang komunikasi dan transportasi
* Meningkatkan perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
* Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
* Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi lebih baik .
* Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.

5. Misi tim kesenian Indonesia diluar negeri :

a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.

b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.

c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

* 1. a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.

c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.

d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.

e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.

f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasain kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya

7. a. Mengembangkan demokrasi politik.

b. Memperkuat kepercayaan rakyat dengan cara menegakkan pemerintahan yang bersih dan berwibawa.

 c. Menegakkan hukum dan memperkuat posisi Indonesia dalam kancah politik internasional.

8. Bersikap selektif.

9. 3 keuntungan Negara Indoneisa

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

10.Ragam budayanya adalah :

* Tarian daerah
* Alat musik
* Batik
* Benda-benda pahat.

**Lampiran 22**

**RUBRIK/ PENSKORAN SIKLUS II**

* 1. **Penilaian Soal Essay**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Soal** | **Aspek yang dinilai** | **Bobot** | **Skor**  |
| **Essay** |
| 1 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong.
 | 4310 | 4 |
| 2 | * Jika menyebutkan jenis dan menjelaskan pengertiannya lengkap
* Jika hanya menyebutkan jenis dan pengertian tapi kurang lengkap
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 |  43210 | 4 |
| 3 | * Jika menyebutkan 3 jenis dan tepat
* Jika menyebutkan 3 jenis dan kurang tepat
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menyebutkan
 |  43210 | 4 |
| 4 | * Jika menyebutkan 5 jenis
* Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika menyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| 5 | * Jika menyebutkan 3 jenis dan tepat
* Jika menyebutkan 3 jenis dan kurang tepat
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 432 1 0 | 4 |
| 6 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong.
 | 4310 | 4 |
| 7 | * Jika menyebutkan jenis dan menjelaskan pengertiannya lengkap
* Jika hanya menyebutkan jenis dan pengertian tapi kurang lengkap
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| 8 | * Jika Jawaban benar dan lengkap
* Jika jawaban kurang lengkap
* Jika jawaban kurang tepat
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 4310 | 4 |
| 9 | * Jika menyebutkan 3 jenis dan tepat
* Jika menyebutkan 3 jenis dan kurang tepat
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| 10 | * Jika menyebutkan 4 jenis
* Jika enyebutkan 3 jenis
* Jika menyebutkan 2 jenis
* Jika menyebutkan 1 jenis
* Jika tidak menuliskan atau kosong
 | 43210 | 4 |
| **Jumlah skor maksimal** | 40 |

**Keterangan:**

 Skor Perolehan

Rumus menghitung akhir = x 100

Skor Maksimal