

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN 4 Metro Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/ II
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan

Standar Kompetensi :

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator :

1. Menjelaskan makna globalisasi
2. Menjelaskan pengaruh positif dan pengaruh negatif dari globalisasi

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan makna dari globalisasi
2. Menjelaskan pengaruh positif globalisasi di lingkungannya
3. Menjelaskan pengaruh negatif globalisasi di lingkungannya
4. Memberi contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya

B. Metode Pembelajaran :

1. Model *Role Playing*

C. Materi Pembelajaran :

Pengaruh globalisasi

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke- I (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
 - b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
 - c. Absensi
 - d. Apersepsi: Guru menanyakan kepada siswa “siapa yang mempunyai televisi di rumah?”
 - e. Guru menyampaikan topik pembelajaran, “anak-anak, pada hari ini, kita akan belajar tentang pengaruh globalisasi.
 - f. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai pengertian globalisasi beserta dampak positif dan negatif dari globalisasi
 - b. Setelah selesai menjelaskan, siswa diminta oleh guru untuk menyebutkan pengaruh globalisasi di lingkungannya
 - c. Guru melaksanakan model *role playing* dan melaksanakan sembilan langkah yaitu:
 - (1) Memotivasi kelompok. Guru mengemukakan masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan yaitu pengaruh globalisasi. Masalah

yang dipilih adalah contoh pengaruh globalisasi yaitu adanya kemajuan dibidang transportasi dan komunikasi.

(2) Memilih pemeran. Guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Guru memilih empat siswa untuk memainkan peran.

(3) Mempersiapkan pengamat. Guru menunjuk siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat dan memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat.

(4) Mempersiapkan tahapan peranan. Guru merinci urutan peran dan menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan sesuai dengan masalah yang dipilih yaitu contoh pengaruh globalisasi (adanya kemajuan dibidang transportasi dan komunikasi).

(5) Pemeranan. Siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Masalah yang diambil pada pemeranan ini adalah contoh pengaruh globalisasi yaitu adanya kemajuan dibidang transportasi dan komunikasi, yang diperankan oleh empat siswa laki-laki. Setting yang dipilih adalah masjid dimana keempat tokoh (Pak Tani, Pak Guru, Pak Lurah, Pak RT) baru saja selesai menunaikan sholat isya secara berjamaah. Dalam permainan peran ini, mereka terlibat perbincangan yang cukup menarik yang nantinya mengarah kepada contoh pengaruh globalisasi yaitu adanya kemajuan dibidang transportasi dan komunikasi.

(6) Diskusi dan evaluasi I. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Berdasarkan diskusi dan evaluasi I guru meminta siswa sebagai pengamat dapat mengembangkan permainan ulang.

(7) Pemeranan ulang. Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Guru mengarahkan siswa untuk memainkan peran yang perlu diperbaiki dari pemeranan awal.

(8). Diskusi dan evaluasi ulang II. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran.

(9). Membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Guru menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung.

d. Setelah diskusi selesai guru menarik kesimpulan dan meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang pada pertemuan selanjutnya.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b. Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
- d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan ke-2 (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
- c. Absensi
- d. Apersepsi: membahas pekerjaan rumah (PR) dan mengingatkan kembali tentang pengaruh globalisasi.

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Guru melanjutkan pembelajaran minggu lalu, yaitu pemeranan ulang dengan topik yang sama yaitu contoh pengaruh globalisasi (adanya kemajuan dibidang transportasi dan komunikasi).
- b. Setelah pemeranan selesai, kelompok pengamat mendiskusikan hasil pengamatan tentang pemeranan yang telah dilakukan.
- c. Setelah diskusi selesai guru menarik kesimpulan berdasarkan pemeranan dan memberikan penjelasan tentang pengaruh globalisasi.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, apabila ada siswa yang kurang jelas tentang pelajaran yang telah di pelajari.

3. Kegiatan Akhir (20 menit)

- a. Evaluasi
- b. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- c. Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
- d. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
- e. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

E. Media dan Sumber Belajar

1. Media

- Gambar (handphon, mobil, motor, sepedah, komputer, pesawat).
- Lembar kerja siswa (LKS)

2. Sumber belajar

- Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. Prayoga Bestari, dkk. Penerbit: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. Penerbit Erlangga.

F. Penilaian

Teknik : Tertulis

Bentuk instrumen : Tes formatif

Guru Kelas

Peneliti

WINARSIH
NIP 196110131982032004

SULISTIA AYUNINGTIYAS
NPM 0613053060

Mengetahui

Kepala Sekolah

KIPTIAH
NIP 195602161977032002

Ringkasan Materi

A. Pengaruh Globalisasi

1. Pengertian Globalisasi

Globalisasi belum memiliki arti yang pasti. Untuk mengartikannya tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain.

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

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

2. Pengaruh Globalisasi

Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi.

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

Sedangkan pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain:

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

3. Contoh Pengaruh Globalisasi

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

a. Gaya Hidup

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

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.

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.

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.

Lembar Kerja Siswa

Nama _____ :

Pilihlah jawaban yang tepat!

- Istilah globalisasi muncul akibat majunya ...
 - Perkembangan IPTEK
 - Perdagangan
 - Ilmu Pengetahuan Sosial
 - Ilmu Pengetahuan Budaya
- Contoh perilaku positif terhadap globalisasi, kecuali ...
 - Dapat menyerap teknologi
 - Meningkatkan sumber daya manusia
 - Mempermudah komunikasi
 - Orang dibuat malas
- Zaman ketika jarak, ruang dan waktu tidak lagi menjadi batas ...
 - Prasejarah
 - Sejarah
 - Globalisasi
 - Kuno
- Globalisasi artinya ...
 - Berhubungan
 - Berkomunikasi
 - Mega dunia
 - Mendunia
- Manfaat alat angkutan adalah ...
 - Mempersingkat waktu perjalanan
 - Memperpendek jarak perhubungan
 - Mempermudah komunikasi
 - Mempersingkat jarak
- Untuk membentengi diri dari pengaruh buruk globalisasi dapat dilakukan melalui ...
 - Memperdalam agama
 - Banyak membaca
 - Mengikuti perkembangan
 - Mengontrol diri
- Globalisasi ada di sekitar kita, sikapmu menghadapinya adalah ...
 - Biasa-biasa saja
 - Senang karena segalanya mudah
 - Mengikuti perkembangan melalui televisi
 - Belajar lebih giat
- Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ...
 - Semakin jauh
 - Semakin kecil
 - Semakin tidak terlihat
 - Semakin tua
- Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ...
 - Informasi mudah dan cepat
 - Pesawat terbang
 - Rambut di cat kuning
 - Handphone*
- Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh ...
 - Dampak negatif globalisasi
 - Dampak positif globalisasi
 - Sebab terjadinya globalisasi
 - Globalisasi di bidang agama

Kunci Jawaban

1. A
2. D
3. C
4. D
5. A
6. A
7. D
8. B
9. C
10. B

Pensekoran

2. Tes tertulis

- **Formatif**

Apabila jawaban benar mendapatkan skor 1 dan apabila jawaban salah mendapatkan skor 0.

Jadi : $1 \times 10 = 10$

Setting : Beranda Masjid

Penokohan : Pak Tani, Pak Lurah, Pak Guru, Pak RT

Mula-mula mereka saling bersalaman, kemudian tokoh pak tani memulai pembicaraan:

Pak Tani : “Malam ini rasanya lebih dingin ya pak RT?”

Pak RT : “Ya pak, soalnya ini kan angin musim kemarau. Jadi memang sangat dingin.

Pak Lurah : Apalagi jika kita berada di kota Bogor,, wah disana dingin sekali pak.

Pak Guru : Memang bapak pernah kesana ya?

Pak Lurah : Oh,, tentu pernah! Waktu itu saya mengunjungi saudara saya yang pindah ke kota Bogor.

Pak Tani : Wah,,,kalau gak salah Bogor itu terkenal dengan pertaniannya kan pak?

Pak Lurah : Tentu saja,, lahan disana sangat cocok untuk pertanian.

Pak RT : Bapak pergi ke Bogor dengan siapa?

Pak Guru : Terus bapak pergi naik apa?

Pak Lurah : Saya pergi bersama keluarga! Dan saya berangkat ke Bogor naik pesawat.

Pak Tani : Wah,,, memang bapak gak takut jatuh ya? Kenapa gak naik kapal laut aja pak?

Pak Lurah : Awalnya saya takut pak naik pesawat, tapi saya sekeluarga sudah terlanjur dibelikan tiket pesawat. Jadi kami terpaksa naik pesawat.

Pak Tani : Enakan naik pesawat apa kapal laut pak?

Pak RT : Pasti enakan naik pesawat!! Kan lebih canggih,,!

Pak Guru : Naik pesawat, naik kapal laut itu sama saja! Hanya waktu perjalanannya saja yang berbeda. Biasanya lebih cepat naik pesawat terbang.

Pak Lurah : Betul sekali itu pak,, naik pesawat lebih cepat dari pada naik kapal laut.

Pak Tani : Oh,, bisa dibilang sama seperti naik sepeda dengan naik motor ya pak kecepatannya?

Pak Lurah : Ia,, perbandingannya seperti itu!

Pak Guru : Ya,, sekarang kan zaman globalisasi jadi banyak alat-alat yang canggih yang diciptakan orang-orang pintar. Misalnya alat komunikasi, dulu komunikasi antar wilayah menggunakan jasa pos yang sampainya bisa satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah, telepon seluler, internet. Makanya kehidupan sekarang lebih mudah dibandingkan kehidupan zaman dahulu. Itu semua karena adanya pengaruh globalisasi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN 4 Metro Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/ II
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan

Standar Kompetensi :

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia pernah ditampilkan dalam kebudayaan internasional.

Indikator :

3. Mendeskripsikan ragam budaya Indonesia yang ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
4. Menjelaskan jalur yang dapat dilalui untuk menampilkan ragam budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu :

- i. Menjelaskan macam-macam budaya Indonesia yang ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
- ii. Menjelaskan jalur yang dapat dilalui untuk menampilkan macam-macam budaya Indonesia di tingkat internasional.
- iii. Menyebutkan 5 tokoh yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional.

C. Metode Pembelajaran :

Model Role Playing

D. Materi Pembelajaran :

Budaya Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke- I (2 x 35 menit)

- Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
 - b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
 - c. Absensi
 - d. Apersepsi: Guru menanyakan kepada siswa “siapa yang pernah melihat tarian daerah yang ditayangkan di televisi?”
 - e. Guru menyampaikan topik pembelajaran, “anak-anak, pada hari ini, kita akan belajar tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional”
 - f. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.
 - b. Setelah selesai menjelaskan, siswa diminta oleh guru untuk menyebutkan macam-macam kebudayaan daerah di Indonesia.
 - c. Guru melaksanakan model *role playing* dan melaksanakan sembilan langkah yaitu:
 - (1) Memotivasi kelompok. Guru mengemukakan masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan yaitu budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional. Masalah yang dipilih adalah melestarikan budaya Indonesia.
 - (2) Memilih pemeran. Guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Guru memilih empat siswa untuk memainkan peran.

- (3) Mempersiapkan pengamat. Guru menunjuk siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat dan memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat.
- (4) Mempersiapkan tahapan peranan. Guru merinci urutan peran dan menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan sesuai dengan masalah yang dipilih yaitu melestarikan budaya Indonesia.
- (5) Pemeranan. Siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Masalah yang diambil pada pemeranan ini adalah melestarikan budaya Indonesia, yang diperankan oleh dua siswa laki-laki dan dua siswa perempuan. Setting yang dipilih adalah di sekolah dan di rumah, dimana keempat tokoh (Nurul, Febrina, Marco, Aldi) baru saja istirahat dan berbincang-bincang di dalam kelas. Dalam permainan peran ini, mereka terlibat perbincangan yang cukup menarik yang nantinya mengarah kepada budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.
- (6) Diskusi dan evaluasi I. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Berdasarkan diskusi dan evaluasi I guru meminta siswa sebagai pengamat dapat mengembangkan permainan ulang.
- (7) Pemeranan ulang. Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Guru

mengarahkan siswa untuk memainkan peran yang perlu diperbaiki dari pemeranan awal.

(8). Diskusi dan evaluasi ulang II. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran.

(9). Membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Guru menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung.

d. Setelah diskusi selesai guru menarik kesimpulan dan meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang pada pertemuan selanjutnya.

4. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b. Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
- d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan ke-2 (2 x 35 menit)

3. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
- c. Absensi
- d. Apersepsi: membahas pekerjaan rumah (PR) dan mengingat kembali materi sebelumnya yaitu “budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional”.

4. Kegiatan Inti (40 menit)

- a. Guru melanjutkan pembelajaran minggu lalu, yaitu pemeranan ulang dengan masalah yang sama yaitu melestarikan kebudayaan Indonesia.
- b. Setelah pemeranan selesai, kelompok pengamat mendiskusikan hasil pengamatan tentang pemeranan yang telah dilakukan.
- c. Setelah diskusi selesai, guru menarik kesimpulan berdasarkan pemeranan dan memberikan penjelasan tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, apabila ada siswa yang kurang jelas tentang pelajaran yang telah di pelajari.

4. Kegiatan Akhir (20 menit)

- Evaluasi
- Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
- Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
- Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

F. Media dan Sumber Belajar

- **Media**
 - Gambar (tari jaipong, tari saman, tari gatot kaca)
 - Gambar (mebel, alat musik angklung)

- Lembar kerja siswa (LKS)
- **Sumber belajar**
 - Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. Prayoga Bestari, dkk. Penerbit: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
 - Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. *Bkg for education*, Penerbit Erlangga.

F. Penilaian

Teknik : Tertulis
 Bentuk instrumen : Tes formatif

Guru Kelas

Peneliti

WINARSIH
 NIP 196110131982032004

SULISTIA AYUNINGTIYAS
 NPM 0613053060

Mengetahui
 Kepala Sekolah

KIPTIAH
 NIP 195602161977032002

RINGKASAN MATERI

- **Misi Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional**

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi alam. Negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah dan subur. Indonesia juga merupakan Negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan bangsa lain. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan? Kebudayaan merupakan keperibadian suatu bangsa. Apakah budaya itu? Budaya adalah pikiran dan akal budi. Contoh bentuk budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, tari-tarian, alat musik yang khas dan lain-lain. Banyak negara yang tertarik dengan keunikan budaya Indonesia. Tidak jarang mereka mengundang kesenian yang ada di Indonesia lewat kedutaan besar RI setempat. Hal tersebut merupakan bentuk kebanggaan sekaligus tanggung jawab semua orang untuk tetap melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar kebudayaan tetap lestari.

Kalian pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain yang ditampilkan di Indonesia? Hal ini merupakan kerjasama yang dilakukan kedua negara untuk saling mengenalkan budaya masing-masing. Keuntungan yang di peroleh dari kerjasama tersebut banyak sekali. Keuntungan yang di peroleh oleh Indonesia adalah:

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 kerjasama kebudayaan dengan negara Indonesia.

Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk ragam budaya bangsa Indonesia yang dikenal oleh masyarakat luar negeri antara lain sebagai berikut:

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

Selain contoh di atas terdapat contoh misi kesenian budaya kita yang pernah tampil ditingkat internasional.

1. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol. Pada 21 sampai 28 Oktober 2003, kelompok

kesenian Bougenville ini tampil untuk mengikuti Festival Asia. Pertunjukan kesenian melayu mereka yang dipadu dengan kesenian Dayak mendapat sambutan yang meriah. Kegiatan ini dapat meningkatkan kerjasama kebudayaan antar kedua Negara.

2. Grup seni tradisional Indonesia, Nanglang Danasih, tampil di Roma, Italia. Grup ini tampil dalam acara festival seni Internasional dan meraih dua juara. Kegiatan ini untuk memperkenalkan kesenian di kalangan masyarakat internasional.
3. Tim kesenian Sumatera Selatan ke Malaysia. Grup ini tampil dalam acara festival Gendang Nusantara 10-15 April 2003. Mereka mewakili Indonesia dan diikuti oleh utusan negara-negara tetangga kita.
4. Tim kesenian Bali ke Chili dan Peru. Dalam rangka memenuhi undangan KBRI Tim dari pulau dewata ini akan menampilkan tari Saman (Aceh), tari Pakarena (Sulawesi) dan sejumlah tari Bali. Pementasan ini bertujuan untuk menjalin kerjasama dan dapat memberikan informasi tentang Indonesia.
5. Tim Kesenian Jaipong dan Rampak Gendong ke Irak. Tim kesenian Indonesia untuk kesekian kalinya tampil dalam Festival Internasional Babylon.
6. Sendratari Ramayana tampil di India. Tim kesenian Bali ambil bagian dalam memeriahkan festival kebudayaan internasional di India.

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

Indonesia masih memiliki beragam jenis kebudayaan daerah yang belum dimunculkan dan diperkenalkan. Namun, bagaimana pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia? Globalisasi mempengaruhi hampir semua bidang yang ada dimasyarakat, termasuk di antaranya bidang social budaya.

Sebagai sebuah bangsa yang baik, kita juga harus bergaul dengan bangsa lain yang keduanya berbeda. Tetapi tidak semua budaya asing yang masuk kita terima. Kita perlu menyaring dan memilih kebudayaan asing yang masuk sehingga tidak berdampak buruk bagi budaya asli kita. Kita harus melestarikan kebudayaan kita sendiri sebab kebudayaan asli kita tentu jauh lebih baik karena sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

Lembar Kerja Siswa

Nama :

Pilihlah jawaban yang tepat!

- Budaya adalah ...
 - Pikiran dan akal budi
 - Pikiran dan akal sehat
 - Etika dan norma
 - Moral dan etika
- Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah ...
 - Menonton film Mandarin
 - Mengoleksi lagu-lagu barat
 - Menonton tari Bali di TMII
 - Membeli majalah luar negeri
- Kelompok misi kesenian Bougenville yang tampil di Madrid, Spanyol berasal dari ...
 - Kalimantan Selatan
 - Kalimantan Barat
 - Sulawesi Selatan
 - Sulawesi Utara
- Kebudayaan adalah ...
 - Pikiran dan akal sehat
 - Etika dan norma
 - Pikiran dan akal budi
 - Kepribadia suatu bangsa
- Alat musik adalah salah satu jenis kebudayaan Indonesia. Alat musik apa yang pernah dimainkan di luar negeri ...
 - Terompet
 - Piano
 - Angklung
 - Gitar
- Program acara yang pernah ditayangkan secara langsung antara Malaysia dan Indonesia adalah ...
 - Titian Muhibah
 - Sekapur sirih
 - Film-film impor
 - Serumpun melayu
- Tim Kesenian Sumatera Selatan diundang untuk mewakili Indonesia dalam acara festival Gendang Nusantara yang diadakan di negara ...
 - Singapura
 - Filipina
 - Malaysia
 - Vietnam
- Sikap berikut adalah sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya ...
 - Membolos saat belajar menari tarian daerah di sekolah
 - Belajar kesenian daerah asalnya
 - Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - Belajar dengan tekun
- Budaya asing yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
 - Individualisme
 - Konsumtif
 - Bekerja keras
 - Materialisme
- Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - Memakai pakaian minim
 - Memakai jas saat acara resmi
 - Menggunakan internet
 - Menggunakan telephon genggam

Kunci Jawaban

- 11. A
- 12. C
- 13. B
- 14. D
- 15. C
- 16. A
- 17. C
- 18. A
- 19. C
- 20. A

Pensekoran

Tes tertulis

- Formatif

Apabila jawaban benar mendapatkan skor 1 dan apabila jawaban salah mendapatkan skor 0.

Jadi : $1 \times 10 = 10$

Setting : Di sekolah, di rumah Tia.
Penokohan : Nurul, Febrina, Marco, Aldy

Nurul : Hey,, Feb! Nanti siang kamu ada acara gak ?
Febrina : Kalau nanti siang, aku gak ada acara. Emangnya kenapa ?
Nurul : Nanti kerumahku yuk! Kita nonton TV bareng.
Febrina : Emang acaranya apa ?
Nurul : Nanti siang ada acara “Titian Muhibah”
Febrina : Titian Muhibah? Acara apa itu?
Nurul : Titian muhibah itu judulnya! Dalam acara tersebut dipandu oleh pembawa acara dari Indonesia dan Malaysia secara langsung. Dalam acara tersebut masing-masing kedua negara menampilkan ciri khas budayanya masing-masing.
Febrina : Wah,,, sepertinya seru itu?
Nurul : Ia tentu lah! Itu kan acara yang perlu di tonton, karena dari acara tersebut kita dapat tahu kebudayaan masing-masing tiap Negara.
Febrina : Oh... benar juga! Dalam acara titian muhibah, pembawa acara dari Indonesia siapa saja yang sudah pernah tampil?
Nurul : Ada Heti Kusendang, Mamik Selamat, Kushendratmo adalah beberapa artis yang pernah mengisi acara tersebut. Artis kita cukup dikenal di negara tetangga, Malaysia. Bagaimana mau ikut lihat gak?
Febrina : Boleh itu,,, nanti siang aku kerumahmu ya!
Nurul : Oke,,deh! Aku tunggu ya.

Kemudian datanglah Marko

Marko : Hey,, ternyata kalian ada disini. Lagi ngomongin apaan nih?
Nurul : Hey... kamu ko! Aku dan Febrina lagi merencanakan sesuatu.
Marko : Boleh tau gak? Rencana apa yang kalian buat?
Febrina : Nanti siang, aku mau lihat acara “titian muhibah” dirumah tia.

Marko : Titian muhibah ...! Kalau gak salah itu acara yang memperkenalkan budaya yang dimiliki tiap negara kan? Sedangkan titian muhibah itu adalah acara yang melibatkan dua negara yaitu negara Indonesia dan Malaysia kan?

Febrina : Betul sekali ,, kamu kok tau?

Marko : Tentu tau dong,,, kan acara itu bagus untuk ditonton. Apalagi seperti kita ini. Kita kan calon penerus bangsa jadi harus tau kebudayaan apa saja yang dimiliki negara kita.

Nurul : Benar sekali kamu riko, kalau bukan kita siapa lagi yang akan melestarikan kebudayaan Indonesia.

Febrina : Berarti aku ketinggalan informasi ya ,,,! Kalau bukan kalian yang kasih tau, mana mungkin aku tau.

Nurul : Itu lah gunanya teman! Eh,,, nanti kamu mau ikut lihat acara itu gak marko? Kalau mau, main aja kerumahku biar seru kita nontonnya.

Marko : Wah,,,boleh juga itu! Dari pada aku lihat sendirian dirumah, lebih baik aku ikut kalian.

Febrina : Ya sudah... nanti sehabis pulang sekolah langsung kerumah Nurul ya!

Marko : Ok deh!!

Setelah pulang sekolah Riko dan Febrina, Pergi kerumah Nurul.

Tatapi Marko membawa teman Aldy untuk menonton bersama. Setelah sampai dirumah Nurul, mereka pun langsung melihat acara Titian Muhibah.

Febrina : Wah,,, Indonesia memang memiliki bermacam-macam budaya ya?

Aldy : Tentu saja,,, dan banyak dari Negara lain yang tertarik dengan kebudayaan Indonesia..

Marko : Jadi kita sebagai bangsa Indonesia harus tau kebudayaan sendiri dan harus ikut melestarikannya agar tidak punah.

Febrina : Bagaimana kita melestarikannya?

Nurul : Kita bisa melestarikannya dengan cara belajar tari daerah, belajar memainkan musik daerah, dan lain-lain.

Febrina : Dengan adanya acara ini, kita bisa tau jenis-jenis budaya yang dimiliki tiap-tiap negara ya? Berarti acara ini bagus untuk ditonton.

Aldy : Dengan melihat acara ini, sama saja dengan perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN 4 Metro Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/ II
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan

Standar Kompetensi :

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

Indikator :

1. Menjelaskan hal-hal yang harus dipersiapkan untuk menghadapi globalisasi.
2. Menunjukkan sikap atau tindakan yang harus dilakukan untuk menghadapi globalisasi.
3. Mendeskripsikan pengaruh positif dan negatif dari tayangan televisi dan internet bagi anak.

A. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu :

1. Mencari informasi dari berbagai sumber tentang hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk menghadapi globalisasi.
2. Berdiskusi tentang sikap atau tindakan yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghadapi globalisasi.
3. Berdiskusi tentang dampak positif dan negatif dari tayangan televisi bagi anak.

B. Metode Pembelajaran :

Model Role Playing

C. Materi Pembelajaran :

Menyikapi pengaruh globalisasi

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke- I (2 x 35 menit)

Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
- c. Absensi
- d. Apersepsi: Guru menanyakan kepada siswa “contoh dampak positif dan negatif dari globalisasi?”
- e. Guru menyampaikan topik pembelajaran, “anak-anak, pada hari ini kita akan belajar tentang menyikapi pengaruh globalisasi”
- f. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (50 menit)

- Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai cara menyikapi pengaruh globalisasi.
- Setelah selesai menjelaskan, siswa diminta oleh guru untuk menyebutkan beberapa sikap yang harus dimiliki untuk menyikapi pengaruh globalisasi .
- Guru melaksanakan model *role playing* dan melaksanakan sembilan langkah yaitu:

(1) Memotivasi kelompok. Guru mengemukakan masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan yaitu menyikapi pengaruh globalisasi. Masalah yang dipilih adalah menyikapi dampak negatif dari globalisasi.

(2) Memilih pemeran. Guru memilih pemeran dalam pembelajaran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa. Guru memilih lima siswa untuk memainkan peran.

- (3) Mempersiapkan pengamat. Guru menunjuk siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat dan memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat.
- (4) Mempersiapkan tahapan peranan. Guru merinci urutan peran dan menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan sesuai dengan masalah yang dipilih yaitu menyikapi dampak negatif dari globalisasi.
- (5) Pemeranan. Siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Masalah yang diambil pada pemeranan ini adalah menyikapi dampak negatif dari globalisasi, yang diperankan oleh tiga siswa perempuan dan dua siswa laki-laki. *Setting* yang dipilih adalah kantin sekolah dimana kelima tokoh (Maulida, Destiya, Fita, Diki, David) sedang sarapan pagi. Dalam permainan peran ini, mereka terlibat perbincangan yang cukup menarik yang nantinya mengarah kepada menyikapi pengaruh globalisasi.
- (6) Diskusi dan evaluasi I. Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Berdasarkan diskusi dan evaluasi I guru meminta siswa sebagai pengamat dapat mengembangkan permainan ulang.
- (7) Pemeranan ulang. Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Guru

mengarahkan siswa untuk memainkan peran yang perlu diperbaiki dari pemeranan awal.

(8). Diskusi dan evaluasi ulang II. Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran.

(9). Membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Guru menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung.

- Setelah diskusi selesai guru menarik kesimpulan dan meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang pada pertemuan selanjutnya.

5. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b. Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
- d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan ke-2 (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.
 - b. Mempersiapkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran
 - c. Absensi
 - d. Apersepsi: membahas pekerjaan rumah (PR) dan mengingat kembali materi sebelumnya yaitu “menyikapi pengaruh globalisasi”.

2. Kegiatan Inti (40 menit)
 - ✓ Guru melanjutkan pembelajaran minggu lalu, yaitu pemeranan ulang dengan masalah yang sama yaitu menyikapi dampak negatif dari globalisasi.
 - ✓ Setelah pemeranan selesai, kelompok pengamat mendiskusikan hasil pengamatan tentang pemeranan yang telah dilakukan.
 - ✓ Setelah diskusi selesai guru menarik kesimpulan berdasarkan pemeranan dan memberikan penjelasan tentang menyikapi pengaruh globalisasi.
 - ✓ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, apabila ada siswa yang kurang jelas tentang pelajaran yang telah di pelajari.

3. Kegiatan Akhir (20 menit)
 - ✓ Evaluasi
 - ✓ Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - ✓ Sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas rumah (PR)
 - ✓ Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar di rumah
 - ✓ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

G. Media dan Sumber Belajar

Media

- Gambar (Rambut pirang, Televisi, telepon, Orang mabuk, Komputer)
- Lembar kerja siswa (LKS)

Sumber belajar

- Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. Prayoga Bestari, dkk. Penerbit: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI kelas IV. Ressi Kartika Dewi, dkk. Penerbit: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

F. Penilaian

Teknik : Tertulis
Bentuk instrumen : Tes formatif

Guru Kelas

Peneliti

WINARSIH
NIP 196110131982032004

SULISTIA AYUNINGTIYAS
NPM 0613053060

Mengetahui

Kepala Sekolah

KIPTIAH
NIP 195602161977032002

RINGKASAN MATERI

Menyikapi Pengaruh Globalisasi

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

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

Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat adalah dengan membentengi diri kita yaitu dengan agama. Dengan agama kita dapat mengendalikan diri kita dari segala pengaruh. Dengan hal-hal tersebut diharapkan kita dapat menyikapi dampak negatif dari globalisasi.

Contoh budaya asing yang harus kita tolak antara lain gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura), sikap atheis (tidak mengakui Tuhan), berpakaian yang sangat terbuka, individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi. Sebaliknya, terhadap budaya asing yang positif kita harus mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, sikap etos kerja yang tinggi, menghargai waktu, dan menepati janji.

Indonesia sebagai Negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, diantaranya 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 menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi.

Bangsa Indonesia harus mampu menunjukkan keberadaannya sebagai Negara yang kuat dan mandiri. Namun, Indonesia perlu menjalin kerjasama dengan negara-negara lain dalam hubungan yang seimbang, saling menghormati, dan menghargai hak dan kewajiban masing-masing. Oleh karena

itu, untuk mencapai hal tersebut, bangsa Indonesia harus segera mewujudkan hal-hal berikut:

- a. Mengembangkan demokrasi politik.
- b. Mengaktifkan masyarakat sipil dalam arena politik.
- c. Mengadakan reformasi lembaga-lembaga politik agar menjalankan fungsi dan peranannya secara baik dan benar.
- d. Memperkuat kepercayaan rakyat dengan cara menegakkan pemerintahan yang bersih dan berwibawa.
- e. Menegakkan hukum.
- f. Memperkuat posisi Indonesia dalam kancah politik internasional.

Sistem kerakyatan merupakan salah satu cara untuk melumpuhkan pengaruh negatif dari globalisasi dan memperkuat kemandirian bangsa kita dalam semua hal. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu kiranya segera diwujudkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Sistem ekonomi dikembangkan untuk memperkuat produksi domestic untuk pasar dalam negeri sehingga memperkuat perekonomian rakyat.
- b. Pertanian dijadikan prioritas utama karena mayoritas penduduk Indonesia bermata pencarian sebagai petani.
- c. Industri-industri haruslah menggunakan bahan baku dari dalam negeri sehingga tidak bergantung pada impor dari luar negeri.
- d. Diadakan perekonomian yang berorientasi pada kesejahteraan rakyat. Artinya, segala sesuatu kebutuhan hidup yang menyangkut masyarakat luas haruslah bersifat murah dan terjangkau.
- e. Tidak bergantung pada badan-badan multilateral, seperti Bank Dunia.
- f. Mempererat kerjasama dengan sesama Negara berkembang untuk bersama-sama menghadapi kepentingan negara-negara maju di dunia.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar tidak berdampak buruk terhadap kehidupan kita sehari-hari, perlu mengusahakan perubahan nilai dan perilaku. Adapun perilaku tersebut, antara lain:

- a. Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.
- b. Berorientasi pada masa depan dari pada masa lampau.
- c. Dapat memanfaatkan IPTEK.
- d. Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
- e. Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
- f. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

Dengan demikian, dalam era globalisasi ini masyarakat mempunyai banyak pilihan. Masyarakat bebas memilih apapun sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Masyarakat di era globalisasi cenderung melihat kemajuan dari hal keduniawian.

Sikap masyarakat saat ini sedikit demi sedikit bergeser dari kebiasaan gotong royong dan saling membantu kearah mementingkan kepentingan diri sendiri.

Gaya hidup masyarakat yang cenderung menonjolkan diri dan cenderung selalu ingin berbeda dengan kebiasaan dimasyarakat. Meskipun demikian, dampak globalisasi baik yang negatif maupun positif tidak dapat dicegah. Tidak satupun bangsa di dunia ini mampu mencegah pengaruh globalisasi. Jika suatu bangsa menolak globalisasi, mereka akan jauh tertinggal dan terbelakang. Menolak globalisasi berarti menolak kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh karena itu, masyarakat harus mampu memilih hal positif dari globalisasi.

Lembar Kerja Siswa

Nama :
Kelas/Semester :

Pilihlah jawaban yang tepat!

- Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut ...
 - Gaya hidup sederhana
 - Gaya hidup modern
 - Gaya hidup apa adanya
 - Gaya hidup kuno
- Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi dibidang ...
 - Transportasi
 - Komunikasi
 - Hiburan
 - Seni
- Dibawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah ...
 - Kemajuan dibidang transportasi
 - Pergaulan bebas
 - Penyalahgunaan narkoba
 - Perilaku individual
- Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara ...
 - Pengendalian diri
 - Menentang globalisasi
 - Menerima dengan senang
 - Mengikuti perkembangan globalisasi
- Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya ...
 - Ditiru
 - Dilihat
 - Dihilangkan
 - Dihafalkan
- Banyaknya *fast food* di restoran Indonesia menunjukkan pengaruh globalisasi dalam hal ...
 - Pakaian
 - Seni
 - Hiburan
 - Makanan
- Selain berpedoman pada Pancasila, menyeleksi budaya asing juga harus berlandaskan ...
 - Nilai-nilai agama
 - UUD 1945
 - Adat istiadat daerah masing-masing
 - Hukum yang berlaku di Indonesia
- Hal yang mempengaruhi kemajuan masyarakat adalah ...
 - IPTEK
 - Budaya
 - Seni
 - Bahasa
- Bangsa yang menguasai IPTEK berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki ...
 - Masa lalu
 - Kekebalan
 - Budaya
 - masa depan
- Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan tidak sopan adalah
 - Meniru modelnya
 - Mengikuti model terbaru
 - Tidak mengikutinya
 - Tidak masalah untuk meniru

Kunci Jawaban

1. B
2. B
3. A
4. A
5. C
6. D
7. A
8. A
9. D
10. C

Pensekoran

Tes tertulis

- Formatif

Apabila jawaban benar mendapatkan skor 1 dan apabila jawaban salah mendapatkan skor 0.

Jadi : $1 \times 10 = 10$

Setting : Di Kantin Sekolah

Penokohan : Maulida, Destiya, Fita, Diki, David

Percakapan Ini dilakukan saat lima tokoh ini sedang sarapan pagi di sebuah kantin sekolah.

- Fita : Kalian mau kemana liburan besok?
Destiya : Mungkin ke Bandung tempat kakekku.
Diki : Kalau aku di rumah aja. Kalau kamu mau kemana vid?
David : Sama dengan kamu, aku juga di rumah aja! Memangnya liburan besok kamu mau kemana fita?
Fita : Aku mau ke Jakarta kerumah pamanku.
Maulida : Wah,,hati-hati kamu disana! Bukannya Jakarta sudah tercemar dengan budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita. Contohnya gaya hidup di Jakarta, dan pakaiannya.
Fita : Kalau itu bukan di Jakarta saja yang sudah tercemar. Tetapi di kota-kota besar yang ada di seluruh Indonesia juga sudah merembet meniru budaya asing yang tidak baik.
Diki : Benar itu Fita, tetapi kamu tetap harus bisa membentengi diri dari dampak negatif globalisasi.
Destiya : Di Bandung juga banyak ditemukan orang-orang yang meniru budaya asing yang tidak baik. Contohnya dalam berpakaian! Di sana ada sekelompok pemuda yang menggunakan celana sobek-sobek, rambut pirang, sering mabuk-mabukkan, terus kalau yang perempuan ada yang berpakaian yang sangat terbuka.
David : Kamu pernah melihatnya?
Destiya : Pernah,,!!
Maulida : Globalisasi sudah berkembang dengan sangat cepat ya? Bahkan sudah melanda ke seluruh dunia.
Diki : Tetapi bangsa kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi, jika bangsa kita menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dan menjadi bangsa yang terbelakang.
Fita : Berarti kita harus selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.
Maulida : Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat, mungkin dengan membentengi diri kita dengan agama. Dengan agama kita dapat mengendalikan diri kita dari segala pengaruh. Salah satunya menyikapi dampak negatif dari globalisasi.
Diki : Bener itu Maulida, selain mempertebal keimanan, kita juga harus mencintai kebudayaan bangsa sendiri, mempelajari dan melestarikan budaya bangsa, memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga diri dari pengaruh negatif.
David : Tetapi kita juga harus mampu menerapkan pengaruh positif budaya asing. Contohnya menghargai waktu, etos kerja yang tinggi, dan menepati janji.

LAMPIRAN

2

(Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa)

Aspek aktivitas siswa

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Aktivitas siswa dalam bermain peran	a) Berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompok untuk memainkan peran b) Bekerja sama dalam memainkan peran c) Saling mendukung teman dalam bermain peran.	Nilai 4, jika semua (3) indikator tiap-tiap aspek terpenuhi Nilai 3, jika dua indikator tiap-tiap aspek terpenuhi
2.	Partisipasi siswa	a) Mengajukan pertanyaan b) Mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan c) Mengikuti semua tahapan-tahapan pembelajaran	Nilai 2, jika satu indikator tiap-tiap aspek terpenuhi
3.	Motivasi dan semangat	a) Antusias/semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran b) Tertib dan bersegera terhadap intruksi yang diberikan c) Menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar	Nilai 1, jika Tidak ada indikator tiap-tiap aspek terpenuhi
4.	Interaksi antar sesama siswa	a) Menghargai pendapat teman b) Berinteraksi dengan teman secara baik c) Tidak mengganggu teman	
5.	Interaksi siswa dengan guru	a) Melaksanakan instruksi/perintah guru b) Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama c) Menghormati dan menghargai guru	
Skor maksimal		5 x 4	20

Adaptasi Poerwanti (2008: 5.27)

Keterangan:

Jumlah skor : Jumlah skor yang di dapat

Skor maksimal : Jumlah aspek yang dinilai x Nilai kriteria tertinggi

Persentase aktivitas : $\frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100\%$

Klasifikasi Aktivitas Siswa

No	Rentang Skor	Tingkat Aktivitas Belajar siswa
1.	>75,6	Aktif
2.	59,4 – 75,5	Cukup aktif
3.	<59,4	Kurang aktif

Sumber: Memes (Suherman. 2008)

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 1 (Pertemuan 1)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
2.	AAP	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
3.	AH	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
4.	AS	1	2	1	2	2	8	20	40%	KA
5.	AES	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
6.	AF	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
7.	DC	1	1	2	2	3	9	20	45%	KA
8.	DA	2	3	3	2	3	13	20	65%	CA
9.	DR	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
10.	DL	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
11.	DN	2	3	3	3	3	14	20	70%	CA
12.	EHW	1	2	1	2	2	8	20	40%	KA
13.	FAP	1	2	2	2	2	9	20	45%	KA
14.	FI	2	2	3	3	3	13	20	65%	CA
15.	FDY	1	1	2	2	3	9	20	45%	KA
16.	MTN.	2	3	2	2	4	13	20	65%	CA
17.	MJS	2	2	2	3	4	13	20	65%	CA
18.	NA	2	2	3	3	4	14	20	70%	CA
19.	NS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
20.	NCS	1	2	3	2	3	11	20	55%	KA
21.	PAM	2	2	3	3	3	13	20	65%	CA
22.	RC	2	3	3	3	4	15	20	75%	CA
23.	VA	1	2	2	2	2	9	20	45%	KA
24.	VR	1	2	2	2	2	9	20	45%	KA
25.	WRS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
26.	YI	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
27.	YIS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
28.	ZYR	2	3	3	3	4	15	20	75%	CA
Jumlah							307			
Skor Maksimal								560		
Persentase									54, 82%	KA

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 1 (Pertemuan 2)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
2.	AAP	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
3.	AH	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
4.	AS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
5.	AES	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
6.	AF	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
7.	DC	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
8.	DA	3	4	3	3	3	16	20	80%	A
9.	DR	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
10.	DL	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
11.	DN	2	3	3	3	4	15	20	75%	CA
12.	EHW	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
13.	FAP	1	2	3	3	3	12	20	60%	CA
14.	FI	3	2	3	3	4	15	20	75%	CA
15.	FDY	1	2	3	3	4	13	20	65%	CA
16.	MTN.	3	3	3	3	4	16	20	80%	A
17.	MJS	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
18.	NA	3	2	3	3	4	15	20	75%	CA
19.	NS	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
20.	NCS	1	2	3	2	4	13	20	65%	CA
21.	PAM	3	2	3	3	4	15	20	75%	CA
22.	RC	3	3	3	3	4	16	20	80%	A
23.	VA	1	2	3	3	4	13	20	65%	CA
24.	VR	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
25.	WRS	1	2	3	3	3	12	20	60%	CA
26.	YI	1	2	3	3	4	13	20	65%	CA
27.	YIS	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
28.	ZYR	3	3	3	3	4	16	20	80%	A
Jumlah							351			
Skor Maksimal								560		
Persentase									62, 68%	CA

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 2 (Pertemuan 1)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
2.	AAP	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
3.	AH	1	2	2	4	4	13	20	65%	CA
4.	AS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
5.	AES	2	2	3	3	3	13	20	65%	CA
6.	AF	1	2	2	3	4	11	20	55%	KA
7.	DC	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
8.	DA	3	3	3	4	4	17	20	85%	A
9.	DR	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
10.	DL	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
11.	DN	3	3	3	3	4	16	20	80%	A
12.	EHW	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
13.	FAP	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
14.	FI	3	2	2	2	3	12	20	60%	CA
15.	FDY	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
16.	MTN.	3	3	3	3	4	16	20	80%	A
17.	MJS	1	2	3	3	3	12	20	60%	CA
18.	NA	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
19.	NS	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
20.	NCS	1	2	3	3	3	12	20	60%	CA
21.	PAM	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
22.	RC	3	3	3	4	4	17	20	85%	A
23.	VA	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
24.	VR	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
25.	WRS	1	3	2	3	3	12	20	60%	CA
26.	YI	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
27.	YIS	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
28.	ZYR	3	3	3	4	4	17	20	85%	A
Jumlah							353			
Skor Maksimal								560		
Persentase									63,00%	CA

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 2 (Pertemuan 2)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
2.	AAP	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
3.	AH	3	2	2	4	4	15	20	75%	CA
4.	AS	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
5.	AES	3	3	3	4	4	17	20	85%	A
6.	AF	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
7.	DC	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
8.	DA	4	3	3	3	4	17	20	85%	A
9.	DR	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
10.	DL	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
11.	DN	4	2	3	3	4	17	20	85%	A
12.	EHW	1	3	2	3	3	11	20	55%	KA
13.	FAP	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
14.	FI	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
15.	FDY	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
16.	MTN.	4	2	3	4	4	18	20	90%	A
17.	MJS	2	3	2	3	4	13	20	65%	CA
18.	NA	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
19.	NS	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
20.	NCS	1	2	3	3	4	13	20	65%	CA
21.	PAM	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
22.	RC	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
23.	VA	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
24.	VR	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
25.	WRS	2	2	3	3	4	14	20	70%	CA
26.	YI	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
27.	YIS	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
28.	ZYR	4	2	3	3	4	13	20	80%	A
Jumlah							381			
Skor Maksimal								560		
Persentase									68,00%	CA

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 3 (Pertemuan 1)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
2.	AAP	2	2	3	3	4	14	20	70%	CA
3.	AH	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
4.	AS	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
5.	AES	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
6.	AF	1	2	2	2	4	11	20	55%	KA
7.	DC	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
8.	DA	4	3	3	3	4	17	20	85%	A
9.	DR	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
10.	DL	1	2	2	4	4	13	20	65%	CA
11.	DN	4	3	3	3	4	17	20	85%	A
12.	EHW	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
13.	FAP	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
14.	FI	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
15.	FDY	4	2	3	4	4	16	20	80%	A
16.	MTN.	4	3	3	4	4	18	20	90%	A
17.	MJS	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
18.	NA	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
19.	NS	2	3	3	4	4	16	20	80%	A
20.	NCS	1	2	3	4	4	14	20	75%	CA
21.	PAM	1	2	3	4	4	14	20	75%	CA
22.	RC	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
23.	VA	1	2	2	3	4	12	20	60%	CA
24.	VR	1	2	2	2	3	10	20	50%	KA
25.	WRS	2	3	3	4	4	16	20	80%	A
26.	YI	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
27.	YIS	1	2	3	3	4	13	20	65%	CA
28.	ZYR	4	2	3	3	4	16	20	80%	A
Jumlah							399			
Skor Maksimal								560		
Persentase									71,25%	CA

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 3 (Pertemuan 2)

No	Nama	Skor Aspek aktivitas siswa					Jumlah skor	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kategori
		1	2	3	4	5				
1.	ALP	4	3	3	4	4	18	20	90%	A
2.	AAP	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
3.	AH	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
4.	AS	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
5.	AES	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
6.	AF	4	2	3	3	4	16	20	80%	A
7.	DC	4	2	3	3	4	16	20	80%	A
8.	DA	4	4	3	3	4	18	20	90%	A
9.	DR	2	2	3	3	4	14	20	70%	CA
10.	DL	2	2	2	4	4	14	20	70%	CA
11.	DN	4	3	3	4	4	18	20	90%	A
12.	EHW	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
13.	FAP	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
14.	FI	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
15.	FDY	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
16.	MTN.	4	4	3	3	4	18	20	90%	A
17.	MJS	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
18.	NA	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
19.	NS	3	2	3	4	4	16	20	80%	A
20.	NCS	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
21.	PAM	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
22.	RC	4	3	3	4	4	18	20	90%	A
23.	VA	2	2	2	4	4	14	20	70%	CA
24.	VR	1	2	2	3	3	11	20	55%	KA
25.	WRS	4	3	3	4	4	18	20	90%	A
26.	YI	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
27.	YIS	2	2	3	4	4	15	20	75%	CA
28.	ZYR	4	2	3	4	4	17	20	85%	A
Jumlah							448			
Skor Maksimal								560		
Persentase									80%	A

LAMPIRAN

3

(Rekap Data Nilai Hasil Belajar Siswa)

Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I
1	ALP	9
2	AAP	5
3	AH	7
4	AS	2
5	AES	7
6	AF	5
7	DC	2
8	DA	5
9	DR	8
10	DL	5
11	DN	7
12	EHW	4
13	FAP	3
14	FI	2
15	FDY	5
16	MTN.	8
17	MJS	5
18	NA	5
19	NS	6
20	NCS	6
21	PAM	7
22	RC	6
23	VA	8
24	VR	4
25	WRS	6
26	YI	5
27	YIS	3
28	ZYZ	5
Jumlah nilai		150
Jumlah nilai rata-rata		53,60
Jumlah siswa yang tuntas		12
Jumlah siswa yang tidak tuntas		16
Ketuntasan kelas %		42,86 %

Adopsi dari Panduan EKTA PJJ SI PGSD

Keterangan:

Nilai	: Jumlah jawaban benar
Rata-rata nilai	: Jumlah nilai : Jumlah siswa
Jumlah siswa tuntas	: Nilai yang diperoleh \geq KKM
Jumlah siswa tidak tuntas	: Nilai yang diperoleh siswa $<$ KKM
Ketuntasan Kelas	: $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$

Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus II
1	ALP	10
2	AAP	7
3	AH	8
4	AS	6
5	AES	8
6	AF	5
7	DC	2
8	DA	7
9	DR	8
10	DL	6
11	DN	8
12	EHW	4
13	FAP	4
14	FI	5
15	FDY	8
16	MTN.	10
17	MJS	10
18	NA	8
19	NS	8
20	NCS	9
21	PAM	8
22	RC	9
23	VA	8
24	VR	6
25	WRS	8
26	YI	6
27	YIS	9
28	ZYZ	8
Jumlah nilai		203
Jumlah nilai rata-rata		7,25
Jumlah siswa yang tuntas		23
Jumlah siswa yang tidak tuntas		5
Ketuntasan kelas %		82,14 %

Adopsi dari Panduan EKTA PJJ SI PGSD

Keterangan:

- Nilai : Jumlah jawaban benar
 Rata-rata nilai : Jumlah nilai : Jumlah siswa
 Jumlah siswa tuntas : Nilai yang diperoleh \geq KKM
 Jumlah siswa tidak tuntas : Nilai yang diperoleh siswa $<$ KKM
 Ketuntasan Kelas : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Nama Siswa	Siklus III
1	ALP	10
2	AAP	9
3	AH	8
4	AS	6
5	AES	8
6	AF	7
7	DC	5
8	DA	7
9	DR	9
10	DL	8
11	DN	10
12	EHW	6
13	FAP	6
14	FI	5
15	FDY	8
16	MTN.	10
17	MJS	10
18	NA	8
19	NS	10
20	NCS	10
21	PAM	9
22	RC	10
23	VA	8
24	VR	9
25	WRS	9
26	YI	8
27	YIS	9
28	ZYZ	9
Jumlah nilai		231
Jumlah nilai rata-rata		8,25
Jumlah siswa yang tuntas		26
Jumlah siswa yang tidak tuntas		2
Ketuntasan kelas %		92,86%

Adopsi dari panduan EKTA PJJ SI PGSD

Keterangan:

- Nilai : Jumlah jawaban benar
- Rata-rata nilai : Jumlah nilai : Jumlah siswa
- Jumlah siswa tuntas : Nilai yang diperoleh \geq KKM
- Jumlah siswa tidak tuntas : Nilai yang diperoleh siswa $<$ KKM
- Ketuntasan Kelas : $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

LAMPIRAN

4

(Instrumen Penilaian Kinerja Guru)

Kategori Keberhasilan Kinerja Guru

Adapun ,umculnya setiap deskriptor (penilaian “ya”) mendapatkan skor 1, sedangkan untuk penilaian “tidak” (tidak munculnya deskriptor) mendapat nilai 0. Skor yang muncul terhadap masing-masing indikator dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor.

$$\text{Persentase nilai rata-rata} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kategori taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan sebagai berikut:

Taraf Keberhasilan	Kategori	Nilai
86 - 100	Sangat Baik	A
66 – 85	Baik	B
46 – 65	Cukup	C
26 – 45	Kurang	D
0 - 25	Sangat Kurang	E

Hasil Observasi Terhadap Kinerja Guru

Siklus I Pertemuan I

Nama Guru : WINARSIH
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Materi Ajar : Pengaruh Globalisasi
Kelas/Semester : IVb/II
Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatnkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi		√
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat		√
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti		√
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test		√
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

Hasil Observasi Terhadap Kinerja Guru

Siklus I Pertemuan 2

Nama Guru : Winarsih
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Materi Ajar : Pengaruh Globalisasi
Kelas/Semester : IVb/II
Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatnkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi		√
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat		√
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti		√
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test	√	
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

Hasil Observasi Terhadap Kinerja Guru

Siklus II Pertemuan 1

Nama Guru : Winarsih
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Materi Ajar : Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional
 Kelas/Semester : IVb/II
 Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi	√	
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat		√
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti		√
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test		√
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

Hasil Observasi Terhadap Kinerja Guru

Siklus II Pertemuan 2

Nama Guru : Winarsih
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Materi Ajar : Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional
 Kelas/Semester : IVb/II
 Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi	√	
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat		√
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti	√	
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test	√	
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

Hasil Observasi Terhadap Kinerja Guru

Siklus III Pertemuan 1

Nama Guru : Winarsih
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Materi Ajar : Menyikapi Pengaruh Globalisasi
 Kelas/Semester : IVb/II
 Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatnkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi	√	
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat	√	
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti	√	
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test		√
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Siklus III Pertemuan 2

Nama Guru : Winarsih
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Materi Ajar : Menyikapi Pengaruh Globalisasi
 Kelas/Semester : IVb/II
 Waktu : 2 x 35 menit

No	Tahap	Indikator	Terlaksana	
			Ya	Tidak
1.	Awal	1. Melakukan aktivitas rutin diawal tatap muka (memberi salam dan absensi siswa)	√	
		2. Mengingatkan materi yang akan dipelajari	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	
		4. Mengembangkan pengetahuan awal	√	
2.	Inti	5. Menjelaskan aturan main role playing	√	
		6. Membagi siswa dalam kelompok bermain peran dan pengamat	√	
		7. Memotivasi kelompok	√	
		8. Membimbing diskusi	√	
		9. Berperan sebagai fasilitator	√	
		10. Meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat	√	
		11. Meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti	√	
3.	Akhir	12. Memarik generalisasi	√	
		13. Memberikan post test	√	
		14. Melakukan refleksi	√	
		15. Melakukan aktivitas rutin pada akhir tatap muka	√	

LAMPIRAN

5

(Kuisisioner)

Kriteria Pendapat Siswa

Keterangan :

S = Setuju diberi skor 3

TT = Tidak Tahu diberi skor 2

TS = Tidak Setuju diberi skor 1

Dimana pendapat tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} : \frac{3S + 2TT + 1TS}{N}$$

Kriteria :

2 skor rata-rata < 3 = sangat positif

1 skor rata-rata < 2 = positif

0 skor rata-rata < 1 = negatif

Rekap Hasil Kuesioner Pendapat Siswa Mengenai Model *Role Playing*

No.	Pernyataan	S	TT	TS	Jumlah
1.	Materi pelajaran PKn dapat anda pelajari dan dipahami dengan lebih mudah melalui belajar dengan <i>Role Playing</i> .	28			28
2.	Saya lebih senang belajar dengan <i>Role Playing</i> dibandingkan dengan cara belajar yang lainnya.	28			28
3.	Dengan menggunakan model belajar <i>Role Playing</i> , saya lebih bersemangat dalam mempelajari PKn.	28			28
4.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> , ternyata belajar PKn itu menyenangkan.	28			28
5.	Model <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru selama ini membuat saya lebih akrab dan dekat dengan teman-teman di ruang kelas.	27		1	28
6.	Dengan menggunakan <i>Role Playing</i> , kesempatan untuk berdiskusi dan saling tukar pendapat dengan teman lebih banyak.	27		1	28
7.	Model <i>Role Playing</i> yang digunakan guru dalam mengajar sangat membantu saya dalam meningkatkan hasil belajar.	28			28
8.	Dengan menggunakan <i>Role Playing</i> , saya dapat belajar cara menyampaikan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain.	26		2	28
9.	Dengan menggunakan <i>Role Playing</i> sangat membantu dalam meningkatkan kegairahan saya dalam belajar PKn.	28			28
10.	Saya lebih bergairah dan antusias dalam belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> .	28			28

Sumber: dimodifikasi dari Solihatini (2007:127)

