

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROUND TABLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN PKn
KELAS IV SD INPRES BONTOMANAI KECAMATAN TAMALATE
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
NURFAHYANI
NIM 10540928014

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **NURFAHYANI**
NIM : 10540 9280 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran
Round Table Terhadap Hasil Belajar Murid pada
Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres
Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

NURFAHYANI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **NURFAHYANI**

Stambuk : 10540 9280 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesai naskripsi ini, saya menyusun sendiri dan padibuatkan oleh siapa pun.
2. Dalam penyusunan naskripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun naskripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

NURFAHYANI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

إِنَّمَا الْعُسْرُ يَسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu, ada kemudahan
(QS. Alam Nasyrah: 6)”

Hidup adalah mencari arti akan jati diri

Bila ia tak selaras dengan mimpi

Maka biarlah aku berdiri, bukan berhenti

Karena hidup itu tak kenal kompromi

Kupersembahkan karya ini kepada keluarga tercinta.

Sebagai tanda baktiku kepada Ayahanda dan Ibunda

Sebagai penghargaan untuk saudaraku

ABSTRAK

Nurfahyani. 2018. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Round Table terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh, Pembimbing I H. M. Basri dan pembimbing II H. M. Syukur Hak.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Round Table* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Round Table* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebanyak 24 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik total sampling atau sampel jenuh sebanyak 24 orang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan analisis deskriptif inferensial. Data dikumpulkan melalui tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Round Table* pada mata pelajaran PKn murid kelas IV SD Inpres Bontomanai berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Hal ini terlihat pada perbedaan jumlah rata-rata hasil sebelum menggunakan model pembelajaran *Round Table* (Pertest) hanya sebesar 58,13%. Sedangkan jumlah rata-rata hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Round Table* (posttest) sebesar 79,58%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *t* diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 8,65. Derajat kebebasan (dk) = $24 - 1 = 23$ dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{\text{Tabel}} = 2,069$. Jadi $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $8,65 > 2,069$ maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Round Table* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Round Table*, Hasil belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumwarahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi maha Penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan di pundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan teladanterbaik manusiadalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillahirabbilalamin penulis telah menyelesaikan skripsi ini.melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi iini berjudul **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Round Table Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar** yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Dan ibunda yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Kakak ku tersayang yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan hingga akhir studi ini. Serta keluarga besarku atas segala keikhlasannya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis

dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan kepada Dr. H. M. Basri, M.Si pembimbing pertama dan Drs.H. M. Syukur Hak, M.M. pembimbing kedua yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar, serta guru kelas IV serta staf guru-guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada murid-murid kelas IV yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

Teristimewa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sahabat-sahabatku Ukhty GG (Yulai, rahma, cunnu, cikma, Rara, wana, makmi, dan ainum) serta rekan seperjuangan 14 H, dan seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2014, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas segala cinta, ruang dan waktu, kebersamaan dalam suka dan duka sebagai ukiran kenangan yang tak terhapuskan, kehangatan kasih dan kebaikan kalian adalah motivator untuk penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Agustus 2018

P e n u l i s

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAPIKIR, DAN HIPOTESIS...	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Belajar Hasil dan Hasil Belajar	7
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar	12
3. Model Pembelajaran Round Table	14
B. Kerangka Pikir.....	21
C. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data	28

BAB I HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	43
BAB II SIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

2.1 Langkah-langkah model pembelajaran Round Table	21
3.1 Populasi Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.....	26
3.2 Sampel siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.....	26
3.3 Kategori Standar Hasil Belajar PKn Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.....	30
3.4 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar	30
4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i>	33
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	34
4.3 Tingkat Hasil Belajar <i>Pretest</i>	35
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn.....	36
4.5 Skor Nilai <i>Posttest</i>	37
4.6 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>posttest</i>	38
4.7 Tingkat Hasil Belajar <i>Posttest</i>	39
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn.....	39
4.9 Analisis skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40

DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema kerangka pikir	23
3.1 Pola Desain Penelitian.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas SDM adalah melalui pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenjang. Namun, fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, murid kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingat untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan.

Menurut Sumiati & Asra (2008 : 23) belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri individu sebagai akibat interaksi individu dengan individu lainnya atau dengan lingkungannya. Sedangkan mengajar diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan atau keterampilan yang berkaitan dengan suatu mata pelajaran tertentu kepada murid, sebagaimana yang dituntut dalam penguasaan mata pelajaran tersebut.

Dalam sistem belajar mengajar guru harus berusaha agar proses belajar mengajar mencerminkan dua arah, yaitu bukan semata-mata memberikan

informasi tanpa mengembangkan kemampuan mental, fisik dan penampilan diri. Akan tetapi, proses belajar mengajar di kelas harus dapat mengembangkan cara belajar murid untuk mendapatkan, mengola, menggunakan dan mengkomunikasikan apa yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini dan masa mendatang.

Faktor terpenting di dalam dunia pendidikan dan pengajaran adalah guru. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelolah proses pembelajaran. Guru dituntut mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada murid, sehingga murid mempunyai rasa ingin tahu. Daya serap murid terhadap materi yang disampaikan bermacam-macam. Ada murid yang menyerap informasi dengan cepat dan ada yang lambat. Karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki metode yang efektif agar murid mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Mengenai tujuan belajar yang diharapkan, guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganeraan (PKn).

Menurut Ahmad Susanto (2013 : 225) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali murid dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

PKn sangat dibutuhkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Tujuan yang di harapkan dari pembelajaran PKn ini adalah murid mampu mengetahui dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Mengingat pentingnya pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana seorang guru merancang suatu metode pembelajaran yang sesuai, sehingga murid mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai masalah-masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari, serta murid mampu menempatkan diri di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa, dan Negara sesuai dengan hak dan kewajibannya.

Pada kenyataannya, pembelajaran PKn masih belum maksimal dalam pelaksanaannya. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran atau pengemasan pembelajaran PKn yang masih bersifat teori dan tidak mengkombinasikan dengan metode-metode pembelajaran yang aktif, sehingga pembelajaran tersebut terkesan monoton dan mampu mempengaruhi hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2018 di kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar, diperoleh data bahwa pada pelajaran PKn belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah yaitu 65. Dari jumlah murid sebanyak 24 orang terdapat 13 orang yang mencapai KKM dan 11 orang yang belum mencapai KKM. Artinya dari 24 murid hanya 54,17% yang mencapai KKM sedangkan 45,83% nya lagi belum mencapai KKM.

Hal tersebut diperkuat/sejalan dengan pendapat guru melalui wawancara dengan calon peneliti, dimana guru S sebagai guru kelas dan guru A sebagai kepala sekolah menyatakan bahwa pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik. Setiap pembelajaran berlangsung murid jadi kurang tertarik dan kurang berminat dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya hasil belajar masih kurang karena murid memiliki minat belajar yang kurang dalam belajar PKn.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan, maka perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran. Tidak lagi dengan cara yang klasik (Pembelajaran Konvensional) yaitu pengajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran di kelas terlihat monoton, tetapi dapat dilakukan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta dapat mengatasi perbedaan individual murid, sehingga pembelajaran dirasakan lebih bermakna bagi murid.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang murid terhadap suatu pelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas dan memberikan kemudahan bagi murid untuk memahami pelajaran sehingga murid dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Diantara beberapa model pembelajaran yang ada, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada murid. Pembelajaran jenis ini juga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan murid.

Salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Round Table*. Pada model ini meja disusun berbentuk bundar, dan murid mengerjakan satu tugas dari guru. Dalam pembelajaran *Round Table*, setiap kelompok mengerjakan tugas yang dibuat oleh guru dalam waktu yang telah ditentukan. Soal tersebut diputar untuk kelompok yang berikutnya dan begitu seterusnya.

Berdasarkan uraian di atas, dan mengingat pentingnya proses pembelajaran Pkn maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Round Table* terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Round Table* terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Round Table* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah memberikan sumbangan teori kepada para pengajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) serta sebagai bahan bandingan yang akan dipedomani dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Round Table dalam meningkatkan kemampuan belajar murid.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pembangunan dan pengembangan. Kontribusi hasil penelitian ini adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bagi murid, agar murid dapat termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar, sehingga hasil belajar, yang dicapai lebih baik.
- b. Bagi guru dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi dan mendapat tambahan wawasan serta keterampilan mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi informasi tentang pentingnya model pembelajaran kooperatif Round Table untuk memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.
- d. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

R. Gagne (Susanto, 2013:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan sebagai suatu instruksi.

Susanto (2013: 4) mengemukakan bahwa

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Komalasari (2014: 2) menyatakan belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi murid.

Menurut Sumiati & Asra (2008 : 23)

Belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri individu sebagai akibat interaksi individu dengan individu lainnya atau dengan lingkungannya. Sedangkan mengajar diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan atau keterampilan yang berkaitan dengan suatu mata pelajaran tertentu kepada murid, sebagaimana yang dituntut dalam penguasaan mata pelajaran tersebut.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia berupa perubahan sikap, tingkah laku, daya pikir, kebiasaan dan kemampuan-kemampuan lainnya dimana perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan.

b. Hakikat Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Susanto (2013:5) secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar murid adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Juliah (Asep 2012 : 5) hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik murid sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sedangkan menurut Hamalik dan Asep , hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apresepasi dan abilitas.

Hasil belajar menggambarkan kemampuan murid setelah mempelajari sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar pada hakekatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif (intelektual, efektif (sikap), dan psikomotorik (bertindak).“Perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan,

serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar” (Sudjana, 2013:3).

Menurut Suprijono (2015:7) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat interaksi antar murid dan antar murid dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan, nilai, dsb.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh murid setelah mengalami aktivitas belajar.

2) Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2013 : 6) menjelaskan ada beberapa macam hasil belajar yaitu :

- 1) Pemahaman konsep
Untuk mengukur hasil belajar murid yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk berupa tes baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan proses
Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu murid.
- 3) Sikap
Dalam hubungannya dengan hasil belajar murid, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan murid dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Kemampuan murid dalam menyerap atau memahami bahan yang diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya mengukur hasil belajar murid dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar yang diukur melalui tes.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a) Faktor Internal

➤ Faktor Biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

➤ Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang memang berpengaruh

besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b) Faktor Eksternal

➤ Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

➤ Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar murid. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para murid di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, relasi murid dengan murid, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

➤ Faktor lingkungan masyarakat

Seorang murid hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar murid karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya

adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah murid dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Susanto (2013:225) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan murid sehari-hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat, Makhluq Ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali murid dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan Negara.

Menurut Azymardi (Susanto, 2013:226) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintah, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, rule of law, HAM, hak dan kewajiban warga Negara serta proses demokrasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang bagaimana

cara menciptakan warga negara yang berpedoman pada Pancasila, UUD, dan nilai-nilai masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah membentuk watak atau karakteristik warga Negara yang baik. Menurut Mulayasa (Susanto, 2013:231), tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar murid:

- 1) Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, cara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- 3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia, dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada murid sejak usia dini karena murid sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga Negara yang baik akan mudah terwujud.

3. Model Pembelajaran Kooperatif *Round Table*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi murid dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan murid serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Arends (Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice & Weil (Isjoni, 2013: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Sedangkan Istarani (2011: 1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Menurut Amri (2013: 34) model pembelajaran kurikulum 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana murid belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan atas dasar kerja sama. Ridho (2011) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan sejumlah murid sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Lebih lanjut ia juga menjelaskan belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran selain itu. Selain itu Syahza dan Irianti (2009) menyatakan bahwa pelajaran kooperatif adalah model pelajaran yang dirancang untuk mengajar kemampuan akademik sekaligus keterampilan sosial (interpersonal). Menurut Suyatno (Yensi, 2012) pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran berkelompok, sehingga dapat mengaktifkan murid sebab dalam kelompok mereka diharapkan dapat bekerjasama dan berdiskusi menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang lebih menekankan kerja sama dalam kelompok yang tersusun atas kemampuan yang heterogen yang dapat mengakibatkan ketergantungan positif sehingga menimbulkan rasa bertanggung jawab, percaya diri dalam individu murid guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini kegiatan belajar berpusat kepada murid, kemudian evaluasi diberikan oleh guru guna mengukur hasil belajar murid dapat menjadi motivasi bagi murid.

Menurut Suprijono (Juariah dan Tamam, 2015) salah satu manfaat model pembelajaran kooperatif adalah “kemudian murid belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup

selaras dengan orang lain. Sebelumnya Thompson (Ridho, 2011) menyatakan, pembelajaran kooperatif dapat menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Selain itu Suherman (Bahrilalim dan Haris, 2011) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah. Dari berbagai pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif berdampak positif pada proses interaksi antar murid yang dapat mendorong murid untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Dalam pembelajaran Kooperatif terdapat beberapa hal yang perlu dipenuhi. Menurut Slavin (2009:10) ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para murid belajar secara kooperatif hal tersebut meliputi :

Pertama para murid yang bergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama dan harus dicapai. Kedua para murid yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyendiri bahwa masalah yang mereka yang hadapi adalah masalah kelompok dan berhasil tidaknya kelompok itu menjadi tanggung jawab bersama. Ketiga untuk mencapai hasil yang maksimum, para murid tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapi.

Dengan memperhatikan berbagai hal tersebut, murid ditekankan pada proses bekerja sama dalam kelompok, yang mengharuskan setiap anggota melakukan komunikasi yang baik antara anggota kelompok guna menyamapaikan ide yang iy miliki kepada seluruh anngota kelompok sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan baik.

c. Pengertian Model Pembelajaran *Round Table*

Barkley, Mccafferty (Hasanah, 2011) mengatakan bahwa *Round Table* merupakan teknik menulis yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar. Selain itu Ratnasari, Amir dan Maffuddin (2013) menyatakan model kooperatif tipe *Round Table* adalah suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang tiap kelompok mengelilingi sebuah meja dengan anggota yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran ini guru memberikan masalah/ LKS kepada murid, dan setiap murid diberikan kesempatan untuk berkontribusi dan dituliskan di kertas yang telah disediakan.

Asma (2006:11) *Cooperative Round Table* juga dapat menjadi sebuah strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana murid akan lebih mudah menentukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan dengan murid lainnya.

Pembelajaran *Round Table* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk memajukan pembentukan kelompok, mendengarkan aktif, berpikir dan berpartisipasi. Murid bergantian dalam berkontribusi dalam kelompoknya masing-masing, pembelajaran ini juga merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mementingkan proses untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Round Table diyakini dapat membangkitkan motivasi belajar murid, dapat membuat murid lebih aktif, lebih berani mengungkapkan pendapat karena belajar

dengan kelompok. Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran Round Table akan dapat meningkatkan hasil belajar murid .

Dari pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Round Table* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif dimana murid belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain, kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 murid dengan kemampuan yang *heterogen* yang dikemas dalam sebuah meja berbentuk lingkaran. Model pembelajaran *Round Table* merupakan suatu pembelajaran dengan menekankan pada aspek sosial.

d. Keunggulan pembelajaran kooperatif tipe Round Table

Model pembelajaran kooperatif tipe *Round Table* memiliki keunggulan antara lain:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik murid.
- 2) Meningkatkan kemampuan murid dalam mengingat.
- 3) Menambah kepuasan murid terhadap pengalaman belajarnya.
- 4) Membantu murid mengemabangkan keterampilan berbicara (oral skills) dalam berkomunikasi.
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial murid.
- 6) Mengangkat harga diri murid.
- 7) Membantu memajukan hubungan antar murid yang positif.

e. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe Round Table

- 1) Memerlukan alokasi waktu yang banyak.
- 2) Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram, yang lebih sistematis.
- 3) Jika peserta didik belum terbiasa dalam belajar kooperatif maka pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal.
- 4) Menuntut sifat tertentu dari murid misalnya sifat bekerja sama sehingga menimbulkan kecenderungan anak malas belajar mandiri karena bergantung pada temannya.

f. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Round table

Adapun langkah-langkah model pembelajaran round table adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tugas yang didiskusikan.
- 3) Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok dan membagikan kertas kerja murid dengan duduk berkeliling membentuk lingkaran.
- 4) Murid mengerjakan tugas dengan menuangkan idenya di atas kertas secara bergilir searah jarum jam, giliran dibatasi waktu.
- 5) Kesimpulan.
- 6) Penyampaian hasil.
- 7) Feed back oleh guru.
- 8) Evaluasi.
- 9) Penutup.

Table 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Round Table.

Fase	Tingkah laku guru
Fase-1 Memampaikan tujuan dan memotivasi murid.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memotivasi murid, guru mengkaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu.
Fase-2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada murid dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan murid kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada murid cara membentuk kelompok-kelompok belajar (setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang dan harus heterogen terutama jenis kelamin dan kemampuan murid).
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok belajar pada saat murid mengerjakan tugas.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta murid mempersentasikan hasil kerjanya. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada murid yang berprestasi untuk menghargai upaya maupun hasil belajar murid baik secara individu maupun kelompok.

Sumber: Ibrahim, dkk.(Trianto, 2009:66)

B. Kerangka Pikir

Asma(2006:11) Cooperative Round Table adalah sebuah strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana murid akan lebih mudah menentukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan dengan murid lainnya. Cooperative learning ini mengacu pada metode pengajaran dimana iswa bekerja sama dalam satu kelompok, saling membantu dalam belajar, dalam

pembelajaran kooperatif murid belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda-beda satu sama lain.

Menurut Slameto (2008:7) hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses setelah melakukan kegiatan belajar yang diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan murid. Hasil belajar diukur dengan menggunakan rata-rata hasil tes yang diberikan dengan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab. Melalui hasil belajar maka peneliti akan mengetahui sejauh mana perubahan. Tingkah laku murid setelah terjadi proses belajar menggunakan model pembelajaran Round Table.

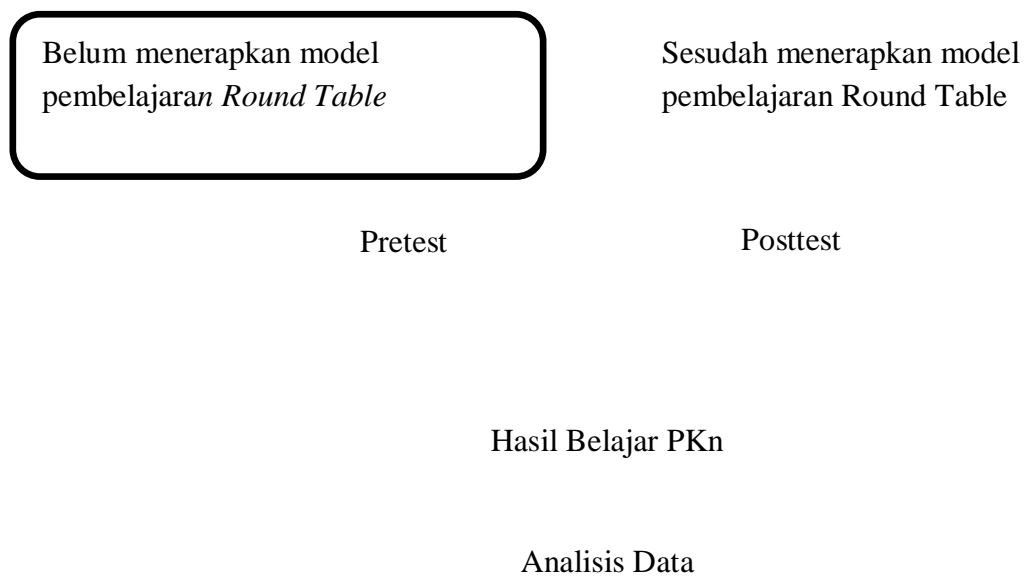
Guru dituntut untuk dapat melibatkan murid secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan murid dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. PKn merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat murid merasa jenuh atau bosan dalam mempelajarinya, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional, sehingga guru akan terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan.

Menggunakan model pembelajaran *Round Table* dalam proses pembelajaran akan memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar pada murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate. Sehingga, peneliti merancang alur kerangka pikir sebagai berikut.

SKEMA KERANGKA PIKIR

PROSES

PEMBELAJARAN PKn



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau kesimpulan sementara terhadap rumusan masalah. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Round Table* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis pre eksperimen. Penelitian eksperimen (*Experimental Research*) merupakan kegiatan peneliti yang bertujuan untuk menilai suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap subjek/objek penelitian untuk menguji hipotesis. Tindakan yang dimaksud yaitu penggunaan model *Round Table* dalam proses pembelajaran di Kelas IV SD Ipres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Desain Experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberi perlakuan.

Dengan pola sebagai berikut:

$$O_1 X O_2$$

Gambar 3.1. Pola Desain Penelitian

(Sugiyono, 2014 : 112)

Keterangan :

- O₁ : nilai pretest (sebelum murid diberi perlakuan)
- X : Treatmen atau perlakuan (model Round Table).
- O₂ : Nilai Post-Test (setelah diberi perlakuan).

2. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016:63) Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini digunakan yakni variabel independen dan dependen.

Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Sugiyono (2016:64) mengemukakan variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu model *Round Table*.

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel terikat. Sugiyono (2016:64), Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen yaitu hasil belajar Pkn.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2013:137), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:61). Hal ini berarti populasi penelitian meliputi semua objek/murid yang mempunyai karakteristik tertentu yang ingin diteliti guna menjawab permasalahan

penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang berjumlah 24 orang.

Tabel 3.1 Populasi Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Wanita	
1	IV	10	14	24

(Sumber: Data kelas IV SD Inpres Bontomanai)

2. Sampel

Sugiyono (2010:119) mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel ini dinamakan total sampling atau sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2013:126).

Table 3.2 Sampel murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Wanita	
1	IV	10	14	24

(Sumber: Data kelas IV SD Inpres Bontomanai)

C. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran Round Table

Pembelajaran kooperatif model *Round Table* merupakan suatu pembelajaran dengan menekankan pada aspek sosial. Murid belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain, kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 murid dengan kemampuan yang heterogen yang dikemas dalam sebuah meja berbentuk lingkaran.

2. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran PKn yang diukur setelah subjek diberikan perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran PKn dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan murid terhadap materi mata pelajaran PKn yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar murid yaitu berupa tes. Tes yang digunakan adalah tes yang dibuat oleh peneliti berupa essay sebanyak 5 nomor. Soal tes hanya dibuat dalam satu versi, artinya soal Tes yang diberikan saat *Pretests* sama dengan soal tes yang diberikan saat *Posttest*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes. Tes dilakukan dengan cara:

1. Melaksanakan Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan atau sebelum menggunakan model pembelajaran *Round Table* pada proses pembelajaran Pkn.

2. Memberi Perlakuan

Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table*.

3. Melaksanakan Posttest

Setelah melaksanakan *Pretest* selanjutnya melaksanakan *Posttest* di kelas yang sama. *Posttest* dilaksanakan setelah diberi perlakuan atau setelah menggunakan model pembelajaran *Round Table* pada proses pembelajaran. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Round Table* terhadap hasil belajar murid.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan model *Round Table* yang telah diterapkan, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai

pretest dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (\text{Arif Tiro, 2008: 120})$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam Analisis ini peneliti mendeskripsikan hasil belajar PKn yang diperoleh murid guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar PKn murid yang dikelompokkan ke dalam 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori

hasil belajar PKn adalah menurut standar kategori dari Departemen Pendidikan Nasional.

Tabel 3.3 Kategori Standar Hasil Belajar PKn Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Skor	Kategori
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber : Departemen Pendidikan Nasional (2013)

Data hasil belajar murid dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65 dari skor idealnya 100.

Tabel 3.4 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Skor	Kategori Ketuntasan Hasil Belajar
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x \leq 64$	Tidak Tuntas

(Sumber : SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar)

Berdasarkan tabel 3.4 di atas bahwa murid memperoleh nilai pada interval 65-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan murid memperoleh nilai dari interval 0-64 maka murid dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Teknik Analisis Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- d = Deviasi masing-masing subjek
- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- $\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
- N = subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- $\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)
- N = subjek pada sampel.

- c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan model pembelajaran *Round Table* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima Dan H_1 ditolak, berarti penerapan model pembelajaran *Round Table* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontomanai.

Menentukan Harga t_{tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran *Round Table* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* PKn Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Round Table*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar mulai tanggal 12 Mei – 09 Juni 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen pretes dan posttest sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Data hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Abdul Azis	60
2	Ahmad Fauzan Amri	50
3	Alhumairah Putri Nuria	70
4	Annisa Putri	40
5	Rosmiati	75
6	Diah Paramita	50
7	Endang Terilestari	60
8	Ardila	50
9	Indiana Zalsabila	50
10	Syarif Hidayatullah	60

11	M. Syahrul Dimas Saputra	60
12	Muhammad Ilyas Amrullah	65
13	Muhammad Mirhan	60
14	Muh Rahfi	50
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R	60
16	Nabilah Atiqah	80
17	Nur Aisyah	40
18	Nur Alfiah Rezki	60
19	Nur Aulia Rahma	60
20	Sutaryana	55
21	Nur Khumaerah. N	80
22	Rahmat Ramadan	55
23	Sri Rahayu Ningsih	60
24	Syarifa Nur Aini	45

(Sumber : Hasil Pretest SD Inpres Bontomanai Tahun 2018)

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	f.x
40	2	80
45	1	45
50	5	250
55	2	110
60	9	540
65	1	65
70	1	70
75	1	75
80	2	160
Jumlah	24	1395

(Sumber : Hasil Olah Data Tahun 2018)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1395$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1395}{24} \\ &= 58,13\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebelum penerapan model pembelajaran *Round Table* yaitu 58,13. Adapun Dikategorikan menurut standar kategori dari Departemen Pendidikan Nasional, maka keterangan murid dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3. Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

No	Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	8	33,33
2	55 – 64	Rendah	11	45,83
3	65 – 79	Sedang	3	12,5
4	80 – 89	Tinggi	2	8,34
5	90 – 100	Sangat tinggi	0	0,00
Jumlah			24	100,0

(Sumber Hasil Olah Data Tahun 2018)

Berdasarkan Table 4.3. menunjukkan bahwa dari hasil belajar *Pretest* tidak ada murid yang berada pada kategori sangat tinggi itu artinya tidak ada murid

yang mendapat nilai dari interval 90-100, pada kategori tinggi terdapat 2 murid artinya dari 24 murid ada 2 murid yang mendapat nilai dari interval 80-89 sehingga persentasenya yaitu 8,34%, pada kategori sedang terdapat 3 murid artinya dari 24 murid ada 3 murid yang mendapat nilai dari interval 65-79 sehingga persentasenya yaitu 12,5%, pada kategori rendah terdapat 11 murid artinya dari 24 murid ada 11 murid yang mendapat nilai dari interval 55-64 sehingga persentasenya yaitu 45,83%, sedangkan pada kategori sangat rendah terdapat 8 murid artinya dari 24 murid ada 8 murid yang mendapat nilai dari interval 0-54 sehingga persentasenya yaitu 33,33%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran PKn sebelum diterapkan model pembelajaran *Round Table* tergolong rendah, karena dari kelima kategori hasil belajar tersebut jumlah murid yang berada pada kategori rendahlah yang paling banyak yaitu sebanyak 11 murid.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	19	79,17
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	20,83
Jumlah		24	100

(Sumber Hasil Olah Data Tahun 2018)

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar PKn murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $20,83\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar(*Posttest*)PKn Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar setelah diterapkan Model Pembelajaran *Round Table*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar PKn murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar setelah penerapan model pembelajaran *Round Table*

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Abdul Azis	70
2	Ahmad Fauzan Amri	80
3	Alhumairah Putri Nuria	80
4	Annisa Putri	60
5	Rosmiati	75
6	Diah Paramita	90
7	Endang Terilestari	60
8	Ardila	80
9	Indiana Zalsabila	90
10	Syarif Hidayatullah	70

11	M. Syahrul Dimas Saputra	80
12	Muhammad Ilyas Amrullah	70
13	Muhammad Mirhan	80
14	Muh Rahfi	75
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R	90
16	Nabilah Atiqah	90
17	Nur Aisyah	85
18	Nur Alfiah Rezki	85
19	Nur Aulia Rahma	85
20	Sutaryana	90
21	Nur Khumaerah. N	95
22	Rahmat Ramadan	75
23	Sri Rahayu Ningsih	95
24	Syarifa Nur Aini	60

(Sumber : Hasil Pretest SD Inpres Bontomanai Tahun 2018)

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*.

X	F	f.x
60	3	180
70	3	210
75	3	225
80	5	400
85	3	255
90	5	450
95	2	190
Jumlah	24	1910

(Sumber : Hasil Olah Data Tahun 2018)

Dari data hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1910$ dan nilai dari N sendiri adalah 24. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1910}{24} \\ &= 79,58\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SDN Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar setelah penerapan model pembelajaran *Round Table* yaitu 79,58.

Tabel 4.7. Tingkat Hasil Belajar *Posttest*

No	Interval	Hasil Belajar Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 – 64	Rendah	3	12,5
3	65 – 79	Sedang	6	25
4	80 – 89	Tinggi	8	33,33
5	90 – 100	Sangat tinggi	7	29,17
Jumlah			24	100,0

(Sumber Hasil Olah Data Tahun 2018)

Berdasarkan Table 4.7. menunjukkan bahwa dari hasil belajar *Posttest* tidak ada lagi murid yang berada pada kategori sangat rendah itu artinya tidak ada lagi murid yang mendapat nilai dari interval 0-54, pada kategori rendah terdapat 3 murid artinya dari 24 murid ada 3 murid yang mendapat nilai dari interval 55-64 sehingga persentasenya yaitu 12,5%, pada kategori sedang terdapat 6 murid

artinya dari 24 murid ada 6 murid yang mendapat nilai dari interval 65-79 sehingga persentasenya yaitu 25%, pada kategori tinggi terdapat 8 murid artinya dari 24 murid ada 8 murid yang mendapat nilai dari interval 80-89 sehingga persentasenya yaitu 33,33%, sedangkan pada kategori sangat tinggi terdapat 7 murid artinya dari 24 murid ada 7 murid yang mendapat nilai dari interval 90-100 sehingga persentasenya yaitu 29,17%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran PKn setelah diterapkan model pembelajaran *Round Table* tergolong tinggi, karena dari kelima kategori hasil belajar tersebut jumlah murid yang berada pada kategori tinggilah yang paling banyak yaitu sebanyak 8 murid.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	12,5
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	21	87,5
Jumlah		24	100,0

(Sumber Hasil Olah Data Tahun 2018)

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $87,5\% \geq 75\%$.

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Round Table* pada Murid Kelas IV SD Inpres Bontomanai kecamatan Tamalate Kota Makassar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Terdapat pengaruh penggunaa model pembelajaran *Round Table* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar ”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.9 . Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	60	70	10	100
2	50	80	30	900
3	70	80	10	100
4	40	60	20	400
5	75	75	0	0
6	50	90	40	1600
7	60	60	0	0
8	50	80	30	900
9	50	90	40	1600
10	60	70	10	100
11	60	80	20	200
12	65	70	5	25
13	60	80	30	900
14	50	75	25	625
15	60	90	30	900
16	80	90	10	100
17	40	85	45	2025
18	60	85	25	625

19	60	85	25	625
20	55	90	35	1225
21	80	95	15	225
22	55	75	20	400
23	60	95	35	1225
24	45	60	15	225
Jumlah	1395	1910	525	15025

(Sumber Hasil Olah Data Tahun 2018)

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{525}{24} \\
 &= 21,88
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 15025 - \frac{(525)^2}{24} \\
 &= 15025 - \frac{275625}{24} \\
 &= 15025 - 11484,38 \\
 &= 3540,62
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{21,88}{\sqrt{\frac{3540,62}{24(24-1)}}}$$

$$t = \frac{21,88}{\sqrt{\frac{3540,62}{552}}}$$

$$t = \frac{21,88}{\sqrt{6,41}}$$

$$t = \frac{21,88}{2,53}$$

$$t = 8,65$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 24 - 1 = 23$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,069$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 8,65$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,65 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Round Table* berpengaruh terhadap hasil belajar murid .

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung masing bersifat konvensional, sehingga murid seringkali merasa jenuh bahkan bosan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung akibatnya berdampak pada hasil belajar murid.

Menurut Ahmad Susanto (2013 : 225) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk

mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

PKn sangat dibutuhkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Tujuan yang di harapkan dari pembelajaran PKn ini adalah siswa mampu mengetahui dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Mengingat pentingnya pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana seorang guru merancang suatu metode pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai masalah-masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari, serta siswa mampu menempatkan diri di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa, dan Negara sesuai dengan hak dan kewajibannya.

Pada kenyataannya, pembelajaran PKn masih belum maksimal dalam pelaksanaannya. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran atau pengemasan pembelajaran PKn yang masih bersifat teori dan tidak mengkombinasikan dengan metode-metode pembelajaran yang aktif, sehingga pembelajaran tersebut terkesan monoton dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal melalui pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2018 di kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar, diperoleh data bahwa pada pelajaran PKn

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah yaitu 65. Dari jumlah murid sebanyak 24 orang terdapat 13 orang yang mencapai KKM dan 11 orang yang belum mencapai KKM. Artinya dari 24 murid hanya 54,17% yang mencapai KKM sedangkan 45,83% nya lagi belum mencapai KKM. Melihat permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran. Tidak lagi dengan cara yang klasik (Pembelajaran Konvensional) yaitu pengajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran di kelas terlihat monoton, tetapi dapat dilakukan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta dapat mengatasi perbedaan individual murid, sehingga pembelajaran dirasakan lebih bermakna bagi murid.

Menurut Sumiati & Asra (2008 : 23) belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri individu sebagai akibat interaksi individu dengan individu lainnya atau dengan lingkungannya. Sedangkan mengajar diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan atau keterampilan yang berkaitan dengan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa, sebagaimana yang dituntut dalam penguasaan mata pelajaran tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Round Table terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah memberikan sumbangan teori kepada para pengajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) serta sebagai bahan bandingan yang akan dipedomani dalam

pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Round Table dalam meningkatkan kemampuan belajar murid.

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pembangunan dan pengembangan. Kontribusi hasil penelitian ini adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bagi murid, agar murid dapat termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar, sehingga hasil belajar, yang dicapai lebih baik.
- b. Bagi guru dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi dan mendapat tambahan wawasan serta keterampilan mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi informasi tentang pentingnya model pembelajaran kooperatif Round Table untuk memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.
- d. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan peneliti.

Faktor terpenting di dalam dunia pendidikan dan pengajaran adalah guru. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelolah proses pembelajaran. Guru dituntut mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang murid terhadap suatu

pelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu murid dalam mengerjakan tugas dan memberikan kemudahan bagi murid untuk memahami pelajaran sehingga murid dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar menggambarkan kemampuan murid setelah mempelajari sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar pada hakekatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif (intelektual, efektif (sikap), dan psikomotorik (bertindak).“Perubahan sebagai hasil proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar” (Sudjana, 2013:3).

Menurut Suprijono (2015:7) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat interaksi antar siswa dan antar siswa dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan, nilai, dsb.

Selain guru, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

- a) Faktor Internal
 - Faktor Biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

➤ Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b) Faktor Eksternal

➤ Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap

perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

➤ Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar murid. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para murid di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum relasi, guru dengan murid, relasi murid dengan murid, pelajaran, waktu sekolah, tata tertip atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsiten.

➤ Faktor lingkungan masyarakat

Seorang murid hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar murid karena keberadaanya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah murid dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

Pembelajaran yang mendorong murid untuk lebih aktif berkomunikasi baik dengan guru ataupun teman adalah salah satunya model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar murid yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada murid. Pembelajaran jenis ini juga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam

mengaktifkanmurid.Menurut salah satu ahli yaitu Ridho (2011) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe.Salah satunya adalah tipe *Round Table*.Pada model ini meja disusun berbentuk bundar, dan murid mengerjakan satu tugas dari guru.Dalam pembelajaran *Round Table*, setiap kelompok mengerjakan tugas yang dibuat oleh guru dalam waktu yang telah ditentukan.Soal tersebut diputar untuk kelompok yang berikutnya dan begitu seterusnya.

Pembelajaran *Round Table* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk memajukan pembentukan kelompok, mendengarkan aktif, berpikir dan berpartisipasi. Siswa bergantian dalam berkontribusi dalam kelompoknya masing-masing, pembelajaran ini juga merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mementingkan proses untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan model pembelajaran ini siswa tidak akan mendominasi antara satu dengan yang lainnya, karena setiap murid memiliki porsi yang sama dalam berkontribusi akibat dari proses yang bergilir. *Round Table* diyakini dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat membuat siswa lebih aktif, lebih berani mengungkapkan pendapat karena belajar dengan kelompok. Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran *Round Table* akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Ratnasari, Amir dan Maffuddin (2013) menyatakan model kooperatif tipe *Round Table* adalah suatu model

pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang tiap kelompok mengelilingi sebuah meja dengan anggota yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Round Table* memiliki keunggulan antara lain:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat.
- 3) Menambah kepuasan siswa terhadap pengalaman belajarnya.
- 4) Membantu siswa mengemabangkan keterampilan berbicara (oral skills) dalam berkomunikasi.
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial siswa.
- 6) Mengangkat harga diri siswa.
- 7) Membantu memajukan hubungan antar siswa yang positif.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran round table adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tugas yang didiskusikan.
- 3) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dan membagikan kertas kerja siswa dengan duduk berkeliling membentuk lingkaran.
- 4) Siswa mengerjakan tugas dengan menuangkan idenya di atas kertas secara bergilir searah jarum jam, giliran dibatasi waktu.
- 5) Kesimpulan.
- 6) Penyampaian hasil.

- 7) Feed back oleh guru.
- 8) Evaluasi.
- 9) Penutup.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Desigen*, yang mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Round Table* pada proses pembelajaran PKn di kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Desain Experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Desaign*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2016:63) Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini digunakan yakni variabel independen dan dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu model *Round Table* dan yang menjadi variabel dependen yaitu hasil belajar Pkn.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang berjumlah 24 orang. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:61).

Sugiyono (2010:119) mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Dengan demikian

yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel ini dinamakan total sampling atau sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2013:126).

Instrument penelitian yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yaitu berupa tes. Tes yang digunakan adalah tes yang dibuat oleh peneliti berupa essay sebanyak 5 nomor. Soal tes hanya dibuat dalam satu versi, artinya soal Tes yang diberikan saat *Pretests* sama dengan soal tes yang diberikan saat *Posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*).

Berdasarkan hasil analisa setelah diberi perlakuan diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Round Table* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas IV Sd Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar murid sebelum *pretest* dan sesudah *posttest*.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar murid 58,13 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 33,33%, rendah 45,83%, sedang 12,5%, tinggi 8,34% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid sebelum diterapkan model pembelajaran *Round Table* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 79,58. Jadi hasil belajar PKn setelah diterapkan model pembelajaran *Round Table* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran *Round Table*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar PKn murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 29,17%, tinggi 33,33%, sedang 25%, rendah 12,5%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,65. Dengan frekuensi (dk) sebesar $24 - 1 = 23$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,069$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Round Table* mempengaruhi hasil belajar PKn.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Round Table* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKn pada murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *Round Table* dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Hal ini sejalan dengan pendapat Asma (2006:11) *Cooperative Round Table* juga dapat menjadi sebuah strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana siswa akan lebih mudah menentukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan dengan siswa lainnya. Pembelajaran *Round Table* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk memajukan pembentukan kelompok, mendengarkan aktif, berpikir dan berpartisipasi. Siswa bergantian dalam berkontribusi dalam kelompoknya masing-masing, pembelajaran ini juga merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mementingkan proses untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Cooperative tipe (Round Table)* pada murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Berdasarkan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Round Table* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn pada murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (pretest dan posttest). Dimana dari hasil pretest diketahui rata-rata hasil belajar murid yaitu 58,13 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 33,33%, rendah 45,83%, sedang 12,5%, tinggi 8,34% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid sebelum diterapkan model pembelajaran *Round Table* tergolong rendah.Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 79,58. Jadi hasil belajar PKn setelah diterapkan model pembelajaran *Round Table* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran *Round Table*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar PKn murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 29,17%, tinggi 33,33%, sedang 25%, rendah 12,5%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,65. Dengan frekuensi (dk) sebesar $24 - 1 = 23$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,069$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Round Table* mempengaruhi hasil belajar PKn.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Cooperative tipe(Round Table)* yang mempengaruhi hasil belajar PKn murid kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, khususnya guru SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative tipe Round Table* baik pada mata pelajaran PKn maupun mata pelajaran yang lain.
2. Kepada peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji tentang model pembelajaran *Round Table* sehingga dapat memperkuat hasil penelitian selanjutnya baik dalam pembelajaran PKn maupun pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20--tentang-sisdiknas.pdf>.
- Iswanti Nina. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Murid*, (Online).
(<http://www.digilib.unila.ac.id>, diakses 20 Februari 2018).
- Kaelan, Achmad Subaidi, 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Mariam Siti. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Jenjang Analisis dan Sintesis*, (Online).
(<http://www.repository.uinjkt.ac.id>, diakses 20 Februari 2018) .
- Muslich, M. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moha Kamaruddin. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nasrul. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Round Table*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*. (Online). Vol. 3.No.4.
(<http://ejournal.Uin-suska.Ac.id>, diakses 27 Januari 2017).
- Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajardan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cita. Cetakan Keempat.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Palkem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2018. *Pedoman Penulisan Skirpsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A

1. Jadwal Penelitian
2. Daftar Hadir Siswa

Lampiran B

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran C

1. Soal *Pretest* dan Soal *Posttest*
2. Kunci Jawaban *Pretest-Posttest*

Lampiran D

1. Data Nilai *Pretest-Posttest*
2. T Tabel

Lampiran E

1. Persuratan
2. Dokumentasi

**DAFTAR NAMA MURID KELAS IV SD INPRES BONTOMANAI
KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**

No	Nama Murid	Jenis Kelamin
1	Abdul Azis	Laki-laki
2	Ahmad Fauzan Amri	Laki-laki
3	Alhumairah Putri Nuria	Perempuan
4	Annisa Putri	Perempuan
5	Rosmiati	Perempuan
6	Diah Paramita	Perempuan
7	Endang Terilestari	Perempuan
8	Ardila	Perempuan
9	Indiana Zalsabila	Perempuan
10	Syarif Hidayatullah	Laki-laki
11	M. Syahrul Dimas Saputra	Laki-laki
12	Muhammad Ilyas Amrullah	Laki-laki
13	Muhammad Mirhan	Laki-laki
14	Muh Rahfi	Laki-laki
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R	Laki-laki
16	Nabilah Atiqah	Perempuan
17	Nur Aisyah	Perempuan
18	Nur Alfiah Rezki	Perempuan
19	Nur Aulia Rahma	Perempuan
20	Sutaryana	Laki-laki
21	Nur Khumaerah. N	Perempuan
22	Rahmat Ramadan	Laki-laki
23	Sri Rahayu Ningsih	Perempuan
24	Syarifa Nur Aini	Perempuan

DAFTAR HADIR MURID KELAS IV SD INPRES BONTOMANAI
KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR

No	Nama Murid	Pertemuan					
		1	2	3	4	5	6
1	Abdul Azis	P R E S T E S T	√	√	P O S T E S T	√	√
2	Ahmad Fauzan Amri		√	√		√	√
3	Alhumairah Putri Nuria		√	√		√	√
4	Annisa Putri		√	√		√	√
5	Rosmiati		√	√		√	√
6	Diah Paramita		√	√		√	√
7	Endang Terilestari		√	√		√	√
8	Ardila		√	√		√	√
9	Indiana Zalsabila		√	√		√	√
10	Syarif Hidayatullah		√	√		√	√
11	M. Syahrul Dimas Saputra		√	√		√	√
12	Muhammad Ilyas Amrullah		√	√		√	√
13	Muhammad Mirhan		√	√		√	√
14	Muh Rahfi		√	√		√	√
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R		√	√		√	√
16	Nabilah Atiqah		√	√		√	√
17	Nur Aisyah		√	√		√	√
18	Nur Alfiah Rezki		√	√		√	√

19	Nur Aulia Rahma		√	√		√	√
20	Sutaryana		√	√		√	√
21	Nur Khumaerah. N		√	√		√	√
22	Rahmat Ramadan		√	√		√	√
23	Sri Rahayu Ningsih		√	√		√	√
24	Syarifa Nur Aini		√	√		√	√

LAMPIRAN B

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/Semester : IV/II
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap globalisasi di Lingkungannya

B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. Indikator

4.1.4 Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia dalam misi Internasional.

4.1.5 Menunjukkan sikap selektif terhadap pengaruh globalisasi.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa mampu:

1. Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.
2. Menunjukkan sikap selektif terhadap pengaruh globalisasi.

E. Materi Pembelajaran

Pengaruh Globalisasi

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi.

Model : Pembelajaran Round Table

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan fisik dan psikis anak melalui pertanyaan : bagaimana kabarmu? Dan seterusnya. • Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) • Memberi motivasi tentang pentingnya berdoa • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa • Mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya • Guru menyampaikan topik materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Memperlihatkan beberapa gambar kebudayaan yang ada di Indonesia misalnya, Aceh memiliki tarian khas yaitu tari zaman, Yogyakarta memiliki rumah khas yaitu rumah Joglo. • Menjelaskan model pembelajaran <i>Round Table</i> • Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. • Setiap anggota memegang selembar kertas yang nantiya berisi pertanyaan yang berbeda-beda dengan duduk berkeliling membentuk lingkaran selanjutnya pertanyaan tersebut dianalisa dan dicari solusi pemecahannya. • Dalam waktu yang sudah ditentukan, lembar jawaban atas pertanyaan tersebut diputar searah jarum jam untuk dianalisis dan dievaluasi oleh anggota lain. • Begitu seterusnya, sampai semua pertanyaan selesai dijawab dan dianalisis. • Guru membagikan LKM kepada setiap kelompok. • Menunjuk perwakilan kelompok untuk melaporkan hasil kerja sama diskusi kelompoknya. • Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan 	80 menit

	penyimpulan.	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. • Memberikan pekerjaan rumah kepada murid. • Membaca doa pulang. 	15 menit

H. Media dan Sumber Pelajaran

Media : LKM

Sumber Belajar : Buku kelas IV yang disesuaikan.

I. Penilaian

- Teknik individu dan kelompok
- Penilaian : tulisan, kelompok, sikap
- Bentuk : Essay

Rubrik Penilaian

A. Penilaian tulisan

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Kognitif	Semua benar	4
		Sebahagian besar benar	3
		Sebahagian kecil benar	2
		Semua salah	1

B. Penilaian Kelompok

Nama Kelompok	Aspek Yang Dinilai	Skor
	Kerjasamanya baik	A
	Kerjasamanya cukup	B
	Kerjasamanya kurang	C

C. Lembar Penilaian

No	Nama Murid	Pengetahuan	Sikap	Produk	Jmlh Skor	Skor
1						
2						
3						
4						
Dst.						

Catatan: (jumlah skor:jumlah skor maksimal) x 10

Makassar, , Mei, 2018

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

(Suriati, S. Pd)

Nip. 19700505 200604 2021

(Nurfahyani)

Nim. 10540928014

Menyetujui,

Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai

(Alimuddin, S. Pd)

Nip. 19650317 199211 1 022

BAHAN AJAR

Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional

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

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.

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

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

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

Menyikapi Pengaruh Globalisasi

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, di antaranya sebagai berikut :

1. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
3. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
4. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
5. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
6. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
7. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
8. 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.

LEMBAR KERJA MURID

Kelompok :

Nama anggota kelompok : 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

A. Indikator Pembelajaran :

4.1.4 Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia dalam misi Internasional.

4.1.5 Menunjukkan sikap selektif terhadap pengaruh globalisasi.

B. Soal

Kelompokkan kebudayaan yang berasal dari dalam negeri dan luar negeri!

1



2



3



4



5



NO	JENIS KEBUDAYAAN	DALAM NEGERI	LUAR NEGERI
1	Gamelan		
2	Drumband		

3	Tari jaipong		
4	Batik		
5	Break Dance		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

J. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap globalisasi di Lingkungannya

K. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

L. Indikator

- 4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi
- 4.1.2 Menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
- 4.1.3 Menggolongkan pengaruh positif dan negatif globalisasi dalam berbagai bidang

M. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa mampu:

3. Menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.
4. Menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan benar.
5. Menggolongkan pengaruh positif dan negatife globalisasi dalam berbagai bidang.

N. Materi Pembelajaran

Globalisasi

O. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi.

Model : *Round Table*

P. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan fisik dan psikis anak melalui pertanyaan : bagaimana kabarmu? Dan seterusnya. • Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) • Memberi motivasi tentang pentingnya berdoa • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa • Mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya • Guru menyampaikan topik materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penjelasan mengenai materi globalisasi • Menjelaskan model pembelajaran <i>Round Table</i> • Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. • Setiap anggota memegang selembar kertas yang nantiya berisi pertanyaan yang berbeda-beda, selanjutnya pertanyaan tersebut dianalisa dan dicari solusi pemecahannya. • Dalam waktu yang sudah ditentukan, lembar jawaban atas pertanyaan tersebut diputar searah jarum jam untuk dianalisis dan dievaluasi oleh anggota lain. • Begitu seterusnya, sampai semua pertanyaan selesai dijawab dan dianalisis. • Guru membagikan LKM kepada setiap kelompok. • Menunjuk perwakilan kelompok untuk 	80 menit

	<p>melaporkan hasil kerja sama diskusi kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. • Memberikan pekerjaan rumah kepada murid. • Membaca doa pulang. 	15 menit

Q. Media dan Sumber Pelajaran

Media : LKM

Sumber Belajar : Buku kelas IV yang disesuaikan.

R. Penilaian

- Teknik individu dan kelompok
- Penilaian : tulisan, kelompok, sikap
- Bentuk : Essay

Rubrik Penilaian

D. Penilaian tulisan

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Kognitif	Semua benar	4
		Sebahagian besar benar	3
		Sebahagian kecil benar	2
		Semua salah	1

E. Penilaian Kelompok

Nama Kelompok	Aspek Yang Dinilai	Skor
	Kerjasamanya baik	A
	Kerjasamanya cukup	B
	Kerjasamanya kurang	C

F. Lembar Penilaian

No	Nama Murid	Pengetahuan	Sikap	Produk	Jmlh Skor	Skor
1						
2						
3						
4						
Dst.						

Catatan: (jumlah skor:jumlah skor maksimal) x 10

Makassar, , Mei, 2018

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

(Suriati, S. Pd)

Nip. 19700505 200604 2 021

(Nurfahyani)

Nim. 10540928014

Menyetujui,

Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai

(Alimuddin, S. Pd)

Nip. 19650317 199211 1 022

Lampiran

BAHAN AJAR

A. Pengetian Globalisasi

Kata “Globalisasi” diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Ciri era globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam komunikasi antar masyarakat di dunia.

B. Pengaruh Globalisasi

Globalisasi dapat berdampak positif dan negatif. Untuk lebih jelasnya, mari kita pelajari bersama-sama. Berikut ini diuraikan beberapa pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

1. Bidang Politik

Pengaruh globalisasi dalam bidang politik terlihat jelas dalam proses pemilu di Indonesia yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Globalisasi memberi peluang bagi terciptanya tatanan masyarakat yang terbuka dan bebas. Globalisasi juga ternyata membawa akibat buruk dalam bidang politik. Adapun akibat buruk globalisasi dalam bidang politik diantaranya:

- a. Menipisnya rasa kekeluargaan dalam bermasyarakat.
- b. Munculnya paham liberalisme yang mengedepankan gaya hidup sebebaskan bebasnya.
- c. Hilangnya semangat gotong royong dalam masyarakat dan sebagainya.

2. Bidang Ekonomi

Pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi, sangat besar. Globalisasi dibidang ekonomi ditandai dengan munculnya pasar-pasar modern seperti swalayan, supermarket, dan sebagainya. Globalisasi dalam bidang ekonomi juga ditandai dengan munculnya pasar bebas, bank-bank, kegiatan ekspor-impor barang, dan system jual beli yang modern. Kondisi perekonomian yang terpengaruh arus globalisasi menyebabkan kehidupan masyarakat yang semula bersifat tradisional berubah menjadi masyarakat modern. Sekarang ini, masyarakat cenderung berbelanja di supermarket atau swalayan dari pada berbelanja di pasar tradisional.

3. Bidang Sosial

Globalisasi juga berpengaruh dalam kehidupan sosial di sekitar kita. Akibat globalisasi timbul organisasi atau perkumpulan-perkumpulan dalam masyarakat yang sesuai dengan kebutuhan. Organisasi tersebut meliputi organisasi pendidikan, organisasi keagamaan, kelompok pecinta alam, klub-klub olahraga, dan sebagainya.

4. Bidang Budaya

Arus globalisasi sedikit demi sedikit juga mempengaruhi budaya masyarakat. Adat ketimuran mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Misalnya, orang Jawa sudah tidak mampu lagi berbahasa Jawa dengan baik dan benar atau orang Batak tidak lagi mengetahui adat istiadat yang dimiliki. Sekarang ini dengan semakin terbukanya arus komunikasi antara Barat dan Timur, transformasi kebudayaan terjadi dengan cepat melalui media televisi maupun internet,

masyarakat dapat mengakses segala sesuatu. Budaya barat dengan mudah masuk dan mengeser budaya timur. Dilihat dari perilaku dan cara berpakaian, remaja sekarang bisa dikatakan sudah lepas dari budaya timur. Bahkan mereka sudah tidak lagi mengindahkan budaya serta nilai-nilai ketimuran dalam bergaul. Remaja sekarang sangat bebas bahkan tidak jarang mereka terjerumus dalam pergaulan bebas. Dalam masyarakat Timur pergaulan bebas dianggap masih tabu. Nilai-nilai budaya Timur mulai mengalami kemunduran arus globalisasi mulai mengubah nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia.

5. Gaya Hidup

Globalisasi mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia. Gaya hidup masyarakat yang semula bersifat tradisional dan memegang teguh adat istiadat sedikit demi sedikit berubah modern. Contohnya dapat dilihat di bawah ini:

- a. Perumahan yang semula berupa rumah adat sekarang berganti rumah modern yang terbuat dari batu bata.
- b. Alat transportasi gerobak, becak, dan delman mulai ditinggalkan dan berganti menjadi mobil, sepeda motor, kapal, dan sebagainya.
- c. Masyarakat yang semula berbelanja di pasar sekarang lebih senang berbelanja di supermarket atau swalayan.
- d. Makanan

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang lebih cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji.

e. Pakaian

Arus globalisasi juga berimbas pada mode pakaian, khususnya pakaian remaja. Pakaian remaja mengalami perubahan yang mencolok. Kebanyakan remaja saat ini dalam berbusana mengikuti mode pakaian remaja-remaja di luar negeri atau idola mereka. Remaja yang masih berpedoman pada budaya timur dianggap kuno atau ketinggalan zaman.

6. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

Diera globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan kemudahan dan kemajuan bagi kehidupan manusia. Kemajuan iptek juga memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan media baik cetak atau elektronik. Dampak media elektronik seperti televisi, radio, dan internet bisa lebih hebat lagi. Media-media tersebut dapat membawa pengaruh globalisasi dengan lebih cepat dan kuat. Misalnya internet dan televisi. Dengan media internet dan televisi, suatu peristiwa di tempat yang sangat jauh dapat segera kita ketahui. Perkembangan iptek juga berpengaruh pada sector industry yang mulai mengembangkan mesin untuk kemudahan dalam memproduksi produknya. Namun, ini mengakibatkan pada berkurangnya lapangan pekerjaan sehingga dapat menyebabkan pengangguran.

C. Dampak Positif Globalisasi

1. Kemajuan dibidang IPTEK
2. Memperkaya kebudayaan
3. Timbulnya kesadaran akan pentingnya pendidikan

4. Masyarakat lebih mudah memperoleh informasi yang dapat menambah wawasan.

5. Sarana transportasi menjadi lebih cepat.

D. Dampak Negatif Globalisasi

1. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.

2. Semakin terkikisnya bahasa Indonesia

3. Timbulnya budaya konsumtif

4. Banyaknya makanan-makanan cepat saji yang dapat mempengaruhi kesehatan

LEMBAR KERJA MURID

Kelompok :

Nama anggota kelompok : 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

A. Indikator Pembelajaran :

4.1.2 Menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.




4.1.3 Menggolongkan pengaruh positif dan negatife globalisasi dalam berbagai bidang.

B. Soal

Berikanlah 2 contoh globalisasi di lingkungan sekitarmu! Dan jelaskan apa pengaruhnya!

Contoh Globalisasi	Pengaruh

Diskusikan dengan kelompokmu! Jelaskan dampak positif dan negatif dari gambar pada table berikut!

Contoh Globalisasi	Dampak Positif	Dampak Negatif
<p>3. Di bidang IPTEK</p> 		
<p>4. Di bidang Gaya Hidup</p> 		
<p>5. Di bidang Ekonomi</p> 		

LAMPIRAN C

Soal Pretest dan Soal Posttest

Kunci Jawaban Pretest dan Posttest

SOAL PRETEST

Nama :

No. Absen :

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian globalisasi!
2. Jelaskan pengaruh globalisasi di bidang IPTEK dan di bidang Ekonomi!
3. Tuliskan 3 dampak positif dampak negative dari globalisasi!
4. Tuliskan ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri!
5. Jelaskan sikap yang harus dimiliki terhadap pengaruh globalisasi!

SOAL POSTTEST

Nama :

No. Absen :

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian globalisasi!
2. Tuliskan 3 dampak positif dampak negative dari globalisasi!
3. Jelaskan pengaruh globalisasi di bidang IPTEK dan di bidang Ekonomi!
4. Jelaskan sikap yang harus dimiliki terhadap pengaruh globalisasi!
5. Tuliskan ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri!

KUNCI JAWABAN PRETEST

1. Globalisasi merupakan proses bersatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat.
2. Adapun pengaruh globalisasi dibidang ekonomi yaitu. munculnya pasar-pasar modern seperti swalayan, supermarket, dan sebagainya. Kondisi perekonomian yang terpengaruh arus globalisasi menyebabkan kehidupan masyarakat yang semula bersifat tradisional berubah menjadi masyarakat modern. Sekarang ini, masyarakat cenderung berbelanja disupermarket atau swalayan dari pada berbelanja di pasar tradisional. Adapun pengaruh globalisasi dibidang IPTEK yaitu dimana Kemajuan teknologi melahirkan internet yang masyarakat gunakan untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Kemajuan pemikiran manusia juga telah menciptakan berbagai kemajuan dalam perkembangan mesin.
3. Contoh dampak positif dari Globalisasi:
 - Kemajuan dibidang IPTEK.
 - Memperkaya kebudayaan
 - Timbulnya kesadaran akan pentingnya pendidikanContoh dampak negative dari globalisasi:
 - Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa
 - Timbulnya budaya konsumtif
 - Semakin terkikisnya bahasa Indonesia.
4. Beberapa ragam budaya bangsa Indonesia yaitu:
 - Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
 - Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
 - Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.

- Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
5. Sikap terhadap pengaruh globalisasi yaitu:
- Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
 - Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.

KUNCI JAWABAN POSTTEST

1. Globalisasi merupakan proses bersatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat.
2. Contoh dampak positif dari Globalisasi:
 - Kemajuan dibidang IPTEK.
 - Memperkaya kebudayaan
 - Timbulnya kesadaran akan pentingnya pendidikanContoh dampak negative dari globalisasi:
 - Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa
 - Timbulnya budaya konsumtif
 - Semakin terkikisnya bahasa Indonesia.
3. Adapun pengaruh globalisasi dibidang ekonomi yaitu. munculnya pasar-pasar modern seperti swalayan, supermarket, dan sebagainya. Kondisi perekonomian yang terpengaruh arus globalisasi menyebabkan kehidupan masyarakat yang semula bersifat tradisional berubah menjadi masyarakat modern. Sekarang ini, masyarakat cenderung berbelanja disupermarket atau swalayan dari pada berbelanja di pasar tradisional. Adapun pengaruh globalisasi dibidang IPTEK yaitu dimana Kemajuan teknologi melahirkan internet yang masyarakat gunakan untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Kemajuan pemikiran manusia juga telah menciptakan berbagai kemajuan dalam perkembangan mesin.
4. Sikap terhadap pengaruh globalisasi yaitu:
 - Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
 - Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
5. Beberapa ragam budaya bangsa Indonesia yaitu:

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

LAMPIRAN D

Data Pretest-Posttest

Nilai Pretest

Nilai Posttest

T Tabel

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	60	70	10	100
2	50	80	30	900
3	70	80	10	100
4	40	60	20	400
5	75	75	0	0
6	50	90	40	1600
7	60	60	0	0
8	50	80	30	900
9	50	90	40	1600
10	60	70	10	100
11	60	80	20	200
12	65	70	5	25
13	60	80	30	900
14	50	75	25	625
15	60	90	30	900
16	80	90	10	100
17	40	85	45	2025
18	60	85	25	625
19	60	85	25	625
20	55	90	35	1225
21	80	95	15	225
22	55	75	20	400
23	60	95	35	1225
24	45	60	15	225
Jumlah	1395	1910	525	15025

No	Nama Murid	Nilai
1	Abdul Azis	60
2	Ahmad Fauzan Amri	50
3	Alhumairah Putri Nuria	70
4	Annisa Putri	40
5	Rosmiati	75
6	Diah Paramita	50
7	Endang Terilestari	60
8	Ardila	50
9	Indiana Zalsabila	50
10	Syarif Hidayatullah	60
11	M. Syahrul Dimas Saputra	60
12	Muhammad Ilyas Amrullah	65
13	Muhammad Mirhan	60
14	Muh Rahfi	50
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R	60
16	Nabilah Atiqah	80
17	Nur Aisyah	40
18	Nur Alfiah Rezki	60
19	Nur Aulia Rahma	60
20	Sutaryana	55
21	Nur Khumaerah. N	80
22	Rahmat Ramadan	55
23	Sri Rahayu Ningsih	60
24	Syarifa Nur Aini	45

No	Nama Murid	Nilai
1	Abdul Azis	70
2	Ahmad Fauzan Amri	80
3	Alhumairah Putri Nuria	80
4	Annisa Putri	60
5	Rosmiati	75
6	Diah Paramita	90
7	Endang Terilestari	60
8	Ardila	80
9	Indiana Zalsabila	90
10	Syarif Hidayatullah	70
11	M. Syahrul Dimas Saputra	80
12	Muhammad Ilyas Amrullah	70
13	Muhammad Mirhan	80
14	Muh Rahfi	75
15	Muh. Syafaat Al-Gifary R	90
16	Nabilah Atiqah	90
17	Nur Aisyah	85
18	Nur Alfiah Rezki	85
19	Nur Aulia Rahma	85
20	Sutaryana	90
21	Nur Khumaerah. N	95
22	Rahmat Ramadan	75
23	Sri Rahayu Ningsih	95
24	Syarifa Nur Aini	60

RIWAYAT HIDUP



NURFAHYANI dilahirkan di Borong Bilalang pada tanggal 15 AGUSTUS 1996, Penulis merupakan anak ke_lima dari Lima bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Ayahanda Mansyur Syamsuddin dengan Radia. Pendidikan formal dimulai dari SD Inpres Paku pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2008 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Pallangga dan tamat pada tahun 2011 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Pallangga dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis diterima sebagai mahasiswa S1 (Strata satu) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Makassar.

Berkat Rahmat Tuhan yang Maha Kuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa dan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Round Table* Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar**