PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

OLEH :

ANDANG WIJAYANTO

1401409288

PERPUSTAKAAN UNNES

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andang Wijayanto

NIM : 1401409288

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Semarang, 3 Mei 2013

Penulis

Andang Wijayanto

PERPUSTAKAAN UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Andang Wijayanto, NIM 1401409288, dengan judul skripsi "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari :
tanggal :

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Harmanto, S. Pd, M. Pd	Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd
NIP. 195407251980111001	NIP. 195605121982031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP. 195510005 198012 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Andang Wijayanto, NIM 1401409288, dengan judul skripsi "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang", telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari : Rabu
tanggal : 29 Mei 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Drs. Hardjono ,M.Pd
NIP. 195108011979031007

Sekretaris,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Penguji Utama,

Dra. Sumilah, M. Pd.
NIP. 195703231981112001

Penguji I,

Harmanto, S. Pd, M. Pd.
NIP. 195407251980111001

Penguji II,

Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd
NIP. 195605121982031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis. (Aristoteles)

Keberhasilan adalah upaya untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat. (Winston Churcill)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas segala rahmat-NYA

Karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada :

Kedua Orang tuaku,

Yang selalu mendoakan dan memberikan semangat bagiku

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan hidayah-NYA sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyusun skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang".

Di dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Agus Wahyudin, M.Si, PLT Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi kepada penulis di Kampus Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Dra. Sumilah, M.Pd, Dosen Penguji Utama, yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Harmanto, S.Pd. M.Pd, Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan waktu untuk bimbingan dan selalu memberikan motivasi
6. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd, Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan.

7. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkah dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun dunia pendidikan.

Semarang, Mei 2013

Penulis

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

ABSTRAK

Wijayanto, Andang. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang*. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Harmanto, S.Pd. M.Pd dan Pembiming II Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd. 328 halaman

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan kurikulum KTSP 2006, Ruang lingkup dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup aspek-aspek yaitu: (a) persatuan dan kesatuan, (b) norma, (c) hukum, (d) peraturan, (e) hak asasi manusia, (f) kebutuhan warga negara, (g) konstitusi negara, (h) pancasila, (i) kekuasaan dan politik, (j) globalisasi.

Data observasi awal pembelajaran PKn menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul yang mempengaruhi kualitas pembelajaran yang rendah, diantaranya factor guru, siswa, dan fasilitas belajar. model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton, sehingga minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn juga rendah. Solusi dari masalah ini adalah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas menggunakan model Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 3 siklus. Pada tiap siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 22 dengan kategori cukup, siklus II memperoleh skor 26 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 32 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,05 dengan kategori cukup, siklus II memperoleh skor rata-rata 2,72 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh skor rata-rata 2,98 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70,00 dengan ketuntasan klasikal 64,10%, siklus II memperoleh skor rata-rata 72,69 dengan ketuntasan klasikal 76,92%. Dan pada siklus III memperoleh skor rata-rata 83,33 dengan ketuntasan klasikal 89,74%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajarsiswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang. Saran yang dirumuskan adalah guru dapat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang sebagai alternative solusi guna meningkatkan keterampilan mengajar agar lebih inovatif, aktivitas siswa agar dapat aktif berpartisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn meningkat.

Kata Kunci : Kualitas Pembelajaran PKn, Teams Games Tournament, teka-teki silang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……..... i

PERNYATAAN KEASLIAN…….. ii

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING…… iii

HALAMAN PENGESAHAN…….. iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN…….. v

PRAKATA…… vi

ABSTRAK…… viii

DAFTAR ISI…… ix

DAFTAR TABEL…… xv

DAFTAR GRAFIK…….. xvi

DAFTAR BAGAN……... xvii

BAB I PENDAHULUAN…… **1**

1.1 Latar Belakang…… 1

1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah…… 9

1.2.1 Rumusan Masalah…….. 9

1.2.2 Pemecahan Masalah……... 9

1.3 Tujuan Penelitian…….. 10

1.3.1 Tujuan Umum…… 10

1.3.2 Tujuan Khusus……... 11

1.4 Manfaat Penelitian…… 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA……... **13**

2.1 Kajian Teori…….. 13

2.1.1 Pengertian Belajar…….. 13

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar……... 15

2.1.2.1 Faktor Internal……. 15

2.1.2.1.1 Faktor Fisiologis…….. 15

2.1.2.1.2 Faktor Psikologis……. 16

2.1.2.2 Faktor-Faktor Eksogen/Eksternal……..... 20

2.1.2.2.1 Lingkungan Sosial……... 20

2.1.2.2.2 Lingkungan Nonsosial……. 21

2.1.3 Pembelajaran…….. 22

2.1.4 Kualitas Pembelajaran……... 24

2.1.4.1 Keterampilan Guru…….. 25

2.1.4.2 Aktivitas Siswa……... 36

2.1.4.3 Hasil Belajar…… 38

2.1.5 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD……... 40

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan……... 40

2.1.5.2 Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. 41

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Kooperatif…….. 44

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif…….. 44

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif…… 45

2.1.6.3 Unsur Pembelajaran Kooperatif…….. 46

2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif…… 47

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament…. 49

2.1.7.1 Hakikat Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament……. 49

2.1.7.2 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament……. 53

2.1.7.3 Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament……. 54

2.1.8 Permainan Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)……. 55

2.1.8.1 Pengertian Permainan……. 55

2.1.8.2 Pengertian Permainan Teka-Teki Silang…… 55

2.1.8.3 Manfaat Permainan Teka-Teki Silang…… 56

2.1.9 Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang……... 58

2.1.10 Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang…….. 60

2.1.11 Indikator Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran PKn menggunakan model Teams games Tournament dengan media teka-teki silang……... 61

2.1.12 Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn menggunakan model Teams games Tournament dengan media teka-teki silang…….. 64

2.2 Kajian Empiris…….. 66

2.3 Kerangka Berpikir…… 68

2.4 Hipotesis Tindakan……... 71

BAB III METODOLOGI PENELITIAN……. 72

3.1 Tempat Penelitian……. 72

3.2 Subyek Penelitian…….. 72

3.3 Variabel Penelitian…… 72

3.4 Rancangan Penelitian…… 73

3.4.1 Perencanaan……... 73

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan…… 74

3.4.3 Observasi…… 75

3.4.4 Refleksi…….. 75

3.5 Perencanaan Tahapan Penelitian……... 76

3.5.1 Siklus I……... 76

3.5.1.1 Perencanaan Siklus I……... 76

3.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan……. 77

3.5.1.3 Observasi……. 80

3.5.1.4 Refleksi……... 80

3.5.2 Siklus II…….. 81

3.5.2.1 Perencanaan Siklus II…….. 81

3.5.2.2 Pelaksanaan Tindakan……. 81

3.5.2.3 Observasi……. 84

3.5.2.4 Refleksi……... 85

3.5.3 Siklus III…… 85

3.5.3.1 Perencanaan Siklus III……. 85

3.5.3.2 Pelaksanaan Tindakan……. 85

3.5.3.3 Observasi……. 88

3.5.3.4 Refleksi……... 89

3.6 Data dan Cara Pengumpulan Data…… 90

3.6.1 Sumber Data……... 90

3.6.2 Jenis Data…….. 90

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data…… 91

3.6.3.1 Teknik Tes ……. 91

3.6.3.2 Teknik Non Tes …….. 91

3.7 Teknik Analisis Data……. 93

3.7.1 Kuantitatif…….. 93

3.7.2 Kualitatif…… 96

3.8 Indikator Keberhasilan…….. 101

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN……... 102

4.1 Hasil Penelitian……. 102

4.1.1 Kondisi Awal (Prasiklus)……... 102

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I……. 103

4.1.2.1 Perencanaan…… 103

4.1.2.2 Pelaksanaan……. 103

4.1.2.3 Observasi……. 111

4.1.2.3.1 Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus I……. 111

4.1.2.3.2 Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus I…….. 115

4.1.2.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa siklus I…… 119

4.1.2.3.4 Refleksi Siklus I……... 121

4.1.3 Deskripsi data Pelaksanaan Tindakan Siklus II……. 125

4.1.3.1 Perencanaan……. 125

4.1.3.2 Pelaksanaan……. 125

4.1.3.3 Observasi……. 133

4.1.3.3.1 Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus II……... 133

4.1.3.3.2 Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus II……. 138

4.1.3.3.3 Deskripsi data Hasil Belajar Siswa siklus II…… 143

4.1.3.3.4 Refleksi Siklus II…….. 145

4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III……... 148

4.1.4.1 Perencanaan…… 148

4.1.4.2 Pelaksanaan……. 148

4.1.4.3 Observasi……. 156

4.1.4.3.1 Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus III…….. 156

4.1.4.3.2 Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus III…… 161

4.1.4.3.3 Deskripsi data Hasil Belajar Siswa siklus III…….. 166

4.1.4.3.4 Rekapitulasi data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III… 168

4.1.4.3.5 Refleksi Siklus III…… 169

4.2 Pembahasan……..... 171

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian…….. 171

4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus I…… 171

4.2.1.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus II…… 177

4.2.1.3 Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus III…… 182

4.3 Uji Hipotesa…….. 189

4.4 Implikasi Hasil Penelitian……. 189

BAB V PENUTUP…… 192

5.1 Simpulan……... 192

5.2 Saran……. 193

DAFTAR PUSTAKA…… 195

LAMPIRAN……... 198

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn…….. 94

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar…… 96

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif……. 97

Tabel 3.4 Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Keterampilan Guru…….. 99

Tabel 3.5 Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Aktivitas Siswa…… 100

Tabel 4.1 Uraian Kegiatan Siklus I…….. 104

Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I……... 112

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I……. 116

Tabel 4.4 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I……... 120

Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I……. 120

Tabel 4.6 Uraian Kegiatan Siklus II……. 126

Tabel 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II…… 134

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II……... 139

Tabel 4.9 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II…….. 144

Tabel 4.10 Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II……... 144

Tabel 4.11 Uraian Kegiatan Siklus III……... 149

Tabel 4.12 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III…… 156

Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III…….. 161

Tabel 4.14 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III…… 167

Tabel 4.15 Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III…… 167

Tabel 4.16 Rekapitulasi presentase data Prasiklus, Siklus I, II, dan III……. 169

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar……..... 121

Grafik 4.2 Perbandingan Keterampilan Guru pada Siklus I dan II……... 135

Grafik 4.3 Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II……. 140

Grafik 4.4 Peningkatan ketuntasan Klasikal Siklus II……... 145

Grafik 4.5 Perbandingan Keterampilan Guru pada Siklus I, II, dan III…… 157

Grafik 4.6 Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I, II, dan III…….. 162

Grafik 4.7 Peningkatan Hasil Belajar Setiap Siklus…….. 168

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Penempatan Meja Tournament…… 52

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir…… 70

Bagan 3.1 Prosedur PTK……... 73

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi –Kisi Instrumen Penelitian…….	198
Lampiran 2	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru……...	200
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa……	205
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I…….	210
Lampiran 5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I……...	215
Lampiran 6	Daftar Nilai Siswa Siklus I……	218
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II……	220
Lampiran 8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II……	225
Lampiran 9	Daftar Nilai Siswa Siklus II……	228
Lampiran 10	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III……...	230
Lampiran 11	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III……	235
Lampiran 12	Daftar Nilai Siswa Siklus III……..	238
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Penelitian…….	240
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I…….	241
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II……	257
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III……..	274
Lampiran 17	Catatan Lapangan Siklus I…….	291
Lampiran 18	Catatan Lapangan Siklus II……	296
Lampiran 19	Catatan Lapangan Siklus III……...	301
Lampiran 20	Foto-Foto Penelitian……..	307
Lampiran 21	Surat-Surat Penelitian……	319

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 bahwa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) PKn di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pendidikan Kewarganegaraan juga menjadi mata kuliah umum di Perguruan Tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan nilai-nilai luhur dan moral berdasarkan pada budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Tujuan mata pelajaran PKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan, b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, c) bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, d) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, e) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka materi dalam pembelajaran PKn perlu diperjelas. Ruang lingkup dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup aspek-aspek yaitu: (a) persatuan dan kesatuan, (b) norma, (c) hukum, (d) peraturan, (e) hak asasi manusia, (f) kebutuhan warga negara, (g) konstitusi negara, (h) pancasila, (i) kekuasaan dan politik, (j) globalisasi (KTSP, 2006: 30-31).

Namun kenyataannya di SDN Gunungpati 02 tidak sejalan dengan tujuan pada kurikulum, proses pembelajaran PKn di SDN Gunungpati 02 masih terlalu menitikberatkan pada hafalan dan penguasaan teori saja yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Dikutip dari Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (2007), metode pembelajaran yang terlalu berorientasi kepada guru cenderung mengabaikan hak-hak, kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikan serta mencerdaskan kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada hari Rabu tanggal 5 September 2012, ditemukan hal-hal sebagai berikut : (1) model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton, (2) motivasi guru untuk peserta didik masih kurang, (3) guru kurang memperhatikan respon siswa pada saat proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam menyerap materi ajar yang diajarkan sangat rendah, (4) minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn juga tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, (5) kelas menjadi tidak kondusif, karena tidak terjadi interaksi yang baik antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, (5) siswa tidak melakukan suatu aktivitas dan cenderung membuat gaduh kelas dengan mengganggu siswa lain.

Dampak dari situasi pembelajaran yang kurang optimal tersebut, pencapaian nilai rata-rata ulangan harian PKn pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 69. Dari jumlah siswa 39 orang, hanya 15 anak (38,46%) yang mendapat nilai rata-rata ulangan hariannya diatas KKM. Sedangkan sisanya sebanyak 24 orang siswa (61,54%) masih mendapat nilai dibawah KKM. Pada mata pelajaran PKn diperoleh rata-rata nilai ulangan harian terendah 57 dan nilai rata-rata tertinggi adalah 88. Hasil belajar siswa yang rendah dapat digunakan sebagai indikator bahwa pembelajaran PKn kurang berhasil.

Untuk mengatasi permasalahan di SD N Gunungpati 02 peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang pada pada saat pembelajaran PKn.

Model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2011:92). *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Menurut Nur & Wikandari (2000: 47) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams games tournament* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan

aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, permainan tidak berupa kuis melainkan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* akan memanfaatkan *game* atau permainan akademik yang dimainkan dalam suatu turnamen. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka.

Menurut Suarjana (dalam Istiqomah 2006), kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) adanya turnamen akan membuat motivasi belajar siswa lebih tinggi karena model pembelajaran yang berupa permainan memang lebih menarik bagi siswa; 2) guru akan lebih mudah menguasai kelas secara menyeluruh karena guru sebagai fasilitator pada saat turnamen berlangsung; 3) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, adanya turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas karena siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik; 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 5) TGT meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain, dengan adanya tim yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda memungkinkan siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pada

saat memahami materi; 6) semua siswa berpartisipasi penuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran ini akan menarik antusias siswa karena memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan oleh karena itu model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok untuk siswa sekolah dasar yang lebih tertarik dengan pembelajaran yang divariasikan dengan permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat divariasikan dengan permainan karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* menekankan pada kerja kelompok untuk memahami materi dan adanya permainan yang berupa turnamen. Adanya turnamen akan menimbulkan persaingan yang akan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran

Menurut Rinaldi Munir (2005) Permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk permainan biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Permainan ini dapat disisipkan pada saat tahap turnamen. Permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai variasi dalam model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu dapat meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Malisa Dewi Mayasari tahun 2008 dengan judul "Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk". Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah belajar disertai diskusi kelompok, permainan dan turnamen, (2) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk, yaitu dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah tindakan menjadi rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, dan rerata skor 87,2 dan daya serap klasikal 88% pada siklus II, (3) dampak pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap aktivitas belajar siswa adalah semangat kerjasama siswa yang meningkat.

Penelitian oleh Yati Karyati tahun 2010 dengan judul "Penerapan media permainan TTS (teka-teki silang) untuk meningkatkan pemahaman konsep materi IPS di kelas V SDN Penanggungan Malang"Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas V SDN Penanggungan Malang. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar pre test 60.05, meningkat pada siklus I menjadi 70.7 dan pada siklus II menjadi 78.5. Ketuntasan belajar mencapai 84.21% sedangkan nilai proses pada siklus I 69.4 meningkat menjadi 75.6 pada siklus II. Hipotesis tindakan dari 2

penelitian di atas, semakin memperkuat penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang.

Apabila permainan teka-teki silang diterapkan pada pembelajaran PKn, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar, aktivitas siswa, serta keterampilan guru meningkat. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media permainan teka-teki silang dinilai sangat efektif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran PKn di SDN Gunungpati 02, karena melalui model pembelajaran tersebut siswa dituntut untuk bekerja secara berkelompok *(team)* untuk memahami materi yang diajarkan dan adanya permainan yang berupa turnamen. Dengan adanya turnamen (*game tournament*) akan menimbulkan persaingan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan variasi permainan teka-teki silang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* bertujuan untuk mengasah kemampuan anak berfikir cepat dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran PKn, melatih konsentrasi para siswa, mengusir kebosanan dan merupakan jenis permainan yang tepat untuk mengingatkan kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ”Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media teka-teki silang Pada Siswa kelas IV SD N Gunungpati 02 Kota Semarang.

1.2 PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas yaitu "Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD N Gunungpati 02 Kota Semarang?" Adapun rincian permasalahannya sebagai berikut.

a. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IV SD N Gunungpati 02 dalam pembelajaran PKn?
b. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD N Gunungpati 02 dalam pembelajaran PKn?
c. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas IV SD N Gunungpati 02 dalam pembelajaran PKn?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut maka alternatif tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada Kelas IV SD Negeri Gunungpati 02 akan dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media teka teki silang.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2010:163) yang telah divariasikan dengan permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut :

a. Guru Mengadakan pre test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
b. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media powerpoint.
c. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 6-8 orang siswa secara heterogen yang dikelompokkan berdasarkan hasil pre test yang diadakan sebelum pembelajaran. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok dimana setiap anggota kelompok mendapat lembar diskusi secara individu.
d. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi kelompok
e. Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain dalam Tournament Teka Teki Silang
f. Setelah semua kolom teka-teki silang terisi semua, perwakilan kelompok yang bertanding kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian guru menghitung perolehan nilai total yang diperoleh selama tournament. Tim yang mendapatkan skor tertinggi menjadi pemenang dalam tournament tersebut.
g. Guru mengadakan evaluasi Pembelajaran.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa Kelas IV SD Negeri Gunungpati 02.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SD Negeri Gunungpati 02.
b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SD Negeri Gunungpati 02
c. Meningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SD Negeri Gunungpati 02

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adanya penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan. Manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Guru

   Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang guru mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar serta mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Siswa

Dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna bagi siswa dan sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Teka –Teki Silang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Menurut Fudyartanto (dalam Baharuddin, 2010: 13) definisi dari belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Sedangkan pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008: 1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes. Competencies, skills and attitudes* tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian belajar sepanjang hayat.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hamdani, 2011: 20). Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses

belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Daryanto (2010:25) adalah sebagai berikut: (1) belajar harus sesuai rencana dan teratur; (2) belajar harus dengan disiplin sendiri; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) belajar harus diselingi rekreasi sederhana yang bermanfaat.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai, dan sebagainya.

Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan kemampuan yang dimilIki dengan tujuan terjadi perubahan tingkah laku di dalam proses belajar.

2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal Kedua faktor tersebut saling mepengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Anitah, 2008: 10).

2.1.2.1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

2.1.2.1.1. Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra

yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik, baik secara preventif maupun yang bersifat kuratif, dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

2.1.2.1.2. Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

a. Kecerdasan/inteligensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat inteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat inteligensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar.

Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru, orangtua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswanya.

Pemahaman tentang tingkat kecerdasan individu dapat diperoleh oleh orangtua dan guru atau pihak-pihak yang berkepentingan melalui konsultasi dengan psikolog atau psikiater. Sehingga dapat diketahui anak didik berada pada tingkat kecerdasan yang mana, amat superior, superior, rata-rata, atau mungkin lemah mental. Informasi tentang taraf kecerdasan seseorang merupakan hal yang sangat berharga untuk memprediksi kemampuan belajar seseorang. Pemahaman terhadap tingkat kecerdasan peserta didik akan membantu mengarahkan dan merencanakan bantuan yang akan diberikan kepada siswa.

b. *Motivasi*

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang. Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Seperti seorang siswa yang gemar membaca, maka ia tidak perlu disuruh-

suruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi aktivitas kesenangannya, tapi bisa jadi juga telah menjadi kebutuhannya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru orangtua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan memengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.

c. *Minat*

Secara sederhana, minat *(interest)* berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Menurut Sudarmono (1994: 76), Untuk membangkitkan minat belajar siswa tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Antara lain, *pertama,* dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang

dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. *Kedua,* pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, alangkah baiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

d. *Sikap*

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya. Dan untuk mengan tisipasi munculnya sikap yang negatif dalam belajar, guru sebaiknya berusaha untuk menjadi guru yang profesional dan bertanggung jawab terhadap profesi yang dipilihnya. Dengan profesionalitas, seorang guru akan berusaha memberikan yang terbaik bagi siswanya; berusaha mengembangkan kepribadian sebagai seorang guru yang empatik, sabar, dan tulus kepada muridnya; berusaha untuk menyajikan pelajaran yang diampunya dengan baik dan menarik sehingga membuat siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak menjemukan; meyakinkan siswa bahwa bidang srudi yang dipelajari bermanfaat bagi diri siswa.

e. *Bakat*

Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat*(aptitude)* didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Pada dasarnya, setiap orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Karena itu, bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan. Individu yang telah memiliki bakat tertentu, akan lebih mudah menyerap segala informasi yang berhubungan dengan bakat yang dimilikinya. Misalnya, siswa yang berbakat di bidang bahasa akan lebih mudah mempelajari bahasa-bahasa lain selain bahasanya sendiri.

2.1.2.2. Faktor faktor eksogen/eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

2.1.2.2.1. Lingkungan sosial

a. *Lingkungan sosial masyarakat.*

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengang-guran dan anak telantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa,

paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.\

b. *Lingkungan sosial keluarga.*

Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

c. *Lingkungan sosial sekolah*

Komponen di lingkungan sekolah seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. maka para pendidik, orangtua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya, antara lain dengan mendukung, ikut mengembangkan, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya.

PERPUSTAKAAN

2.1.2.2.2. Lingkungan nonsosial.

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah:

a. *Lingkungan alamiah,* seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila

kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

b. *Faktor instrumental,* yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware,* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software,* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi, dan lain sebagainya.

c. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses belajar dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal dari pebelajar. Faktor yang mempengaruhi proses belajar tersebut perlu dkondisikan agar dapat menunjang proses belajar siswa.

2.1.3. Pembelajaran

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23), aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan dan stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Sedangkan

menurut Sugandi (dalam Hamdani, 2011: 23) menyatakan bahwa humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Briggs (dalam Rifa'I, 2009: 191) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa *(events)* yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi mengajar hanya merupakan sebagian dari *instruction*, sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Gagne (dalam Rifa'I, 2009: 192) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Winataputra (2008: 1.18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Bila pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen pembelajaran

menurut Winataputra (2008: 1.21) antara lain: (1) tujuan; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) evaluasi dan penunjang.

Dari pendapat yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengubah perilaku peserta didik dengan melibatkan berbagai komponen dalam pembelajaran.

2.1.4. Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya. Dengan demikian, yang dimaksud efektifitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Daryanto, 2011:54).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkat keberhasilan untuk suatu pencapaian tujuan dalam proses memfasilitasi dan mengorganisir lingkungan bagi peserta didik. Pencapaian tujuan tersebut meliputi 3 ranah pendidikan yaitu berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap (pengalaman) melalui proses pembelajaran berupa interaksi antara seluruh komponen pembelajaran.

Menurut Sukamto (2004: 8-10) indikator untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas meliputi perilaku pendidik, perilaku siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pelajaran.

Perilaku pembelajaran pendidik dapat dilihat dari kinerjanya seperti membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar. Menjadi seorang pendidik haruslah dapat memberikan pelayanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, untuk itu seorang guru harus menguasai displin ilmu serta mempunyai kepribadian dan keprofesionalan sebagai pendidik. Akibat dari perilaku pendidik di atas adalah terbentuknya perilaku dan dampak belajar siswa, jika seorang guru mempunyai keprofesionalan dan kepribadian yang baik, tentunya siswa akan terpengaruh positif oleh perilaku pendidik tersebut. Namun tidak hanya itu, selain karena faktor pendidik, iklim pembelajaran yang didalamnya mencakup suasana kelas yang kondusif dan perwujudan nilai serta semangat ketauladanan dan kreatifitas pendidik akan semakin menggairahkan siswa dalam proses pembelajaran. Materi yang berkualitas pun akan memberikan sumbangsih bagi kualitas pembelajaran. Dengan penyampaian materi yang didukung oleh sebuah media yang berkualitas akan semakin mempercepat pencapaian sebuah tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dalam suatu sistem pembelajaran. Selanjutnya peneliti memilih indikator kualitas pembelajaran yang terdiri dari 3 komponen yaitu sebagai berikut:

2.1.4.1. Keterampilan Guru

Menurut Rusman (2011: 80). Keterampilan dasar mengajar *(teaching skills),* merupakan suatu kerakteristik umum dari seseorang yang berhubungan

dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional .

Menurut hasil penelitian Turney (dalam Anitah 2008: 7.2), terdapat delapan keterampilan dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yakni:

1. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

   Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pelajaran. Membuka pelajaran *(set induction)* adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar (Rusman, 2011: 81).

   Kegiatan membuka pelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan guru, karena dengan permulaan yang baik akan mempengaruhi jalannya kegiatan belajar selanjutnya. Bila berhasil melakukan kegiatan pembukaan, maka sangat dimungkinkan kegiatan inti dan penutup akan berhasil. Komponen membuka pelajaran menurut Usman (1992: 85) dalam Rusman (2011: 81) adalah sebagai berikut:

(1) Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi.

(2) Menimbulkan motivasi, disertai kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat atau interes siswa.

(3) Memberi acuan melalui berbagai usaha, seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan beberapa pertanyaan.

(4) Memberikan apersepsi (memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari), sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak terpisah-pisah.

Menurut Anitah (2008: 8.9) menyebutkan bahwa kegiatan menutup pelajaran dilakukan pada setiap akhir penggal kegiatan. Sedangkan yang dimaksud dengan keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri pelajaran dengan mengemukakan kembali pokok-pokok pelajaran supaya siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi dan hasil belajar yang telah dipelajari.

Komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan Usman (dalam Rusman, 2011: 92) yaitu: (1) meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran; (2) melakukan evaluasi antara lain dengan cara mendemonstrasikan keterampilan,

mengaplikasikan ide baru pada situasi lain, mengeksplorasi pendapat siswa sendiri, dan memberikan soal-soal tertulis.

Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan penutupan adalah: (1) bersama-sama dengan siswa dan/atau sediri membuat kesimpulan pembelajaran; (2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; (3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, pengayaan, layanan bimbingan, memberikan tugas baik individu maupun kelompok; (5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Keterampilan Bertanya

Bertanya sangat biasa dilakukan siswa dalam tiap kesempatan, untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Komponen-komponen keterampilan bertanya meliputi: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) fokus pertanyaan; (4) pemindahan giliran; (5) penyebaran; (6) pemberian waktu berpikir; (7) pemberian tuntunan.

Prinsip-prinsip pokok keterampilan bertanya yang harus diperhatikan guru antara lain: (1) berikan pertanyaan secara hangat dan antusias kepada siswa di kelas; (2) berikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan; (3)

berikan kesempatan kepada yang bersedia menjawab terlebih dahulu; (4) tunjuk peserta didik untuk menjawab setelah diberikan waktu untuk berpikir; (5) berikan penghargaan atas jawaban yang diberikan.

3. Keterampilan Memberi Penguatan

Hasil penelitian membuktikan bahwa pemberian penguatan *(reinforcement/reward)* lebih efektif dibandingkan dengan hukuman *(punishment)*. Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan, baik dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti seratus, excellent, bagus, pintar, ya, betul, tepat sekali, dan sebagainya), maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, isyarat, sentuhan, elusan, pendekatan, dan sebagainya yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadapntingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (feedback) bagi siswa atas perbuatan yang baik sebagai suatu tindakan dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang.

Penguatan adalah respons yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut (Anitah, 2008: 7.25), sedangkan *reinforcement* dapat berarti juga respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memberikan ganjaran atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berprtisipasi dalam interaksi pembelajaran (Rusman, 2011: 84).

Menurut Rusman (2012: 85), ada empat cara dalam memberikan penguatan, yaitu: (1) penguatan pribadi tertentu; (2) penguatan kepada kelompok siswa; (3) pemberian penguatan dengan cara segera; (4) variasi dalam penggunaan.

4. Keterampilan Mengadakan Variasi

Peserta didik adalah individu yang unik, heterogen dan memiliki interes yang berbeda-beda. Siswa ada yang memiliki kecenderungan auditif, yaitu senang melihat dan kecenderungan kinestetik, yaitu senang melakukan. Karena itulah guru harus memiliki kemampuan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan multisumber, multimedia, multimetode, multistrategi, dan multimodel. Biarlah pembelajaran dilakukan secara klasikal, tapi sentuhan harus individual. Penggunaan variasi dalam kegiatan pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton, dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dan manfaat keterampilan variasi adalah untuk: (1) menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek pembelajaran yang relevan dan bervariasi; (2) memberikan kesempatan berkembangnya bakat yang dimiliki siswa; (3) memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik; (4) memberi kesempatan kepada

siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenangi. (Rusman, 2012: 86)

5. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama menjelaskan (Rusman, 2011: 86).

Tujuan pemberian penjelasan dalam pembelajaran adalah: (1) membimbing siswa untuk dapat memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara objektif dan bernalar; (2) melibatkan siswa berpikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan; (3) mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dengan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa; (4) membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti untuk memecahkan masalah.

Komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan *(explaining skills)* adalah sebagai berikut:

a. Merencanakan

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang terencana. Penjelasan yang dilakukan oleh guru perlu direncanakan dengan baik, terutama yang berkenaan dengan isi materi dan aktivitas siswa itu sendiri.

b. Penyajian suatu penjelasan

Penyajian suatu penjelasan dapat ditingkatkan hasilnya dengan memperhatikan hal-hal berikut ini: (1) kejelasan, (2) penggunaan contoh dan ilustrasi, (3) pemberian tekanan, (4) penggunaan balikan.

6. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil di bawah bimbingan guru atau temannya untuk berbagi informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan, sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil (Rusman, 2011: 89).

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok, yaitu: (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman dalam memimpin diskusi seorang guru perlu memperjelas atau menguraikan permasalahan, meminta komentar siswa, dan menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang jelas; (3) menganalisis pandangan siswa; (4)

meningkatkan urunan siswa; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; (6) menutup diskusi; (7) hal-hal yang perlu dihindarkan adalah mendominasi/monopoli pembicaraan dalam diskusi, serta membiarkan terjadinya penyimpangan dalam diskusi.

7. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu kea rah kondisi belajar yang optimal (Anitah, 2008: 8.36).

Menurut Usman (dalam Rusman, 2011: 90) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Menurut Rusman (2012: 90), komponen-komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut: (1) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang, memberikan penguatan (reinforcement); (2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang

berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

Disamping dua jenis keterampilan di atas, hal lainnya yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas adalah, menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan, dan sikap yang terlalu bertele-tele.

8. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Walaupun untuk kondisi pendidikan di Indonesia sangat jarang dilakukan. Namun, pada hakikatnya guru dapat melakukannya, biar pun pembelajaran dilakukan secara klasikal, namun sentuhan tetap individual. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; (2) keterampilan mengorganisasi; (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustasi; (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mencakup membantu siswa

menetapkan tujuan dan menstimulasi siswa untuk mencapai tujuan tersebut, merencanakan kegiatan pembelajaran bersama siswa yang mencakup kriteria keberhasilan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu serta kondisi belajar, betindak sebagai supervisor, dan membantu siswa menilai pencapaiannya sendiri. (Rusman, 2012: 91)

9. Keterampilan Menutup Pelajaran

Yang dimaksud dengan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Uzer Usman (dalam Rusman, 2011: 92) adalah sebagai berikut.

a) meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran.
b) melakukan evaluasi antara lain dengan cara mendemonstrasikan keterampilan, mengaplikasikan ide baru pada situasi lain, mengeksplorasi pendapat siswa sendiri, dan memberikan soal-soal tertulis.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan penutupan adalah:

a) bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat kesimpulan pembelajaran.

b) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.

c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

d) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, pengayaan, layanan bimbingan, memberikan tugas baik individu maupun kelompok.

e) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

(Rusman, 2011: 92)

2.1.4.2. Aktivitas Siswa

Thomas M. Risk (dalam Rohani, 2010: 7) menyebutkan bahwa mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri diperoleh jika peserta didik dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Dua aktivitas (psikis dan fisik) harus dipandang sebagai hubungan yang erat. J. Piaget (dalam Rohani, 2010: 8) berpendapat bahwa "seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat". Agar peserta didik dapat berpikir sendiri (aktif) maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru timbul setelah individu berpikir pada taraf perbuatan. Seorang guru

hanya dapat menyajikan dan menyediakan bahan pelajaran, peserta didiklah yang mengolah dan mencernanya sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakangnya.

Paul B. Diedrich (dalam Rohani, 2010: 8) dalam penyelidikannya menyebutkan bahwa terdapat 177 macam kegiatan peserta didik yang meliputi aktivitas jasmanai dan aktivitas jiwa, antara lain sebagai berikut:

1. *Visual activities,* membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
2. *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
3. *Listening activities*, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan sebagainya.
4. *Writing activities*, menulis: cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin, dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
6. *Motor activities*, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, dan sebagainya.
7. *Mental activities*, menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain. Dalam setiap aktivitas motorik terkandung aktivitas mental disertai oleh perasaan tertentu. Pada setiap pelajaran terdapat berbagai aktivitas yang dapat diupayakan. Segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan sendiri dan pengalaman sendiri oleh peserta didik. Jiwa itu dinamis memiliki energy sendiri dan dapat menjadi aktif sebab didorong oleh suatu kebutuhan.

2.1.4.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2007: 5). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pebelajar. Oleh karena itu apabila pebelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pebelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Anni, 2007: 5), tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Perumusan tujuan pembelajaran itu adalah, yakni hasil belajar yang diinginkan pada diri pebelajar, agak lebih rumit untuk diamati dibandingkan dengan tujuan lainnya, karena tujuan pembelajaran tidak dapat diukur secara langsung. Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri pebelajar, yakni

pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri pebelajar setelah menyelesaikan pengalaman belajar.

Pentingnya perumusan tujuan di dalam kegiatan pembelajaran adalah karena adanya beberapa alasan berikut: (1) memberikan arah kegiatan pembelajaran; (2) untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian pembelajaran pembinaan bagi pebelajar / *remedial teaching*; (3) sebagai bahan komunikasi.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2009: 86) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotorik (psychomotoric domain).

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan *(knowledge)*, pemahaman *(comprehension)*, penerapan *(application)*, analisis *(analysis)*, sintesis *(synthesis)*, dan penilaian *(evaluation).*

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hierarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan pembelajaran afektif adalah penerimaan *(receiving)*, penanggapan *(responding)*, penilaian *(valuing)*, pengorganisasian *(organization)*, pembentukan pola hidup *(organization by a value complex).*

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik, seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi *(perception)*, kesiapan *(set),* gerakan terbimbing *(guided response)*, gerakan terbiasa *(mechanism),* gerakan kompleks *(complex overt response)*, penyesuaian *(adaptation),* dan kreativitas *(originality).*

Gagne dan Briggs (dalam Anni, 2007: 12) mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam lima kategori, yaitu: (1) kemahiran intelektual (intellectual skills); (2) strategi kognitif (cognitive strategies); (3) informasi verbal (verbal information); (4) kemahiran motorik (motor skills); (5) sikap (attitudes).

Jadi, dari pendapat yang telah dipaparkan dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar diukur dari tiga ranah yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik.

2.1.5. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD

2.1.5.1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winataputra (dalam Ruminiati, 2007: 1-25) Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 tahun 1949. Undang-undang ini berisi diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia.

Menurut Azra (dalam Ruminiati, 2007: 28) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan,

konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warganegara serta proses demokrasi.

Menurut Zamroni (dalam Ruminiati, 2007:31) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Di dalam kurikulum 2004 pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang ingin membentuk warga negara yang memilki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, menguasai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip kewarganegaraannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai pengertian Pendidikan Kewarganegaraan dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mencakup pemahaman dasar tentang pemerintahan, demokrasi, HAM, hak dan kewajiban warga negara yang memilki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, menguasai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip kewarganegaraannya. Oleh karena itu dalam pembelajaran PKn sangat penting untuk dikaji sehingga kita perlu mendalami dan mempelajari tentang fungsi dan tujuan PKn.

2.1.5.2. Fungsi dan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahanaa untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan

berfikir sesuai dengan amanat pancasila dan UUD 1945. Tujuan pedidikan kewarganegaraan adalah untuk memberi kompetensi sebagai berikut

a) berfikir secara kritis ,rasional, dan kreatif dalam menggapai isi kewarganegaraan.
b) berpartisipasi secara bermutu, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara.
c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainya.
d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam aturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi.

Menurut Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007:1.27) ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
b. Norma, Hukum, dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.

PERPUSTAKAAN UNNES

c. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

d. Kebutuhan Warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan rnengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara**,** meliputi proklamasi kemerdekaañ dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasan dan Politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi-pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan teori tentang ruang lingkup pembelajaran PKn, dapat disimpulkan materi tentang “Globalisasi” yang dikaji dalam penelitian ini

termasuk ke dalam aspek kebutuhan warganegara yang di dalamnya mencakup tentang globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.6. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

2.1.6.1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011: 30) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Slavin (2010: 4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Menurut Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2012: 23) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas kedalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Menurut Isjoni (2012:14), pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat

kemampuannya berbeda.

Berdasarkan pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga siswa dapat bekerjasama mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk lebih jelas memahami pembelajaran kooperatif, maka perlu mempelajari lebih lanjut tentang tujuan pembelajaran kooperatif.

2.1.6.2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Asma (2006: 12) tujuan pengembangan pembelajaran kooperatif meliputi: 1) Pencapaian hasil belajar, dimana pengembangan model ini telah menunjukkan bahwa struktur penghargaan kooperatif telah dapat neningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan normal yang berhubungan dengan hasil belajar. Selai itu, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas akademik, dengan siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah; 2) penerimaan terhadap perbedaan individu dimana efek penting dari pembelajaran ini adalah penerimaan yang luas terhdap orang lain yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidak mampuan; 3) Pengembangan keterampilan sosial mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

Menurut Effendi Zakaria (dalam Isjoni, 2012: 21) pembelajaran kooperatif dirancang dengan tujuan melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran menerusi perbincangan dengan rekan-rekan dalam kelompok kecil.

Siswa bertukar pendapat, memberi tanya jawab serta mewujudkan dan membina proses penyelesaian kepada suatu masalah.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial, kerjasama tim, menyampaikan gagasan didalam kelompok, bertukar pendapat, serta menyelesaikan suatu masalah bersama-sama. Tujuan pembelajaran kooperatif akan tercapai dengan baik dengan memperhatikan unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif. Untuk lebih jelas, akan di paparkan unsur pembelajarn kooperatif.

2.1.6.3. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Bennet (dalam Isjoni, 2012: 60) menyatakan bahwa ada lima unsur yang dapat membedakan antara pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu: 1) Positive Interdepedence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama antar anggota kelompok; 2) Interaction face to face, yaitu interaksi yang langsung terjadi antara siswa dengan siswa yang lainnyatanpa adanya perantara; 3) adanya tanggungjawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya; 4) membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi mengembangkan kemampuan kelompok dan memelihara hubungan kerja yang efektif; 5) meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah sehingga siswa tahu tingkat keberhasilan dan efektifitas kerjasama yang telah dilakukan.

Berdasarkan uraian tentang unsur pembelajaran kooperatif, penulis menyimpulkan setidaknya ada 5 hal yang membedakan antara pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok yaitu positive Interdependence, Interaction face to face, adanya tanggungjawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, membutuhkan keluwesan, serta meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Sedangkan unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang saling berkaitan yang akan tercipta dalam pembelajaran kooperatif. Apabila unsur-unsur tersebut tidak dapat bekerja dengan baik maka dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif akan ditemui kekurangan dan begitu pula sebaliknya.

2.1.6.4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2012: 36)mengatakan bahwa keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran kooperatif adalah : 1) saling ketergantungan yang positif; 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu; 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; 4) suasana kelas rang rileks dan menyenangkan; 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru; dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Keuntungan paling besar pembelajaran kooperatif terlihat ketika siswa menerapkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Selain itu dapat meningkatkan kecakapan individual maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam (Davidson dalam Asma, 2006: 26).

Kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua factor, yaitu factor dari dalam (intern) dan factor tari luar (ekstern). Faktor dari dalam, diantaranya yaitu: 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu; 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai; 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topic permasalahan yang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, sehingga siswa yang lain menjadi pasif.

Menurut Slavin (dalam Asma, 2006:27) mengatakan bahwa kekurangan pembelajaran kooperatif adalah kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan disebabkan dominasi anggota kelompok yang pandai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan yang terjadi saat pembelajaran dapat diminimalisir apabila guru dapat mengelola kelas

dengan baik dan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran kooperatif secara sistematis.

Model pembelajaran kooperatif antara lain meliputi model pembelajaran *Student Team-Achievement Division* (STAD), *Team Accelerated Instruction* (TAI)*Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw II*, *Cooperative Intregated Reading and Composition* (CIRC). Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang divariasikan dengan permainan teka-teki silang.

2.1.7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

2.1.7.1. Hakikat Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Isjoni (2011:83-84) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka. Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Menurut Slavin (2010:164) dalam model pembelajaran tipe ini setelah siswa belajar dan bekerja secara koopratif, siswa diajak dalam suatu permainan akademik yang disebut dengan *Teams games tournament.* Pada permainan ini, yang dilakukan pertama kali adalah menempatkan siswa-siswa sebagai peserta tournament dalam meja-meja turnamen. Siswa-siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing. Tiap meja tournament ditempati oleh empat atau lima orang peserta, dengan pedoman bahwa diusahakan agar tidak ada peserta berasal dari kelompok yang sama. Hamdani (2011:92) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model pembelajaran kooperatif TGT, siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Sebuah prosedur menggeser kedudukan membuat permainan ini menjadi adil.

Menurut Slavin (2010: 166-167) komponen-komponen *Teams Games Tournament* terdiri dari :

1) Presentasi di kelas

   Materi pembelajaran diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar mencerminkan TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa

mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan soal pada saat turnamen, dan skor pada saat turnamen yang menentukan skor tim mereka.

2) Tim

Tim terdiri atas beberapa siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal saat turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja turnamen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

4) Turnamen

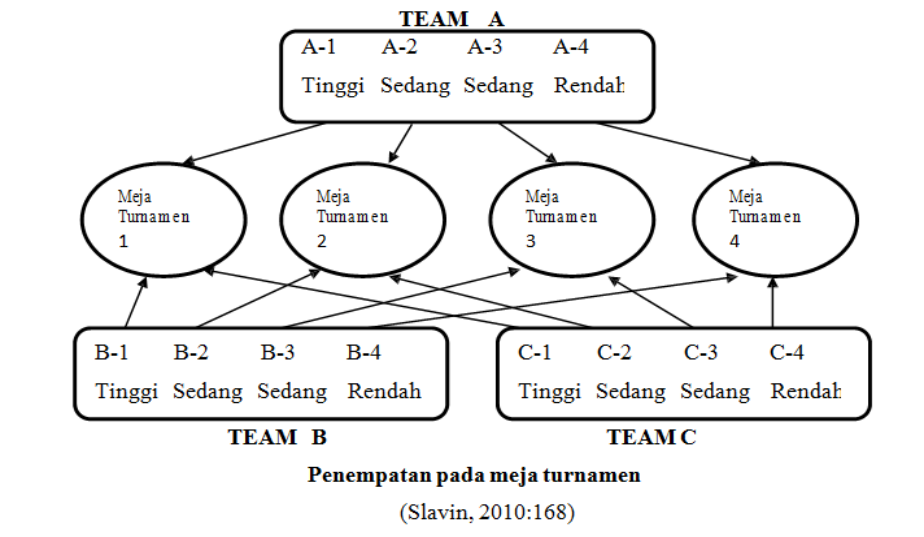
Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan setelah penyampaian materi dan kerja kelompok. Pada saat turnamen guru memecah tim asal kemudian menempatkan masing-masing anggota kelompok pada meja turnamen sesuai dengan tingkat kecerdasan

mereka. Skor yang mereka dapatkan pada saat turnamen akan diakumulasikan menjadi skor tim.

5) Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Berikut adalah contoh penempatan meja tournament menurut Slavin :



Bagan 2.1 Penempatan pada meja tournament

Keterangan :

A-1, B-1, C-1 : Siswa dengan kemampuan akademik tinggi

A-2, A-3, B-2, B-3, C2, C-3 : Siswa dengan kemampuan akademik sedang

A-4, B-4, C-4 : Siswa dengan kemampuan akademik rendah

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan adanya turnamen atau

game akademik yang dimainkan oleh siswa dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dapat diketahui.

2.1.7.2. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Suarjana (2000), kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) adanya turnamen akan membuat motivasi belajar siswa lebih tinggi karena model pembelajaran yang berupa permainan memang lebih menarik bagi siswa; 2) guru akan lebih mudah menguasai kelas secara menyeluruh karena guru sebagai fasilitator pada saat turnamen berlangsung; 3) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, adanya turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas karena siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik; 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 5) TGT meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain, dengan adanya tim yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda memungkinkan siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pada saat memahami materi; 6) semua siswa berpartisipasi penuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya yaitu bersifat kompetisi, dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran.

2.1.7.3. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Sama seperti model pembelajaran lain, dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga terdapat beberapa kelemahan. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Suarjana (2000) diantaranya yaitu :

1. Bagi guru

   a) Sulitnya pengelompokan siswa secara heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok; b) waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi siswa

   Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi masalah ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga memiliki beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya, namun kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi oleh kecakapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas yaitu dengan syarat guru harus

menguasai kelas secara menyeluruh dan dapat membimbing siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang.

2.1.8. Permainan teka-teki silang (crossword puzzle)

2.1.8.1. Pengertian Permainan

Pada dasarnya permainan bisa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi (menghasilkan pengertian), memberikan kesenangan, maupun mengembangkan kemampuan berpikir otak (Hamdani: 2011: 120)

Melalui bermain, anak belajar tentang diri mereka sendiri, anak juga belajar meyakini sudut pandangnya sendiri, yang membuat ia termotivasi untuk menguasai dan mengembangkan jati diri, kepercayaan diri, ketenangan diri dan harga diri (Hamdani, 2011: 124).

Adanya permainan dapat mengembangkan kemampuan otak, membentuk imajinasi dan kepercayaan diri. Permainan dapat membentuk disipilin anak, anak memahami dan mematuhi peraturan dan tata tertib yang berlaku saat proses pembelajaran berlangsung.

Manfaat bermain bagi anak adalah dapat mengembangkan otot motorik kasar dan halusnya, meningkatkan penalaran, memahami keberadaan di lingkungannya, membentuk imajinasi, mengikuti peraturan, tertib dan disiplin.

2.1.8.2. Pengertian Permainan Teka-Teki Silang

Teka-teki silang *(crossword puzzle)* merupakan permainan dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal. Permainan

teka-teki silang memiliki manfaat mengasah kemampuan berpikir cepat dan memperluas kosakata yang dimiliki anak.

Dalam permainan ini, pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya, petunjuk dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun, tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Permainan teka-teki silang sangat bermanfaat terutama bagi anak-anak untuk mengasah otak kiri dan memperluas kosakata yang dimiliki anak.

2.1.8.3. Manfaat Permainan Teka-Teki Silang

Manfaat teka-teki silang menurut Ghannoe (2010: 10) adalah :

(a) mengasah daya ingat. Siswa akan menyisir semua pengalaman-pengalamanya hingga waktu itu selanjutnya akan memilih-milih semua pengalamannya yang sekiranya cocok untuk menjawab.

(b) mengembangkan kemampuan analisis. Siswa akan mengulas semua pengalamanya dan menganalisis pengalaman-pengalamanya itu. Mana yang sosok untuk menJawab, dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap Jawaban yang dipilihnya.

(c) menghibur. Ketika siswa sedang mengerjakan teka-teki silang (*crossword puzzle)* untuk dijawab, secara tidak lansung siswa akan melupakan ingatan-ingatan tertentu misalnya kecemasan dan kesibukan.

(d) merangsang kreatifitas. Secara tidak langsung, anak juga akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreatif yang dimilikinya.

Zaini (2008:71) mengatakan teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Langkah-langkah dalam penggunaan media teka-teki silang adalah :

(a) guru menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi.
(b) guru membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang) kemudian hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
(c) guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabanya adalah kata-kata yang telah di buat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut.
(d) guru membagikan teka-teki ini kepada peserta didik (bisa individu atau kelompok).
(e) siswa mengerjakan dan batasi waktu pengerjaanya.
(f) guru memberikan hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat paling benar.

Pada dasarnya, permainan teka-teki silang merupakan permainan mengingat, mencari dan mencocokan kata yang pas, tidak hanya sesuai dengan jawabannya tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Saat bermain pertama kali pemain akan membaca petunjuk dan melihat berapa jumlah kata yang disediakan dalam kotak. Kemudian ia akan mengingat dan mencari jawaban kata yang sesuai

dengan petunjuknya. Kadang kala, pemain sudah menemukan kata atau jawaban yang tepat namun tidak cocok dengan jumlah kotak yang disediakan. Sehingga, otak pemain akan terus bekerja mencari kosakata-kosakata lain yang tidak pas, tidak hanya jawabannya tetapi juga cocok pada jumlah kotak yang disediakan. Maka dari itu permainan ini lebih mengandalkan kemampuan otak kiri dalam mengingat dan mencari kosakata, serta kemampuan mencocokan kata dengan jumlah kotak yang disediakan.

2.1.9. Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Teka-Teki Silang

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis (Hamdani, 2010:30). Teori belajar yang mendasari model pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan teka-teki silang yaitu teori belajar konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan baru.

Menurut McBrien & Brandt (dalam Isjoni 2012: 47) menyebutkan bahwa konstruktivisme adalah satu pendekatan pengajaran berdasarkan pada penyelidikan tentang bagaimana manusia belajar. Kebanyakan penyelidik berpendapat bahwa setiap individu membina pengetahuan dan bukan hanya menerima pengetahuan dari orang lain. Ide dari teori ini, siswa aktif membangun

pengetahuannya sendiri. Otak pelajar dianggap sebagai mediator yang menerima masukan dari luar dan menentukan apa yang akan dipelajari.

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri. Guru tidak lagi bertindak sebagai pusat pembelajaran tetapi sebagai fasilitator dan motivator. Guru hanya membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan siswa menemukan sendiri pengetahuan yang dapat diperoleh melalui penelitian, pengamatan dan diskusi kelompok.

Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang sesuai dengan tahapan teori belajar konstruktivisme karena sudah mencakup aktivitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada.

2.1.10. Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Teka-Teki Silang

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media permainan teka teki silang, bila dibandingkan dengan akar penyebab masalah, sangat cocoklah model pembelajaran ini digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran PKn di SDN Gunungpati 02 Semarang, karena model ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya yaitu bersifat kompetisi, dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran. Sedangkan variasi dengan menggunakan media

teka-teki silang pada model pembelajaran ini dapat melatih konsentrasi para siswa, dan merupakan jenis permainan yang tepat untuk mengingatkan kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Selain itu variasi dengan menggunakan media teka-teki silang ini diharapkan dapat mengusir kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2010:163) yang telah divariasikan dengan permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut :

a. Guru Mengadakan pre test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
b. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media powerpoint.
c. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 6-8 orang siswa secara heterogen yang dikelompokkan berdasarkan hasil pre test yang diadakan sebelum pembelajaran. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok dimana setiap anggota kelompok mendapat lembar diskusi secara individu.
d. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi kelompok
e. Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain dalam Tournament Teka Teki Silang
f. Setelah semua kolom teka-teki silang terisi semua, perwakilan kelompok yang bertanding kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian guru menghitung perolehan nilai total yang diperoleh selama tournament. Tim yang mendapatkan skor tertinggi menjadi pemenang dalam tournament tersebut.
g. Guru mengadakan evaluasi Pembelajaran**.**

2.1.11. Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Teka-Teki Silang

Keterampilan guru adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru merupakan factor penentu yang sangat dominan karena guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Turney (dalam Uzer Usman, 2010:74) mengemukakan keterampilan mengajar atau membelajarkan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, diantaranya: (a) keterampilan bertanya, (b) keterampilan memberikan penguatan, (c) keterampilan memberikan variasi, (d) keterampilan menjelaskan, (e) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (f) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (g) keterampilan mengelola kelas, (h) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Berdasarkan uraian tersebut maka ditetapkan indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2010:163) yang telah divariasikan dengan media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

1) Guru melakukan kegiatan awal berupa mengkondisikan siswa dengan melakukan pretest, memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi. (Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya)

2) Guru menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu materi dalam powerpoint sesuai sengan tujuan pembelajaran, media powerpoint menarik dan mudah dipahami oleh siswa, meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar, dan menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas.
3) Guru menjelaskan materi tentang globalisasi dengan media powerpoint, yaitu menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas dengan memberikan contoh dan ilustrasi, memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan, serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan (keterampilan menjelaskan, keterampilan memberikan variasi, keterampilan memberikan penguatan)
4) Guru membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament,* yaitu mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok, dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa. (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengelola kelas)
5) Membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament,* misalnya dengan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan, menegur siswa bila terjadi penyimpangan pada saat diskusi kelompok, memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi, dan memperjelas permasalahan ketika ketika diskusi kelompok. (keterampilan mengelola kelas,

keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)

6) Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi diskusi kelompok, misalnya dengan memberikan petunjuk dengan suara lantang, memberikan contoh persentasi yang benar dengan menggunakan media, menunjuk kelompok untuk persentasi dengan variasi (misal dengan permainan kantong ajaib), serta merefleksi hasil persentasi. (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
7) Guru mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang dengan cara menciptakan suasana kelas yang kondusif, membagi perhatian kepada semua siswa, memberikan petunjuk-petunjuk, tehnik dan aturan permainan dengan jelas, serta membimbing pelaksanaan turnamen teka-teki silang dan membacakan skor kelompok. (keterampilan mengelola kelas, keterampilan memberikan variasi)
8) Memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* serta penguatan terhadap siswa berupa memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, membimbing siswa dalam penyimpulan materi, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya. (keterampilan memberikan penguatan, keterampilan menjelaskan)

9) Guru melakukan kegiatan menutup pelajaran, yang meliputi melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, melakukan evaluasi pembelajaran, dan menarik kesimpulan pembelajaran. (keterampilan bertanya, keterampilan menutup pelajaran)

2.1.12. Indikator Aktifitas Siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Teka-Teki Silang

Aktivitas belajar siswa banyak sekali macamnya. Maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Salah satunya Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) yang membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu: (a) *visual activities*, (b) *oral activities*, (c) *listening activities*, (d) *Writing activities*, (e) *drawing activities*, (f) *mental activites*, (g) *motor activites*, (h) *emotional activites*. Berdasarkan uraian tersebut maka ditetapkan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2010:163) yang telah divariasikan dengan media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. (mental activities)

2) Siswa focus dalam pembelajaran berupa memperhatikan presentasi guru, mendengarkan penjelasan serta mencatat penjelasan guru dan memberikan respon terhadap penjelasan dari guru. (visual activities, listening activities, writing activities, drawing activities)
3) Siswa aktif dalam diskusi tim berupa aktif dalam membantu anggota kelompoknya mengerjakan tugas untuk menganalisis permasalahan yang di sajikan dalam Lembar Kerja Kelompok, aktif berdiskusi dalam tim, aktif memberikan pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dalam kelompok/tim dan bersedia mendengarkan pendapat dari anggota kelompok lain. (mental activities, motor activities)
4) Siswa mempersentasikan hasil diskusi kelompok (oral activities, mental activities, emotional activities)
5) Siswa mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi kelompok lain, yaitu memperhatikan presentasi kelompok lain, memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain, Tanggapan yang disampaikan berdasar, menanggapi presentasi dengan bahasa yang baik. (oral activities, mental activities, emotional activities)
6) Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament berupa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, antusias mengikuti game tournament teka-teki silang, Siswa mendapatkan skor penilaian serta merasa senang saat melaksanakan game tournament (motor activities, emotional activities)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

7) Memahami materi yang telah disampaikan, yaitu siswa bertanya kepada guru bila ada yang kurang paham, siswa bisa menyimpulkan materi yang telah diterima, siswa mengerjakan evaluasi, siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian lain menyebutkan bahwa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta media permainan Teka-Teki Silang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut hasil penelitian oleh beberapa peneliti:

Penelitian yang dilakukan oleh Malisa Dewi Mayasari tahun 2008 dengan judul "Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk". Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT (Teams Game Tournaments) adalah belajar disertai diskusi kelompok, permainan dan turnamen, (2) pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournaments) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk, yaitu dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah tindakan menjadi rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, dan rerata skor 87,2 dan daya serap klasikal 88% pada siklus II, (3) dampak pembelajaran kooperatif model TGT

(Teams Game Tournaments) terhadap aktivitas belajar siswa adalah semangat kerjasama siswa yang meningkat.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lilik Yuliati pada tahun 2010 dengan judul "Penerapan pembelajaran kooperatif model teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Gambiran I Kec. Prigen Kab. Pasuruan"Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut; hasil belajar siswa yang merupakan pemahaman konsep IPS materi pokok denah dan peta secara klasikal mengalami peningkatan dari 63,39% pada pra tindakan menjadi 73,04% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 82,13%. Hasil belajar berupa ketrampilan proses kerjasama meningkat dari 62,07% pada siklus I kemudian mengalami peningkatan menjadi 93,33% pada siklus II. Secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditetapkan setelah pembelajaran kooperatif model TGT diterapkan. Dari penelitian ini diharapkan agar guru menerapkan pembelajaran kooperatif dalam mata pelajaran IPS. Bagi peneliti lain diharapkan dapat meneliti dengan menggunakan metode atau pendekatan lain dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyo Budi Hartanto pada tahun 2009 dengan judul "Penerapan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas 5 SDN Lebakrejo 03 Purwodadi Pasuruan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Teka-Teki Silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Lebakrejo 03 Puwodadi, Pasuruan. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa meningkat, dari rata-

rata pra tindakan ke siklus I sebesar (3,88) dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar (10,06) dengan ketuntasan belajar sebesar (92,60%). Peningkatan aktivitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2 untuk kompenen visual activities (14,81), oral activities (33,33%), listening activities (5,56%), writing activities (16,67%)mental activities (18,51%), emotional activities (14,81%).

Terakhir adalah penelitian oleh Yati Karyati tahun 2010 dengan judul "Penerapan media permainan TTS (teka-teki silang) untuk meningkatkan pemahaman konsep materi IPS di kelas V SDN Penanggungan Malang"Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas V SDN Penanggungan Malang. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar pre test 60.05, meningkat pada siklus I menjadi 70.7 dan pada siklus II menjadi 78.5. Ketuntasan belajar mencapai 84.21% sedangkan nilai proses pada siklus I 69.4 meningkat menjadi 75.6 pada siklus II.

Penelitian tersebut adalah sebagai landasan dan penguat bagi penelitian yang akan saya lakukan. Dari beberapa hasil penelitian diatas membuktikan bahwa mode pembelajaran TGT dan media TTS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

PERPUSTAKAAN
UNNES

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris maka dibuat kerangka berpikir, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir. Setiap tahap mendeskripsikan keadaan guru dan siswa pada pelaksanaan

pembelajaran Pkn Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan Media Permainan Teka-Teki Silang.

Pada kondisi awal dalam pembelajaran PKn, siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan data dari 39 siswa hanya 15 siswa (38,46%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69, sedangkan sisanya 24 siswa nilainya di bawah KKM (69). Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn, Siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, Kemampuan siswa dalam menyerap materi ajar yang diajarkan sangat rendah juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pkn. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton, motivasi guru untuk anak masih kurang, guru kurang memperhatikan respon siswa pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka akan dilaksanakan PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media permainan teka-teki silang. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN Gunungpati 02. Dengan adanya permainan akan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran ini, guru juga diharapkan mampu membuat siswa menjadi tertarik dan antusias mengikuti pelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan dengan

siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan 2.2 berikut:

Kondisi Awal

Kualitas pembelajaran PKn belum optimal ditandai dengan:

1. Keterampilan Guru
   - Model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton,
   - motivasi guru untuk anak masih kurang,
   - guru kurang memperhatikan respon siswa pada saat proses pembelajaran.
2. Aktivitas Siswa
   - Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn,
   - Siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran,
   - Kemampuan siswa dalam menyerap materi ajar yang diajarkan sangat rendah,
3. Hasil Belajar
   - Masih banyak nilai siswa dibawah KKM (69) yaitu sebanyak 24 siswa.

Tindakan

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan *Crossword Puzzle*. Langkah-langkahnya:

1. Guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari oleh siswa.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen.
3. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa dan mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya. Siswa yang lebih pandai harus bisa membantu teman sekelompoknya yang kurang pandai untuk memahami materi agar semua siswa mengerti dan sukses dalam turnamen yang akan dihadapi.
4. Guru membacakan aturan permainan.
5. Guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Meja turnamen disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa yaitu kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
6. Turnamen dimulai dengan guru membacakan soal pada *Crossword Puzzle*. Semua siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab pertanyaan *Crossword Puzzle.*
7. Guru mengumumkan skor perolehan yang dimiliki siswa.

Kondisi Akhir

Kualitas pembelajaran PKn meningkat dengan indikator keberhasilan :

1. Keterampilan guru meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (≥23) pada lembar pengamatan keterampilan guru
2. Aktivitas siswa meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (≥18) pada lembar pengamatan aktivitas siswa.
3. Siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal sekuang-kurangnya 80% siswa tuntas dengan memenuhi KKM dan meningkat dengan ketuntasan belajar individual ≥79 (Kategori baik)

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: melalui model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Teka-Teki Silang maka keterampilan guru, aktifitas siswa dan hasil belajar pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD N Gunungpati 2 akan meningkat.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2012/2013 pada siswa kelas IV SD Negeri Gunungpati 02 Kota Semarang.

3.2 SUBYEK PENELITIAN

Yang menjadi subyek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 yang berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 17 siswa putra dan 22 siswa putri.

3.3 VARIABEL PENELITIAN

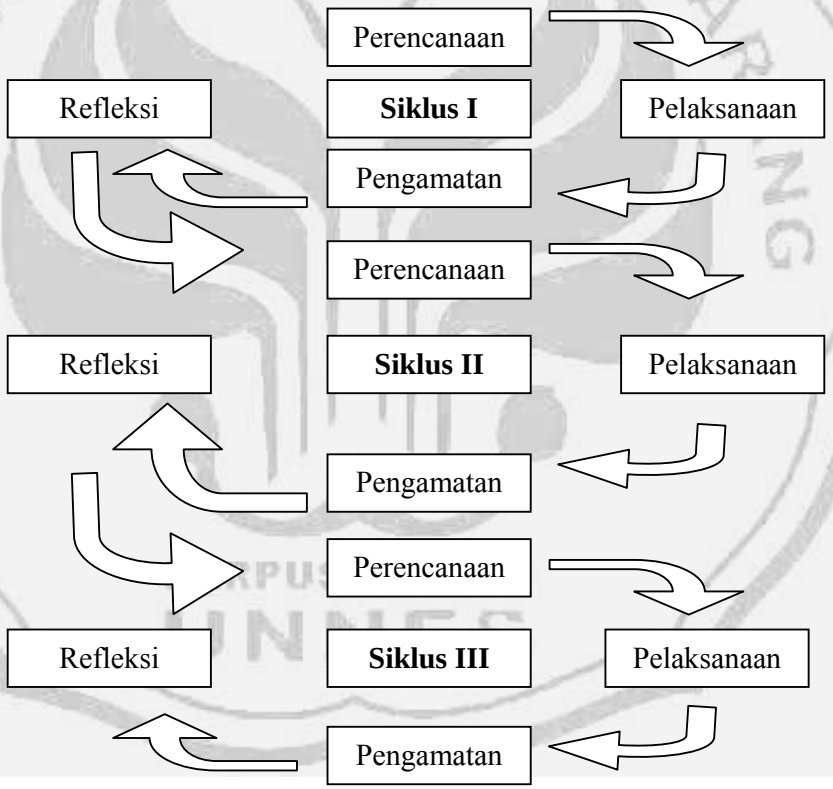
Variabel penelitian yang akan diteliti yaitu:

1) Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang.
2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang.
3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang.

3.4 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang disebabkan karena keresahan guru terhadap permasalahan yang timbul di kelas mengganggu proses belajar mengajar, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan rancangan PTK menurut Arikunto (2008: 16). Adapun skema langkah-langkah PTK adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Prosedur PTK

3.4.1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahapan menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada tahap ini peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk di amati,kemudian membuat instrumen pengamatan untuk mengurangi unsure subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. (Arikunto, 2011:75)

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

1. Menelaah materi pembelajaran PKn serta menelaah indikatornya bersama dengan tim kolaborasi.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang
3. Menyiapkan media pembelajaran yaitu media papan teka-teki silang dan materi pembelajaran yang berbentuk powerpoint.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal tes tertulis dan lembar penilaian kerja kelompok.
5. Menyiapkan lembar wawancara dan catatan lapangan.
6. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru
7. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

3.4.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2010: 18). Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya

yakni melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang.

Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Perbedaan antara siklus pertama, kedua dan ketiga adalah sub pokok bahasan yang dipelajari.

3.4.3. Observasi

Pada tahap observasi peneliti menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat yaitu guru kelas yang juga bertindak sebagai kolaborator untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang. Observasi juga dilakukan terhadap keterampilan guru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang dilakukan untuk mengetahui kegiatan guru saat membuka proses pembelajaran, membimbing diskusi kelompok, membimbing pelaksanaan turnamen, menutup pembelajaran dan pengelolaan kelas.

3.4.4. Refleksi

Menurut Arikunto (2010:19), refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru peneliti sudah selesai melakukan tindakan, kemudian bertemu dengan kolaborator untuk mendiskusikan

implementasi rancangan tindakan. Setelah mengkaji hasil belajar siswa dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta melihat ketercapaian indikator kinerja maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif. Peneliti juga memastikan apakah indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai atau belum. Bila belum tercapai maka peneliti melanjutkan siklus berikut sampai indikator kinerja tercapai.

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data observasi keterampilan guru saat mengajar PKn menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang dan aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu peneliti mengevaluasi hasil belajar sehingga diperoleh jumlah siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas. Hasil analisis dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dikaji kekurangannya dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama. Dari permasalahan yang ditemukan, peneliti bersama tim kolaborasi membuat perbaikan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3.5. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan dalam tiga siklus. Berikut ini merupakan perencanaan dalam siklus penelitian.

3.5.1. Siklus I

3.5.1.1. Perencanaan siklus I

1) Menentukan Standar kompetensi, Kompetensi Dasar, dan menetapkan Indikator

2) Menyusun RPP PKn Kelas IV yaitu tentang pengertian globalisasi
3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa materi powerpoint dan papan teka-teki silang dan kartu soal.
4) Mempersiapkan lembar kerja siswa.
5) Menyiapkan lembar observasi berupa lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa.
6) Menyiapkan lembar penilaian untuk turnamen.
7) Menyiapkan lembar soal tes tertulis.

3.5.1.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1. Guru mengkondisikan kelas.
2. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan contoh alat elektronik yang ada didalam kelas dan menanyakan negara asal dari alat-alat elektronik tersebut.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru melaksanakan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa

5. G

uru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi:

1. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang pengertian globalisasi dengan media *powerpoint.*
2. Siswa menyimak dan mempelajari penjelasan dari guru yang berisi materi tentang pengertian globalisasi.
3. Siswa menyebutkan contoh-contoh lain dari dampak globalisasi dikehidupan mereka sehari-hari.
4. Siswa mencatat materi dibuku catatan.

Elaborasi :

1. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa
2. Guru dibantu siswa membagi lembar kerja kepada masing-masing kelompok
3. Siswa secara berkelompok membahas materi.
4. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
5. Perwakilan tiap-tiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
6. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari perwakilan kelompok yang ada di depan kelas.

7. Tanya jawab antara siswa dengan guru perihal hasil presentasi kelompok yang telah disampaikan.
8. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
9. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
10. Guru membacakan aturan permainan.
11. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat tangan mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
12. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.
13. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
14. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi:

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada materi yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran berupa penghargaan lisan kepada siswa yang bisa menjawab soal permainan teka-teki silang dan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

memotivasi siswa yang kurang berpartisipasi aktif pada saat tournament berlangsung.

Kegiatan akhir:

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
3. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
4. Salam Penutup

3.2.1.3. Observasi

Observasi yang dilakukan ada 2 yaitu:

1) Observasi guru dilakukan untuk mengamati keterampilan guru dalam membuka pembelajaran, mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok, membimbing turnamen dan menutup pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament.

2) Observasi siswa dilakukan untuk mengamati tingkah laku siswa, keaktifan siswa saat kerja kelompok, saat turnamen dan saat tanya jawab selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mengamati kerjasama antar siswa saat diskusi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan

menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament. Temuan-temuan tersebut merupakan bahan yang akan diteliti sebagai pendukung keberhasilan penelitian.

3.2.1.4. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi kegiatan siklus 1 sebagai acuan untuk merencanakan siklus selanjutnya. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

1. mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus 1
2. mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus 1
3. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 1
4. merencanakan perbaikan pelaksanaan untuk tindak lanjut pada siklus 2

3.5.2. Siklus II

3.5.2.1. Perencanaan siklus II

1) Menetapkan Indikator
2) Menyusun RPP PKn Kelas IV yaitu tentang dampak positif dan negatif globalisasi
3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa materi powerpoint dan papan teka-teki silang dan kartu soal.
4) Mempersiapkan lembar kerja siswa.
5) Menyiapkan lembar observasi berupa lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa.
6) Menyiapkan lembar penilaian untuk turnamen.
7) Menyiapkan lembar soal tes tertulis.

3.5.2.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1. Guru mengkondisikan kelas.
2. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar-gambar alat komunikasi dan menanyakan manfaat dan hubungan alat-alat tersebut dengan globalisasi kepada siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi:

1. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi dengan media powerpoint.
2. Siswa menyimak dan mempelajari penjelasan dari guru tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
3. Siswa menyebutkan contoh-contoh lain dari dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
4. Siswa mencatat materi dibuku catatan

Elaborasi :

1. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru dibantu siswa membagi puzzle bergambar dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok
3. Siswa secara berkelompok menyusun puzzle gambar.
4. Kelompok yang tercepat dalam menyusun puzzle menjadi pemenang dan mendapat penghargaan.
5. Siswa secara berkelompok membahas materi.
6. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
7. Perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
8. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada di depan kelas.
9. Tanya jawab antara siswa dengan guru perihal hasil presentasi kelompok yang telah disampaikan.
10. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
11. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
12. Guru membacakan aturan permainan.

13. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat tangan mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
14. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.
15. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
16. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi:

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran berupa penghargaan lisan kepada siswa yang bisa menjawab soal permainan teka-teki silang dan memotivasi siswa yang kurang berpartisipasi aktif pada saat tournament berlangsung.

Kegiatan akhir:

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dilingkungannya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
4. Salam Penutup

3.5.2.3. Observasi

1) Observasi guru dilakukan untuk mengamati keterampilan guru dalam membuka pembelajaran, mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok, membimbing turnamen dan menutup pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament;

2) Observasi siswa dilakukan untuk mengamati tingkah laku siswa, keaktifan siswa saat kerja kelompok, saat turnamen dan saat tanya jawab selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mengamati kerjasama antar siswa saat diskusi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament. Temuan-temuan tersebut merupakan bahan yang akan diteliti sebagai pendukung keberhasilan penelitian.

3.5.2.4. Refleksi

1) mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus 2
2) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus 2
3) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 2
4) merencanakan perbaikan pelaksanaan untuk tindak lanjut pada siklus 3

3.2.3. Siklus III

3.2.3.1. Perencanaan siklus III

1) Menetapkan Indikator
2) Menyusun RPP PKn Kelas IV yaitu tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa materi powerpoint dan papan teka-teki silang dan kartu soal.
4) Mempersiapkan lembar kerja siswa.
5) Menyiapkan lembar observasi berupa lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa.
6) Menyiapkan lembar penilaian untuk turnamen.
7) Menyiapkan lembar soal tes tertulis.

3.5.3.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan awal :

1. Guru mengkondisikan kelas.
2. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa tentang anak punk yang ada disekitar mereka. Apakah dandanan anak punk itu patut untuk ditiru ?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi :

1. Siswa memperhatikan presentasi materi tentang menentukan sikap terhadap pengaruh dari globalisasi dengan media powerpoint.
2. Siswa menyimak dan mempelajari penjelasan dari guru tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
3. Siswa menyebutkan contoh-contoh lain dari pengaruh globalisasi yang tidak patut untuk ditiru.
4. Siswa mencatat materi dibuku catatan

Elaborasi :

1. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru dibantu siswa membagi puzzle bergambar dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok
3. Siswa secara berkelompok menyusun puzzle gambar.
4. Kelompok yang tercepat dalam menyusun puzzle menjadi pemenang dan mendapat penghargaan.
5. Siswa secara berkelompok membahas materi.

6. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
7. Perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
8. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada di depan kelas.
9. Tanya jawab antara siswa dengan guru perihal hasil diskusi dari kelompok yang melakukan presentasi.
10. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
11. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
12. Guru membacakan aturan permainan.
13. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat tangan mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
14. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.
15. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
16. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi :

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran berupa penghargaan lisan kepada siswa yang bisa menjawab soal permainan teka-teki silang dan memotivasi siswa yang kurang berpartisipasi aktif pada saat tournament berlangsung.

Kegiatan akhir :

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada yang belum dipahami.
3. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
4. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
5. Salam Penutup

3.5.3.3. Observasi

1) Observasi guru dilakukan untuk mengamati keterampilan guru dalam membuka pembelajaran, mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok, membimbing turnamen dan menutup pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament;

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2) Observasi siswa dilakukan untuk mengamati tingkah laku siswa, keaktifan siswa saat kerja kelompok, saat turnamen dan saat tanya jawab selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mengamati kerjasama antar siswa saat diskusi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament. Temuan-temuan tersebut merupakan bahan yang akan diteliti sebagai pendukung keberhasilan penelitian.

3.5.3.4. Refleksi

1) Mengevaluasi proses pelaksanaan pembelajaran yaitu pada aktivitas siswa dan keterampilan guru.
2) Mengkaji catatan keberhasilan dan kendala pada proses pembelajaran siklus III dengan membandingkan perbedaan kondisi pada siklus I, siklus II, dan siklus III.
3) Menarik kesimpulan apakah siklus dapat dilanjutkan atau dihentikan. Apabila hasil pembelajaran pada siklus III telah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan, namun apabila belum memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.6 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

1. Siswa

   Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematik selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, hasil evaluasi dan hasil wawancara guru pengamat (observer).

2. Guru

   Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru oleh observer.

3. Data dokumen.

   Sumber data dokumen berasal dari data awal hasil tes, hasil pengamatan selama proses pembelajaran dan hasil foto.

4. Catatan lapangan

   Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran.

3.6.2. Jenis Data

1. Data Kuantitatif

   Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto, 2008: 1.3). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar tematik yang diperoleh siswa.

2. Data Kualitatif

   Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto, 2008: 1.3). Data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, serta catatan lapangan dengan menerapkan pembelajaran

PKn melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes yang meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

3.6.3.1 Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan setiap siklusnya.

Menurut Poerwanti (2010: 99), teknik tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu.

3.6.3.2. Teknik Non Tes

3.6.3.2.1. Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian alternatif yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara teliti serta mencatat secara sistematis tentang sesuatu yang terjadi pada diri siswa dalam proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Observasi ini harus selalu diusahakan dalam situasi yang alami agar dapat memperoleh data yang sebenarnya (Rusman, 2011: 279).

Observasi terkait dengan kegiatan evaluasi proses dan hasil belajar dapat dilakukan secara formal yaitu observasi dengan menggunakan instrumen yang sengaja dirancang untuk mengamati unjuk kerja dan kemajuan belajar peserta didik, maupun observasi informal yang dapat dilakukan oleh pendidik tanpa menggunakan instrumen (Poerwanti, 2008: 2-26).

Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02.

3.6.3.2.2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

3.6.3.2.3. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang umum digunakan oleh para pengamat dalam situasi pengamatan tak berperanserta. Pengamat dalam hal ini relatif bebas membuat catatan, dan biasanya dilakukan pada waktu malam sesudah pengamatan dilakukan. Pengamat dapat mencatat apa saja yang dikehendakinya.

Catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya ketika dilakukan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran

Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02, sebagai bahan refleksi untuk menentukan rencana tindakan siklus berikutnya, sehingga perjalanan proses pembelajaran antar siklus dapat dievaluasi kemajuannya dan memperjelas hasil observasi.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Adapun dari teknik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

3.7.1. Kuantitatif

Analisis data yang berkaitan dengan hasil belajr siswa dalam pembelajaran, dalam penelitian ini menggunakan teknik pendkoran tanpa koreski dimana setiap jawaban benar diberi skor satu (tergantung dari bobot butir soal) dan setiap jawaban salah diberi skor nol sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah dengan menghitung banyaknya butir soal ydng dijawab benar yaitu dengan menggunakan rumus dalam (Poerwanti, 2008:63)

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

B = Nilai yang diperoleh

N = Nilai Maksimal

Data kuantitatif berupa hasil belajar yang mengukur tingkat kognitif siswa dianalisis dengan teknik analisis dekriptif yaitu menentukan presentasi ketuntasan

belajar dan mean kelas. Adapun penyajian data kuantitatif dalam bentuk persentasi dan angka.

Rumus presentase (Aqib, 2010:41) sebagai berikut

$$B = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata sebagai berikut

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

x = nilai rata-rata

∑X = jumlah semua nilai siswa

∑N = jumlah siswa

(Zainal Aqib, 2010:41)

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 69	≥ 80% (≥ 32 siswa)	Tuntas
< 69	< 80% (< 32 siswa)	Tidak Tuntas

Tabel 3.1 KKM Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02

Sedangkan untuk menghitung skor dalam lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan penskoran sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2010:161)

Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.
b. Menentukan rentangan nilai yaitu mengurangkan nilai paling rendah dari nilai paling tinggi,
c. Menentukan banyaknya kelas.

   K (banyaknya kelas) = 1+(3,3) log n

   i (lebar kelas) = R : k

d. Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.
e. Memasukkan setiap nilai kedalam kelas interval.

(Arikunto, 2007: 294-295)

Adapun untuk menentukan kriteria ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut :

Nilai maksimum adalah 100 dan nilai minimumnya adalah 69. Predikat nilai yang digunakan yaitu "sangat baik, baik,cukup.

R = nilai tertinggi – nilai terendah

= 100 – 69

= 31

K = 3 (karena menggunakan 3 kriteria)

$i = \frac{rentang}{banyak\ kelas}$

$i = \frac{31}{3}$ = 10,3 di bulatkan menjadi 10

Tabel 3.2

Kriteria ketuntasan hasil belajar

Hasil belajar	Kategori	Ketuntasan
89 – 100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
79 – 88	Baik (B)	Tuntas
69 – 78	Cukup (C)	Tuntas
69	Kurang (K)	Tidak tuntas

3.7.2. Kualitatif

Data kualitatif merupakan data hasil belajar, hasil observasi keterampilan guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Teka-teki silang. Data kualitatif ini dapat dipaparkan dalam bentuk kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Menurut Poerwanti, dkk (2008: 6.9-6.10) dalam mengolah data skor dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1. Menentukan skor terendah
2. Menentukan skor tertinggi
3. Mencari median
4. Membagi rentan nilai menjadi 4 kategori yaitu: Sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

   Sedangkan data skor dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

   R = Skor terendah

   T = Skor tertinggi

   n = banyak skor = (T – R) +1

Q1 = Kuartil pertama

Letak Q1 = ¼ (n+2) untuk data genap atau Q1 = ¼ (n+1) untuk data ganjil

Q2 = median

Letak Q2 = ½ (n+1) untuk data ganjil atau genap

Q3 = Kuartil ketiga

Letak Q3 = ¼ (3n+2) untuk data genap atau Q3 = ¾ (n+1) untuk data ganjil

Q4 = Kuartil keempat = T

Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan kedalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif.

Tabel 3.3

Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
Q3 ≤ skor ≤ T	Sangat baik
Q2 ≤ skor < Q3	Baik
Q1 ≤ skor < Q2	Cukup
R ≤ Skor < Q1	Kurang

Dari tabel diatas, peneliti menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut :

a. Keterampilan Guru

Dalam penelitian ini terdapat 9 indikator keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang yaitu

1) Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan)*; 2) Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran *(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan);*3) Menjelaskan materi pembelajaran *(Keterampilan menjelaskan);* 4) Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT *(keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)*; 5) Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT *(Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas)*; 6) Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi *(Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)*; 7) Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang *(Keterampilan mengelola kelas)*; 8) Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang *(Keterampilan memberi penguatan)*; 9) Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)*

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 9 x 1 = 9

Skor maksimal : 9 x 4 = 36

Jadi terdapat data (n) = (36-9)+1 = 28

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (28+1)

= 7,25 (dibulatkan menjadi 7)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (28+1)

= 14,5 (dibulatkan menjadi 14)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (28+1)

= 21,75 (dibulatkan menjadi 22)

Tabel 3.4

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.

Skor	Kategori
31 ≤ skor ≤ 36	Sangat Baik (A)
23 ≤ skor < 31	Baik (B)
16 ≤ skor < 23	Cukup (C)
9 ≤skor < 16	Kurang(D)

b. Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini terdapat 7 indikator aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang yaitu 1) Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*; 2) Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran *(Visual activities, listening activities, writing activities)*; 3) Siswa aktif dalam diskusi tim *(Oral activities, listening activities, emotional activities)*; 4) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok *(mental activities, oral activities)*; 5) Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain *(mental activities, oral activities)*;

6) Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament *(motor activities, mental activities, emotional activities)*; 7) Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 7 x 1 = 7

Skor maksimal : 7 x 24 = 28

Jadi terdapat data (n) = (28-7)+1 = 22

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (22+1)

= 5,75 (dibulatkan menjadi 6)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (22+1)

= 11,5 (dibulatkan menjadi 12)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (22+1)

= 17,25 (dibulatkan menjadi 17)

Tabel 3.5

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.

Skor	Kategori
24 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik
19 ≤ skor < 24	Baik
13 ≤ skor < 19	Cukup
7 ≤skor < 13	Kurang

3.7. INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model pembelajaran PKn melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02 dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator sebagai berikut:

a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang, meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu dengan memperoleh skor ≥ 23 pada lembar pengamatan keterampilan guru.
   (23 ≤ skor < 31)
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang, meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu dengan memperoleh skor ≥ 18 pada lembar pengamatan aktivitas siswa.
   (19 ≤ Skor < 24).
c. Hasil belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya sampai 80% siswa tuntas dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69 dan meningkat dengan ketuntasan belajar individual ≥ 79 (Kategori Baik).

PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02, Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Dalam penelitian ini setiap akhir pertemuan diadakan test yang digunakan untuk mengukur seberapa besar hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang.

4.1.1 Kondisi Awal (Prasiklus)

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu tanggal p5 September 2012 dalam pembelajaran PKn, siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan data dari 39 siswa hanya 15 siswa (38,46%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69, sedangkan sisanya 24 siswa nilainya di bawah KKM (69). Pada mata pelajaran PKn diperoleh rata-rata nilai ulangan harian terendah 57 dan nilai rata-rata tertinggi adalah 88. Hasil belajar siswa yang rendah dapat digunakan sebagai indikator bahwa pembelajaran PKn kurang berhasil.

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.2.1. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut:

1. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang pengertian globalisasi yang akan dijadikan sebagai materi dalam penelitian, serta menelaah indikatornya bersama dengan tim kolaborasi.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang
3. Menyiapkan media pembelajaran yaitu media papan teka-teki silang dan materi pembelajaran yang berbentuk powerpoint.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal tes tertulis dan lembar penilaian kerja kelompok.
5. Menyiapkan lembar wawancara dan catatan lapangan.
6. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru
7. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

4.1.2.2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siklus I dilaksanakan pada:

nama sekolah : SDN Gunungpati 02

hari, tanggal : Kamis, 7 Maret 2013

mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

kelas / semester : IV / II

waktu : 2 x 35 menit

siklus : I

Standar Kompetensi siklus 1 yaitu: *"4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya"*. Kompetensi Dasar siklus 1 yaitu: *"4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya"*. Sedangkan, indikator pada siklus 1 yaitu: (1) menyebutkan contoh-contoh barang yang berasal dari luar negeri (impor) dan barang yang dikirim ke luar negeri (ekspor), (2) menjelaskan pengertian globalisasi, (3) mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan.

Uraian Kegiatan

Tabel 4.1

Uraian Kegiatan Siklus I

Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa yang muncul	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan*	Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran dimulai. Pada kegiatan ini guru menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, dan media lain yang mendukung pelaksanaan pelaksanaan siklus I. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah duduk ditempat duduk

memberikan penguatan) 1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	masing-masing, tetapi masih ada beberapa siswa laki-laki yang bermain kejar-kejaran pada saat kegiatan ini dilakukan, yang menandakan bahwa mereka belum siap mengikuti pembelajaran.
Kegiatan Awal	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan)* 1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Pada kegiatan ini, masih cukup banyak siswa yang gaduh hingga diperingatkan oleh guru. Guru meminta untuk menyiapkan buku-buku mengenai pelajaran PKn. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan memberikan contoh dan menanyakan asal negara alat elektronik yang ada didalam kelas semisal handphone, laptop, LCD, camera kepada siswa. Ada beberapa siswa yang menjawab "jepang, cina, amerika". Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan dilanjutkan dengan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Kemudian guru memberikan motivasi sebelum menyampaikan materi pembelajaran mengenai pengertian globalisasi.
Eksplorasi	
a. Siswa memperhatikan presentasi materi pengertian globalisasi dan	

mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi dilingkungan dengan media powerpoint. b. Siswa menyimak penjelasan dari guru c. Siswa mencatat materi dibuku pelajaran	
1. Keterampilan guru Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran *(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan)* Menjelaskan materi pembelajaran *(Keterampilan menjelaskan)* 2. Aktivitas Siswa Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran *(Visual activities, listening activities, writing activities)*	Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian globalisasi dan contoh globalisasi dilingkungan dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, namun hanya sedikit siswa yang mencatat materi dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media powerpoint yang ditampilkan kurang menarik perhatian siswa, sulit dipahami serta tidak meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar, sehingga siswa menjadi bosan dan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi agar siswa lebih paham tentang makna globalisasi. Sayangnya, ada beberapa siwa yang membuat gaduh dengan berbicara diluar konteks materi yang sedang dibahas.

Elaborasi	
d. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa. e. Guru dibantu siswa membagi lembar kerja kepada masing-masing kelompok f. Siswa berkelompok membahas materi	
1. Keterampilan Guru Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT *(keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)* Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT *(Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas)* 2. Aktivitas Siswa Siswa aktif dalam diskusi tim *(Oral activities, listening activities, emotional activities)*	Guru menjelaskan pada pertemuan ini akan menggunakan model pembelajaran TGT. Beberapa siswa penasaran dan bertanya "Pembelajaran TGT itu apa pak ?" kemudian guru menjelaskan tentang TGT beserta dengan langkah-langkahnya. Beberapa siswa tampak antusias untuk segera melakukan kegiatan pembelajaran. Kemudian guru membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 5 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 7-8 siswa yang dikelompokkan berdasarkan hasil belajar agar kemampuan akademik setiap kelompok seimbang. Pada saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya. Ada beberapa siswa yang berkejar-kejaran dengan temannya sehingga kelas menjadi tindak kondusif dan langsung diperingatkan oleh guru sehingga kelompok dapat terbentuk. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Pada saat diskusi kelompok, sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya dan hanya terkesan ikut-ikutan dengan hasil diskusi teman kelompoknya. Guru berkeliling pada

	kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan. Akan tetapi hanya ada beberapa siswa yang aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya dan ada beberapa siswa yang membuat gaduh meskipun sudah ditegur oleh guru sehingga pelaksanaan diskusi masih belum optimal.
g. Perwakilan tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya h. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada didepan kelas	
1. Keterampilan Guru Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi *(Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)* 2. Aktivitas Siswa Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok *(mental activities, oral activities)* Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain *(mental activities, oral activities)*	Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi dengan suara lantang, kemudian guru secara bergantian meminta salah satu dari anggota kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas dengan menunjuk nomor anggota kelompok yang sudah dibagikan pada saat awal pembentukan kelompok. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan memberikan penjelasan secukupnya, namun hanya ada beberapa siswa yang menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan berpenampilan baik pada saat

	mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain, dengan diminta oleh guru, siswa memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain, namun hampir semua tanggapan yang disampaikan kepada kelompok lain yang sedang melakukan presentasi tidak berdasar dan dengan menggunakan bahasa yang kurang baik.
i. Siswa bermain dalam tournament sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa j. Guru membacakan aturan permainan k. Siswa bermain dalam tournament teka-teki silang dimeja tournament	
1. Keterampilan Guru Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang *(Keterampilan mengelola kelas)* Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang *(Keterampilan memberi penguatan)*	Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok (misal siswa yang memperoleh nomor 1 dikumpulkan dan ditempatkan dimeja nomor 1). Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk

2. Aktivitas Siswa Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament *(motor activities, mental activities, emotional activities)*	memperoleh skor bagi timnya. Namun pada saat tournament berlangsung, siswa kurang menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung sehingga mendapat teguran dari guru. Sebagian siswa ikut menjawab pertanyaan yang bukan jatahnya dan ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang yang diterima oleh tiap-tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya.
Konfirmasi	
a. Guru memberikan penguatan atau reward b. Guru memberikan umpan balik pembelajaran	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang dan mempersilakan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan tanpa memberikan penguatan baik individual maupun klasikal kepada tim yang memenangkan game tournament teka-teki silang.

Kegiatan Penutup	
a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan b. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya c. Salam penutup	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang. Guru memberikan waktu pengerjaan selama 10 menit, namun karena soal evaluasi hanya terdiri dari 10 soal pilihan ganda, siswa dapat dengan cepat menyelesaikan soal yang diberikan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi langsung dipersilakan untuk istirahat, sehingga guru tidak sempat menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.2.3. Observasi

4.1.2.3.1. Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, maka didapatkan data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No.	Indikator Keterampilan Guru	Indikator yang tampak				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	√	√	√	√	4
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	√		√		2
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	√				1
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*	√	√	√	√	4
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT			√	√	2
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	√		√		2
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	√		√	√	3
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	√			√	2
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	√		√		2
Jumlah Skor						22
Kategori		Cukup				

Berdasarkan tabel 4.2, hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati

02 pada siklus I mendapatkan skor 22 dengan hanya memperoleh kriteria cukup. Dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran

Dalam indikator ini mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, menimbulkan motivasi dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran.

b) Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran

Pada indikator ini mendapatkan skor 2. Deskriptor yang dapat dicapai guru yaitu materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas. Sedangkan descriptor lain yaitu powerpoint menarik dan mudah dipahami dan meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar tidak tampak.

c) Menjelaskan materi pembelajaran

Pada indikator ini memperoleh skor 1. Hanya satu deskriptor yang dilakukan guru yaitu menggunakan contoh dan ilustrasi pada saat menjelaskan materi pembelajaran. Sedangkan 3 deskriptor lain yaitu memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan, memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, dan penjelasan yang jelas dan menarik siswa belum dilakukan oleh guru.

d) Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator ini mendapatkan skor 4. Descriptor yang dapat dicapai oleh guru yaitu mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa.

e) Membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator ini memperoleh skor 2. Hanya ada 2 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu guru memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa bila terjadi penyimpangan pada saat diskusi kelompok. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi dan memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok belum dilakukan oleh guru.

f) Memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi

Pada indikator ini memperoleh skor 2. Hanya ada 2 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan petunjuk dengan suara lantang dan menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memberikan contoh presentasi yang benar dan merefleksi hasil presentasi kelompok belum dilakukan oleh guru.

g) Mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang

Berdasarkan table dan diagram hasil observasi, keterampilan guru dalam mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang mendapatkan skor 3. Ada

3 descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu guru sudah berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan petunjuk-petunjuk, teknik-teknik, dan aturan permainan dengan jelas, dan membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga usai. Sedangkan ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu membeagi perhatian kepada semua siswa.

h) Memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang

Pada indikator memperoleh skor 2. Ada 2 deskriptor yang tampak yaitu membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang dan guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda serta memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda belum dilakukan oleh guru.

i) Melakukan kegiatan menutup pelajaran.

Dalam indikator ini memperoleh skor 2. Ada 2 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi pembelajaran. Pada saat menutup kegiatan pembelajaran, guru tidak menarik kesimpulan materi pembelajaran dan tidak menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4.1.2.3.2. Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus 1

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dengan mengamati seluruh siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 yang berjumlah 39 siswa dalam pelaksanaan

pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siklus I dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Perolehan Skor				Jumlah perolehan skor	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	3	21	10	5	95	2,44
2.	Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran	8	21	10	0	80	2,05
3.	Siswa aktif dalam diskusi tim	1	23	12	3	95	2,44
4.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	17	19	3	0	64	1,64
5.	Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain	20	18	1	0	59	1,51
6.	Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament	8	18	10	3	86	2,21
7.	Memahami materi yang telah disampaikan	11	14	14	0	81	2,08
Jumlah						560	14,37
Jumlah Skor rata-rata						2,05	
Kategori						Cukup	

Berdasarkan paparan tabel 4.3 menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 pada siklus I mendapatkan jumlah skor rata-rata 14,37 dengan kategori cukup, dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa, kesiapan siswa dalam mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang memperoleh skor rata-rata 2,44. Siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 3 orang, siswa yang mendapat skor 2 sebanyak 21 orang, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 10 orang, dan siswa yang mendapat skor 4 sebanyak 5 orang. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah siap menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang.

b) Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran

Pada indikator focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran, memperoleh rata-rata skor 2,05 dengan rincian ada 8 orang siswa yang memperoleh skor 1, 21 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3 dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa hampir sebagian besar

siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran namun tidak ada satupun siswa yang memberikan respons terhadap penjelasan guru.

c) Siswa aktif dalam diskusi tim

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa, pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,44. Siswa yang memperoleh skor 1 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 23 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 12 orang, dan siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 orang siswa. Secara keseluruhan siswa aktif dalam diskusi tim, meskipun ada sebagian kecil siswa yang hanya mengutip hasil kerja dari teman satu kelompoknya.

d) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Berdasarkan hasil lembar pengamatan aktivitas siswa, pada indikator mempresentasikan hasil diskusi kelompok, memperoleh skor rata-rata 1,64. Siswa yang mendapatkan skor 1 sebanyak 17 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 19 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 3 orang siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Rata-rata siswa yang ditunjuk sudah berani maju dan menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan jelas dan secukupnya.

e) Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain

Pada indikator mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi kelompok lain, memperoleh rata-rata skor 1,51 dengan rincin ada 20 orang

siswa yang memperoleh skor 1, 18 siswa memperoleh skor 2, dan 1 orang siswa yang memperoleh skor 3, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Hampir semua siswa memperhatikan presentasi dari kelompok lain dan menanggapinya meskipun dengan menggunakan bahasa yang kurang baik.

f) Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament

Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 2,21. Rata-rata skor ini diperoleh dari 8 siswa yang memperoleh skor 1, 18 orang siswa yang memperoleh skor 2, 10 siswa yang memperoleh skor 3, dan 3 orang siswa yang memperoleh skor 4. Semua siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang. Namun, siswa kurang bisa menjaga ketenangan pada saat tournament berlangsung.

g) Memahami materi yang telah disampaikan

Indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,08. Tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 4. Sebanyak 11 orang siswa memperoleh skor 1, dan masing-masing 14 orang siswa memperoleh skor 2 dan 3. Pada saat pembelajaran berlangsung, tidak ada satupun siswa yang berani bertanya kepada guru bila ada materi yang kurang dipahami oleh siswa. Siswa sudah mengerjakan evaluasi sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.

4.1.2.3.3. Deskripsi data hasil belajar siswa siklus I

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus I merupakan tes individu mata pelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan

soal evaluasi dengan materi globalisasi. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus I yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Kategori	Rentang skor	frekuensi	Bobot skor	Presentase
1.	Sangat Baik	89 – 100	10	940	25,64 %
2.	Baik	79 – 88	7	560	17,95 %
3.	Cukup	69 – 78	8	560	20,51 %
4.	Kurang	< 69	14	670	35,90 %
Jumlah			39	2730	100 %
Rata-rata			70,00		
Presentase ketuntasan klasikal			64,10 %		

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 25 dari 39 siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 69. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 30 dengan rata-rata nilai sebesar 70,00.

Tabel 4.5 data hasil belajar siswa siklus I

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	70,00
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	30
4.	Siswa memenuhi KKM (< 69)	25
5.	Siswa belum memenuhi KKM (≥ 69)	14
6.	Ketuntasan belajar klasikal	64,10%

Dari tabel 4.5 menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 64,10% dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 25 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 14 siswa.

Dari hasil penelitian pada siklus I ini, persentase ketuntasan belajar siswa sudah meningkat apabila dibandingkan dengan hasil evaluasi prasiklus yaitu :

Grafik 4.1 Peningkatan ketuntasan hasil belajar

Dari grafik diatas, hasil belajar siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal mencapai 64,10% (25 dari 39 siswa) atau meningkat sebesar 25,64% apabila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat prasiklus yaitu hanya sebesar 25,64% (15 dari 39) siswa yang tuntas. Meski begitu, hasil belajar tersebut belum mencapai tujuan dari penelitian ini karena ada 14 siswa (35,90%) belum mencapai KKM. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu ≥ 80 % siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69.

4.1.2.3.4. Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada model

pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang perlu dianalisis lagi bersama kolaborator sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Adapun refleksi pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

1) Masih banyak siswa yang masih belum siap menerima materi pembelajaran dan belum mempelajari materi pada pembelajaran siklus 1.
2) Media powerpoint yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang menarik dan kurang meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar.
3) Penjelasan yang disampaikan guru tidak jelas dan bertele-tele sehingga kurang menarik minat siswa terhadap materi yang disampaikan
4) Masih banyak siswa yang tidak mencatat materi pembelajaran yang dianggap penting dan tidak ada satupun yang berani memberikan komentar atau respons terhadap penjelasan guru.
5) Guru hanya membagi kelompok dan memberikan lembar tugas kelompok tanpa memperjelas permasalahan apa yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok
6) Pada saat pelaksanaan diskusi kelompok, ada beberapa siswa yang membuat gaduh dan mengganggu temannya sehingga pelaksanaan diskusi kelompok masih belum optimal.

7) Pada saat presentasi berlangsung, sebagian siswa gaduh sehingga suasana kelas menjadi ramai dan tidak memperhatikan kelompok yang sedang melaksanakan presentasi
8) Guru kurang lengkap saat menjelaskan kepada siswa tentang aturan bermain tournament teka-teki silang.
9) Siswa kurang menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung. Sebagian siswa ikut menjawab pertanyaan yang bukan jatahnya dan ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya.
10) Guru belum mampu mengubah perilaku siswa yang gaduh.
11) Guru tidak memberikan penguatan individual maupun klasikal baik secara verbal, gestural, sentuhan, atau benda.
12) Siswa belum aktif bertanya kepada guru dan temannya ketika menemui kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.
13) Hanya sedikit siswa yang dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diterima
14) Guru tidak memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diajukan siswa.
15) Guru tidak menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
16) Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang diperoleh adalah 64,10% yaitu 25 dari 39 siswa tuntas belajar dan 35,90% yaitu 14 dari 39 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Adapun rata-rata kelas yaitu 70,00. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu ≥ 80 % siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke pelaksanaan siklus II karena indikator keberhasilan belum tercapai dengan optimal dan menyeluruh. Oleh karena itu, hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk pelaksanaan siklus selanjutnya adalah :

1) Guru memberi gambaran umum materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, yaitu dampak positif dan negatif globalisasi agar siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran.
2) Guru membuat media powerpoint yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran semenarik mungkin agar dapat meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar dengan cara menyisipkan gambar-gambar dan suara yang relevan sesuai dengan materi yang diajarkan.
3) Guru perlu mengemas penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.
4) Guru perlu membuat desain lembar kerja siswa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
5) Guru perlu memperjelas aturan permainan game tournament teka-teki silang agar tidak terjadi kecurangan-kecurangan yang mungkin dilakukan oleh siswa.
6) Guru perlu lebih mengkondisikan siswa pada saat game tournament teka-teki silang berlangsung agar tournament dapat berlangsung dengan tertib.

7) Guru perlu memberikan reward terhadap tim yang paling banyak menjawab soal teka-teki silang pada saat game tournament.
8) Guru harus membuat punishment yang tegas untuk mengatasi siswa yang gaduh.
9) Guru perlu menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya agar siswa lebih siap dalam menerima pembelajaran yang akan datang.

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.3.1. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang materi dampak positif dan dampak negatif globalisasi yang akan dijadikan sebagai materi dalam penelitian, serta menelaah indikatornya bersama dengan tim kolaborasi.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang
3. Menyiapkan media pembelajaran yaitu media papan teka-teki silang dan materi pembelajaran yang berbentuk powerpoint.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal tes tertulis dan lembar penilaian kerja kelompok.
5. Menyiapkan lembar wawancara dan catatan lapangan.
6. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru
7. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

4.1.3.2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siklus II dilaksanakan pada:

nama sekolah : SDN Gunungpati 02

hari, tanggal : Kamis, 14 Maret 2013

mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

kelas / semester : IV / II

waktu : 2 x 35 menit

siklus : II

Standar Kompetensi siklus II yaitu: *"4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya"*. Kompetensi Dasar siklus 1 yaitu: *"4.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya"*. Sedangkan, indikator pada siklus II yaitu: (1) Menjelaskan manfaat barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari, (2) menjelaskan dampak negatif penggunaan barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari, (3) mencontohkan pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari, (4) mencontohkan pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Uraian kegiatan:

Tabel 4.6

Uraian Kegiatan Siklus II

Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa yang muncul	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan)* 1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran dimulai. Pada kegiatan ini guru dibantu oleh siswa dan kolaborator menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, gambar puzzle dan media lain yang mendukung pelaksanaan pelaksanaan siklus II. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing. Meski begitu, kesiapan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran dirasa masih kurang karena hanya ada beberapa siswa yang mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran meskipun sebagian besar siswa sudah tenang ditempat duduk mereka masing-masing.
Kegiatan Awal	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan*	Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Meskipun sudah cukup baik, Pada kegiatan ini kesiapan siswa dalam mempersiapkan

bertanya, keterampilan memberikan penguatan)	pembelajaran dirasa masih kurang karena hanya ada beberapa siswa yang mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran meskipun sebagian besar siswa sudah tenang ditempat duduk mereka masing-masing.. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan menunjukkan gambar alat-alat telekomunikasi dan menanyakan manfaat dan hubungan alat-alat tersebut dengan globalisasi kepada siswa. Ada beberapa siswa yang menjawab "untuk telpon, internetan, foto-foto, dll". Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	
Eksplorasi	
a. Siswa memperhatikan presentasi materi dampak positif dan negatif globalisasi dan mencontohkan pengaruh positif dan negatif globalisasi dilingkungan dengan media powerpoint. b. Siswa menyimak penjelasan dari guru c. Siswa mencatat materi dibuku pelajaran	
1. Keterampilan guru Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran *(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan)*	Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang dampak positif dan negatif globalisasi dan mencontohkan pengaruh positif dan negatif globalisasi dilingkungan dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, dan ada cukup banyak siswa yang mencatat materi

Menjelaskan materi pembelajaran *(Keterampilan menjelaskan)* 2. Aktivitas Siswa Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran *(Visual activities, listening activities, writing activities)*	dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media powerpoint yang ditampilkan dapat menarik perhatian siswa, karena sudah terdapat gambar sehingga menarik perhatian siswa. Meski begitu, gambar yang ditampilkan pada powerpoint malah membuat siswa menjadi gaduh dan ramai sendiri sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi serta memberikan ballikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan agar siswa lebih paham tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi. Sayangnya, pada siklus II ini masih ada beberapa siwa yang membuat gaduh dengan berbicara diluar konteks materi yang sedang dibahas.
Elaborasi	
d. Siswa diminta untuk kembali ke kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya e. Guru dibantu siswa membagi puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok f. Siswa berkelompok membahas materi	
1. Keterampilan Guru Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT *(keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)*	Guru menjelaskan pada pertemuan ini akan kembali menggunakan model pembelajaran TGT seperti pada pertemuan sebelumnya. Hampir semua siswa tampak antusias untuk segera melakukan kegiatan pembelajaran. Kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Pada

Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT *(Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas)* 2. Aktivitas Siswa Siswa aktif dalam diskusi tim *(Oral activities, listening activities, emotional activities)*	saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Siswa pun bekerjasama untuk menyusun puzzle yang diberikan dan ketika puzzle telah selesai disusun, guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk menempel puzzle didepan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya. Guru berkeliling pada kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa yang gaduh dan kurang aktif dalam diskusi kelompok.
g. Perwakilan tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya h. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada didepan kelas	
1. Keterampilan Guru Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru secara bergantian meminta kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.

(Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan memberikan penjelasan secukupnya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain, namun masih ada beberapa tanggapan yang disampaikan kepada kelompok lain yang sedang melakukan presentasi tidak berdasar dan dengan menggunakan bahasa yang kurang baik.
2. Aktivitas Siswa Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok *(mental activities, oral activities)* Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain *(mental activities, oral activities)*	
i. Siswa bermain dalam tournament sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa j. Guru membacakan aturan permainan k. Siswa bermain dalam tournament teka-teki silang dimeja tournament	
1. Keterampilan Guru Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang *(Keterampilan mengelola kelas)* Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor	Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok seperti pada pertemuan pertama. Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam

tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang *(Keterampilan memberi penguatan)* 2. Aktivitas Siswa Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament *(motor activities, mental activities, emotional activities)*	mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh skor bagi timnya. Pada saat tournament berlangsung, siswa sudah mulai bisa menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung karena takut mendapatkan punishment dari guru. Meski begitu, masih ada saja sebagian siswa ikut menjawab pertanyaan yang bukan jatahnya dan ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok ungu. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan sudah ada beberapa siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami.
Konfirmasi	
c. Guru memberikan penguatan atau reward d. Guru memberikan umpan balik pembelajaran	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa Memahami materi yang	Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang dan mempersilakan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, guru memberikan penguatan secara verbal kepada siswa-siswa yang berhasil menjawab pertanyaan teka-teki silang dengan benar dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran

telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	yang telah dilakukan.
Kegiatan Penutup	
d. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan e. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya f. Salam penutup	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh kemudian guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang. Guru memberikan waktu pengerjaan selama 20 menit. Soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian tersebut dapat diselesaikan oleh semua siswa tanpa memerlukan waktu tambahan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya diminta untuk duduk kembali di tempat duduk masing-masing. Setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dan mempersilahkan siswa untuk istirahat.

4.1.3.3. Observasi

4.1.3.3.1. Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus II

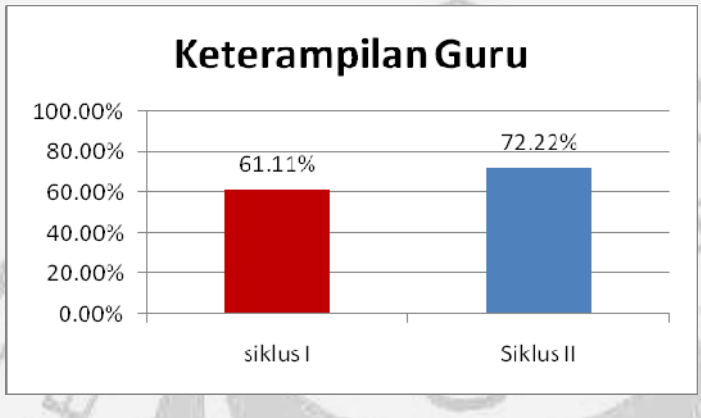
Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus II dengan perbaikan sesuai pada siklus I, maka didapatkan data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No.	Indikator Keterampilan Guru	Indikator yang tampak				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	√	√		√	3
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	√	√		√	3
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	√		√		2
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*	√	√	√	√	4
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT			√	√	2
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi			√	√	2
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	√	√	√	√	4
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	√	√		√	3

9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	√		√	√	3
Jumlah Skor						26
Kategori		Baik				



Grafik 4.2 Perbandingan keterampilan guru pada siklus I dan II

Keterangan :

Pada siklus I, jumlah skor total keterampilan guru yang diperoleh adalah 22 dengan kriteria cukup, yang ditunjukkan dalam bentuk presentase 61,11% sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan keterampilan guru dengan memperoleh skor 26 dengan kategori baik , dan ditunjukkan dengan presentase yaitu sebesar 72,22%.

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.2 tentang hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II mendapatkan skor 26 dan memenuhi kriteria ketuntasan dengan kriteria baik. Dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran

Pada indikator ini mendapatkan skor 3. Deskriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran. Sedangkan ada 1 deskriptor yang tidak tampak yaitu guru tidak memberikan motivasi kepada siswa terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan.

b) Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran

Dalam indikator ini mendapatkan skor 3. Deskriptor yang dapat dicapai guru tersebut yaitu materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran, media powerpoint menarik dan mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar. Sedangkan descriptor ke-3 yaitu menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas belum tampak pada saat penelitian siklus II ini dilakukan.

c) Menjelaskan materi pembelajaran

Pada indikator ini memperoleh skor 2. Terdapat dua deskriptor yang dilakukan guru yaitu menggunakan contoh dan ilustrasi pada saat menjelaskan materi pembelajaran serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan dan penjelasan yang jelas dan menarik siswa belum dilakukan oleh guru.

d) Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator ini mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua descriptor yang dapat dicapai oleh guru yaitu mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa.

e) Membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*, guru memperoleh skor 2. Hanya ada 2 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa bila terjadi penyimpangan pada saat diskusi kelompok. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi dan memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok belum sepenuhnya dilakukan oleh guru.

f) Memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi

Pada indikator memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi, guru hanya memperoleh skor 2. Deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi dan merefleksi hasil presentasi. Sedangkan 2 deskriptor lain yaitu memberikan petunjuk dengan suara lantang dan memberikan contoh presentasi yang benar dengan menggunakan media belum tampak pada saat penelitian siklus II dilakukan.

g) Mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang

Berdasarkan table dan diagram hasil observasi, keterampilan guru dalam mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan 4 descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu guru sudah menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan petunjuk-petunjuk, teknik-teknik, Pada saat guru mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang, guru sudah membagi focus pada siswa yang sedang melaksanakan tournament dengan siswa lain yang sedang tidak mendapatkan giliran tournament.

h) Memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Ada 3 deskriptor yang tampak yaitu membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang, memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda dan guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas. Sedangkan 1 deskriptor lain yaitu memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda belum dilakukan oleh guru.

i) Melakukan kegiatan menutup pelajaran.

Dalam indikator ini guru memperoleh skor 3. Ada 3 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan

berikutnya dan melakukan evaluasi pembelajaran. sedangkan 1 dskriptor yang tidak tampak yaitu menarik kesimpulan pembelajaran.

4.1.3.3.2. Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus II

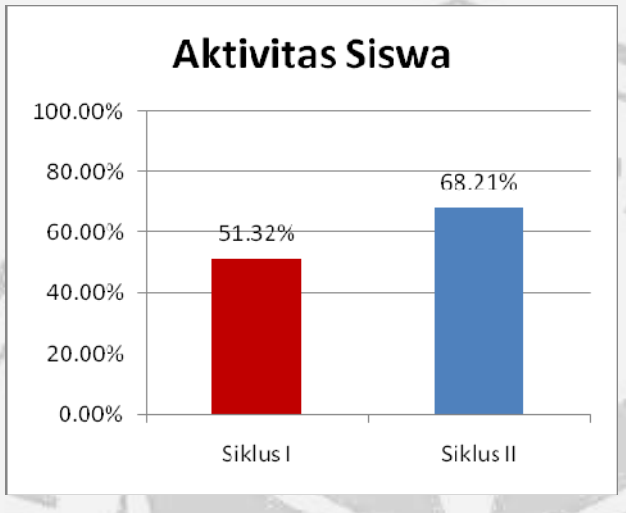
Berdasarkan observasi aktivitas siswa dengan mengamati seluruh siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 yang berjumlah 39 siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siklus II dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.8

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Perolehan Skor				jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	0	11	22	6	112	2,87
2.	Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran	0	16	23	0	101	2,59
3.	Siswa aktif dalam diskusi tim	0	13	21	5	109	2,79
4.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	0	17	19	3	103	2,64
5.	Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain	0	17	22	0	100	2,56
6.	Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament	0	9	23	7	115	2,95
7.	Memahami materi yang telah disampaikan	0	9	23	7	109	2,69

Jumlah	745	19,10
Jumlah Skor rata-rata	2,72	
Kategori	Baik	



Grafik 4.3 Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan II

Keterangan :

Pada siklus I jumlah skor aktivitas siswa yang diperoleh adalah 560 dengan jumlah skor rata-rata sebesar 14,37 yang ditunjukkan dalam bentuk presentase 51,32%. Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dengan skor total yang diperoleh adalah 745 dengan jumlah skor rata-rata 19,10 dan ditunjukkan dengan presentase 68,21%.

Berdasarkan paparan tabel 4.8 dan grafik 4.3, menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 pada siklus II mendapatkan jumlah skor sebesar 745 dan rata-rata 19,10 dengan kategori baik. Pada grafik 4.2 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16.89%

dengan penjelasan secara rinci setiap indikator aktivitas siswa pada siklus II sebagai berikut:

a) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa, kesiapan siswa dalam mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang memperoleh skor rata-rata 2,87. Tidak ada siswa yang mendapat skor 1, siswa yang mendapat skor 2 sebanyak 11 orang, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 22 orang, dan siswa yang mendapat skor 4 sebanyak 6 orang. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing.

b) Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran

Pada indikator ini, memperoleh rata-rata skor 2,59 dengan rincian ada tidak ada satu orangpun siswa yang memperoleh skor 1, 16 siswa memperoleh skor 2, 23 siswa memperoleh skor 3 dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 4. Pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint, hampir semua siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

c) Siswa aktif dalam diskusi tim

Pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,79. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, siswa yang memperoleh skor

2 sebanyak 13 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 21 orang, dan siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 5 orang siswa. Pada saat diskusi tim berlangsung, sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif berdiskusi.

d) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Pada indikator ini, memperoleh skor rata-rata 2,64. Tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 17 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 19 orang siswa, dan 4 siswa yang memperoleh skor 3. Hampir semua siswa yang diminta maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok berani maju kedepan kelas dan mampu penyampaikan hasil diskusi dengan tepat.

e) Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain

Pada indikator ini, memperoleh rata-rata skor 2,56 sengan rincian tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, 17 siswa memperoleh skor 2, dan 22 orang siswa yang memperoleh skor 3, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Sudah mulai banyak siswa yang menanggapi pendapat dari kelompok kain apabila dibandingkan pada siklus I, namun pendapat yang disampaikan masih kurang berdasar.

f) Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament

Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 2,95. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, 9 orang siswa yang memperoleh skor 2, 23 siswa yang memperoleh skor 3, dan 7 orang siswa yang memperoleh skor 4. Semua siswa

antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun jawaban yang dilontarkan belum tepat untuk memperoleh skor.

g) Memahami materi yang telah disampaikan

Indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,69. Tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 1. Sebanyak 13 orang siswa memperoleh skor 2, dan masing-masing 13 orang siswa memperoleh skor 2 dan hanya ada 1 orang siswa yang memperoleh skor 4. Sudah ada beberapa siswa yang berani bertanya kepada guru bila ada materi yang kurang dipahami oleh siswa.

4.1.3.3.3. Deskripsi data hasil belajar siswa siklus II

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus II merupakan tes individu mata pelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi globalisasi. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus II yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Kategori	Rentang skor	frekuensi	Bobot skor	Presentase
1.	Sangat Baik	89 – 100	5	450	12,82 %
2.	Baik	79 – 88	11	905	28,21 %
3.	Cukup	69 – 78	14	1000	35,90 %
4.	Kurang	< 69	9	480	23,07 %
Jumlah			39	2835	100 %
Rata-rata			72,69		
Presentase ketuntasan klasikal			76,92%		

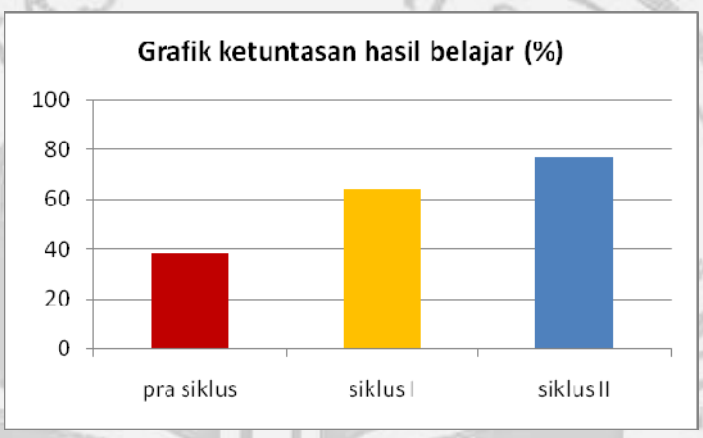
Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 30 dari 39 siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 69. Nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah adalah 40 dengan rata-rata nilai sebesar 72,69.

Tabel 4.10 data perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan II

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata kelas	70,00	72,69
2.	Nilai tertinggi	100	90
3.	Nilai terendah	30	40
4.	Siswa memenuhi KKM (≥ 69)	25	30
5.	Siswa belum memenuhi KKM (< 69)	14	9
6.	Ketuntasan belajar klasikal	64,10%	76.92%

Keterangan :

Dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 64,10% dan pada siklus II sebesar 76,92%. Perolehan nilai tertinggi pada siklus I adalah 100 dan pada siklus II adalah 90, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 30 dan pada siklus II nilai terendah 40. Siswa yang memenuhi KKM pada siklus I sebanyak 25 siswa dan pada siklus II sebanyak 30 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 9 siswa.



Grafik 4.4 *Peningkatan ketuntasan klasikal siklus II*

Grafik 4.4 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar 38,46% meningkat pada pembelajaran siklus I menjadi 64,10% dan pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 76,92%. Dari 39 siswa, masih terdapat 9 orang siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 69.

4.1.3.3.4. Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada model pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang perlu dianalisis lagi bersama kolaborator sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus III.

Adapun refleksi pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

1) Ada beberapa siswa yang belum siap menerima materi pembelajaran dan belum mempelajari tentang materi yang akan dipelajari pada pembelajaran siklus II.
2) Media powerpoint yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sudah mencantumkan gambar dan suara yang terkait dengan materi pembelajaran, namun hal ini membuat suasana kelas menjadi gaduh.
3) Guru perlu memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan
4) Hanya ada beberapa siswa yang berani memberikan komentar atau respons terhadap penjelasan guru.
5) Masih ada beberapa siswa yang gaduh pada saat diskusi kelompok
6) Guru belum memberikan penguatan klasikal baik secara verbal, gestural, sentuhan, atau benda.
7) Hanya sedikit siswa yang aktif bertanya kepada guru dan temannya ketika menemui kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.
8) Guru tidak menarik kesimpulan pembelajaran yang sudah dilakukan.
9) Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II yang diperoleh adalah 72,96% yaitu 30 dari 39 siswa tuntas belajar dan 23,07% yaitu 9 dari 39 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Adapun rata-rata kelas yaitu 72,69. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu ≥ 80 % siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02 perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke pelaksanaan siklus III karena indikator keberhasilan belum tercapai dengan optimal dan menyeluruh. Oleh karena itu, hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk pelaksanaan siklus selanjutnya adalah :

1) Guru perlu memberikan motivasi terkait materi yang disampaikan
2) Guru perlu membuat media powerpoint yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak menjadi gaduh.
3) Guru perlu memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan dan mengemas penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.
4) Guru perlu memberikan reward terhadap tim yang paling banyak menjawab soal teka-teki silang pada saat game tournament.
5) Guru harus membuat punishment yang tegas untuk mengatasi siswa yang masih gaduh.
6) Guru perlu menarik kesimpulan pembelajaran pada saat kegiatan menutup pembelajaran.

4.1.4. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.4.1. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus III adalah sebagai berikut:

1. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang materi dampak positif dan dampak negatif globalisasi yang akan dijadikan sebagai materi dalam penelitian, serta menelaah indikatornya bersama dengan tim kolaborasi.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang
3. Menyiapkan media pembelajaran yaitu media papan teka-teki silang dan materi pembelajaran yang berbentuk powerpoint.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal tes tertulis dan lembar penilaian kerja kelompok.
5. Menyiapkan lembar wawancara dan catatan lapangan.
6. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru
7. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

4.1.4.2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siklus II dilaksanakan pada:

nama sekolah : SDN Gunungpati 02

hari, tanggal : Kamis, 28 Maret 2013

mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

kelas / semester : IV / II

waktu : 2 x 35 menit

siklus : III

Standar Kompetensi siklus III yaitu: *"4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya"*. Kompetensi Dasar siklus 1 yaitu: *"4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi dilingkungannya"*. Sedangkan, indikator pada siklus III yaitu: (1) memberikan contoh pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari yang tidak patut ditiru, (2) menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi, (3) mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi

Uraian kegiatan

Tabel 4.11

Uraian Kegiatan Siklus III

Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa yang muncul	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka*	Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran dimulai. Pada kegiatan ini guru dibantu oleh siswa dan kolaborator menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, gambar puzzle

pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan) 1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	dan media lain yang mendukung pelaksanaan pelaksanaan siklus III. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing. Hamper semua siswa sudah duduk tenang ditempat duduk mereka masing-masing serta sudah mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan.
Kegiatan Awal	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran *(Keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan)* 1. Aktivitas Siswa Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran *(emotional activities)*	Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Meskipun sudah cukup baik, Pada kegiatan ini kesiapan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran dirasa sudah cukup baik karena sebelum pembelajaran dimulai hampir semua siswa sudah duduk dan tenang ditempat duduk masing-masing dan sudah mempersiapkan alat tulis dan buku-buku yang mendukung dalam pembelajaran PKn ini. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan bertanya, “apakah kamu pernah melihat anak punk disekitar rumahmu ?”. Ada beberapa siswa yang menjawab “Pernah, dandanannya aneh dan tidak patut ditiru”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai cara menangkal

	pengaruh dari globalisasi.
Eksplorasi	
a. Siswa memperhatikan presentasi materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dan mencontohkan pengaruh negatif globalisasi dilingkungan yang tidak patut ditiru dengan media powerpoint. b. Siswa menyimak penjelasan dari guru c. Siswa mencatat materi dibuku pelajaran	
1. Keterampilan guru Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran *(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan)* Menjelaskan materi pembelajaran *(Keterampilan menjelaskan)* 2. Aktivitas Siswa Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran	Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dan mencontohkan pengaruh negatif globalisasi yang tidak patut untuk ditiru dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, dan ada cukup banyak siswa yang mencatat materi dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media powerpoint yang ditampilkan cukup dapat menarik perhatian siswa. Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan agar siswa lebih paham tentang cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi. Siswa mulai aktif dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam menyebutkan contoh-contoh dampak negatif dari globalisasi.

(Visual activities, listening activities, writing activities)	
Elaborasi	
d. Siswa diminta untuk kembali ke kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya e. Guru dibantu siswa membagi puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok f. Siswa berkelompok membahas materi	
1. Keterampilan Guru Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT *(keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)* Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT *(Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas)* 2. Aktivitas Siswa Siswa aktif dalam diskusi tim *(Oral activities, listening activities, emotional*	Setelah menjelaskan materi pembelajaran, kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya yang sudah dibentuk pada pertemuan siklus I. Pada saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Siswa pun bekerjasama untuk menyusun puzzle yang diberikan dan ketika puzzle telah selesai disusun, guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk menempel puzzle didepan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan

activities)	anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya. Guru berkeliling pada kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa yang gaduh dan kurang aktif dalam diskusi kelompok.
g. Perwakilan tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya h. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada didepan kelas	
1. Keterampilan Guru Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi *(Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)* 2. Aktivitas Siswa Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok *(mental activities, oral activities)* Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain *(mental activities, oral activities)*	Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru secara bergantian meminta kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan memberikan penjelasan secukupnya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain.
i. Siswa bermain dalam tournament sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa	

j. Guru membacakan aturan permainan k. Siswa bermain dalam tournament teka-teki silang dimeja tournament	
1. Keterampilan Guru Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang *(Keterampilan mengelola kelas)* Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang *(Keterampilan memberi penguatan)* 2. Aktivitas Siswa Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament *(motor activities, mental activities, emotional activities)*	Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok seperti pada pertemuan pertama. Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh skor bagi timnya. Pada saat tournament berlangsung, siswa bisa menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung karena takut mendapatkan punishment dari guru. Meski begitu, masih ada saja sebagian siswa yang ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan sudah ada beberapa siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Konfirmasi	
l. Guru memberikan penguatan atau reward m. Guru memberikan umpan balik pembelajaran	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang, skor yang diperoleh pada saat pertemuan siklus I, II, dan III dijumlahkan dan yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan penguatan secara verbal kepada siswa-siswa yang berhasil menjawab pertanyaan teka-teki silang dengan benar dan memberikan hadiah kepada kelompok yang memenangkan tournament teka-teki silang. Kemudian mempersilakan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
Kegiatan Penutup	
n. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan o. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya p. Salam penutup	
1. Keterampilan Guru Melakukan kegiatan menutup pembelajaran *(Keterampilan memberi penguatan, keterampilan menutup pelajaran)* 2. Aktivitas Siswa	Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh kemudian guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang.

Memahami materi yang telah disampaikan *(mental activities, oral activities, writing activities)*	Guru memberikan waktu pengerjaan selama 25 menit. Soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat dan 2 soal uraian tersebut dapat diselesaikan oleh semua siswa tanpa memerlukan waktu tambahan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya diminta untuk duduk kembali di tempat duduk masing-masing. Setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mempersilahkan siswa untuk istirahat.

4.1.4.3. Observasi

4.1.4.3.1. Keterampilan Guru dalam pembelajaran siklus III

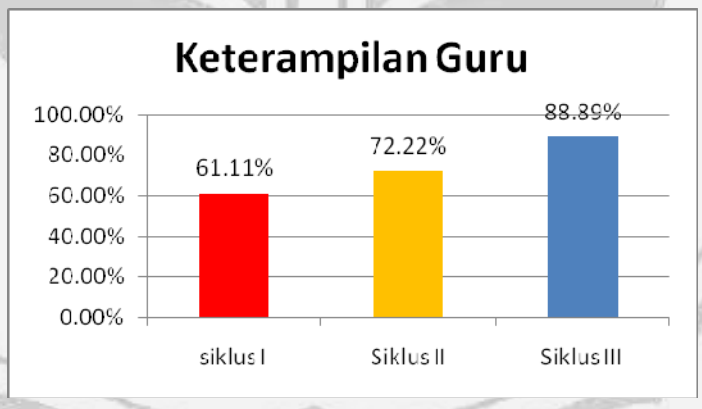
Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus III dengan perbaikan sesuai pada siklus II, maka didapatkan data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sebagai berikut:

Tabel 4.12

Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No.	Indikator Keterampilan Guru	Indikator yang tampak				Skor
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	√	√	√	√	4
2.	Menggunakan media powerpoint dalam	√		√	√	3

	menyampaikan media pembelajaran					
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	√	√	√		3
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*	√	√	√	√	4
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT	√	√	√	√	4
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	√		√	√	3
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	√	√	√	√	4
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	√	√	√	√	4
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	√	√	√	√	4
Jumlah Skor		32				
Kategori		Sangat Baik				



Grafik 4.5 Perbandingan keterampilan guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III

Keterangan :

Pada siklus I, jumlah skor total keterampilan guru yang diperoleh adalah 22 dengan kriteria cukup, yang ditunjukkan dalam bentuk presentase 61, 11% sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan keterampilan guru dengan

memperoleh skor 26 dengan kategori baik , dan ditunjukkan dengan presentase yaitu sebesar 72,22%. Pada siklus III menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya, yaitu sebesar 88,89% dengan total skor yang diperoleh adalah 32 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan tabel 4.12 dan grafik 4.5 tentang hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 menunjukkan peningkatan per siklusnya. Pada siklus III mendapatkan skor 32 dan memenuhi kriteria ketuntasan dengan kriteria sangat baik. Dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran

Pada indikator ini mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, memberikan motivasi dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran.

b) Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran

Pada indikator ini mendapatkan skor 3. Deskriptor yang dapat dicapai guru tersebut yaitu descriptor ke-1 yaitu materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran, desktiptor ke-3 yaitu menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas dan descriptor ke-4 yaitu meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar. Sedangkan pada pembelajaran siklus III ini,

descriptor ke-2 yaitu powerpoint menarik dan mudah dipahami dirasa tidak tampak pada saat pembelajaran.

c) Menjelaskan materi pembelajaran

Keterampilan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dalam pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang memperoleh skor 3. Terdapat tiga deskriptor yang dilakukan guru yaitu menggunakan contoh dan ilustrasi pada saat menjelaskan materi pembelajaran, memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan, serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan ada 1 deskriptor yaitu penjelasan yang jelas dan menarik siswa belum dilakukan oleh guru.

d) Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator ini mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua descriptor yang dapat dicapai oleh guru yaitu mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa.

e) Membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*

Pada indikator membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*, guru memperoleh skor 4. Semua descriptor pada

indikator membimbing diskusi kelompok dengan cirri TGT muncul, yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi dengan cara mewajibkan semua siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi, memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok, memberikan penjelasan ketika diskusi kelompok, dan menegur siswa ketika terjadi penyimpangan pada saat kegiatan diskusi berlangsung.

f) Memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi

Pada indikator memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi, guru hanya memperoleh skor 3. Ada 3 deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu descriptor ke-1 memberikan petunjuk dengan suara lantang, descriptor ke-3 yaitu menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi dan merefleksi hasil presentasi. Sedangkan 1 deskriptor lain yaitu memberikan contoh presentasi yang benar dengan menggunakan media tidak tampak pada saat penelitian siklus III dilakukan.

g) Mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang

Berdasarkan table dan diagram hasil observasi, keterampilan guru dalam mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan 4descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu guru sudah menciptakan suasana kelas yang kondusif, membagi focus pada siswa yang sedang melaksanakan tournament dengan siswa lain yang sedang tidak mendapatkan giliran tournament serta sudah memberikan petunjuk-petunjuk, teknik dan aturan permainan dan membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga usai.

h) Memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang

Pada indikator ini guru memperoleh skor 4. Semua descriptor pada indikator ini tampak yaitu membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang, memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, dan guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas.

i) Melakukan kegiatan menutup pelajaran.

Pada indkator ini guru memperoleh skor 4. Semua deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, menarik kesimpulan pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan melakukan evaluasi pembelajaran.

4.1.4.3.2. Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus III

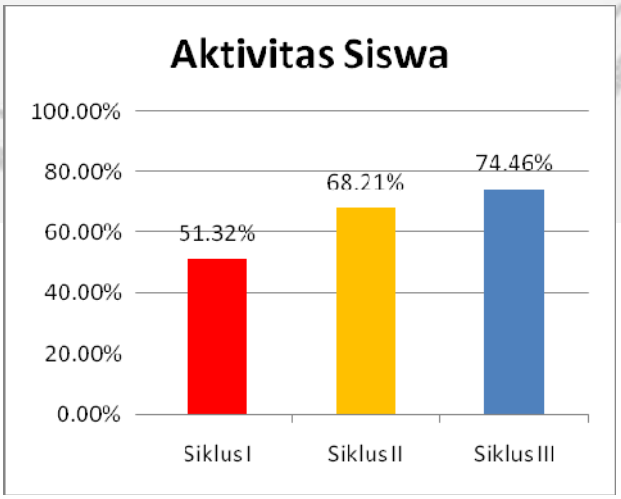
Berdasarkan observasi aktivitas siswa dengan mengamati seluruh siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 yang berjumlah 39 siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siklus III dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.13

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Indikator	Perolehan Skor	jumlah	Rata-

		1	2	3	4		rata
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	0	2	27	10	125	3,21
2.	Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran	0	5	30	4	116	2,97
3.	Siswa aktif dalam diskusi tim	0	5	29	5	115	2,95
4.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	0	14	17	8	111	2,85
5.	Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain	0	13	20	6	110	2,82
6.	Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament	0	5	25	9	121	3,10
7.	Memahami materi yang telah disampaikan	0	7	27	5	115	2,95
Jumlah						813	20,85
Jumlah Skor rata-rata						2,98	
Kategori						Baik	



Grafik 4.6 Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III

Keterangan :

Pada siklus I jumlah skor aktivitas siswa yang diperoleh adalah 560 dengan jumlah skor rata-rata sebesar 14,37 yang ditunjukkan dalam bentuk presentase 51,32%. Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dengan skor total yang diperoleh adalah 745 dengan jumlah skor rata-rata 19,10 dan ditunjukkan dengan presentase 68,21%. Kemudian pada siklus III kembali mengalami peningkatan aktivitas siswa dengan skor total 813 dengan jumlah skor rata-rata 20,85 dan ditunjukkan dengan presentase 74,46%.

Berdasarkan paparan tabel 4.13 dan grafik 4.6, menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 pada siklus III mendapatkan jumlah skor sebesar 813 dan rata-rata 20,85 dengan kategori baik. Pada grafik 4.4 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16.89%, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 6.25% dengan penjelasan secara rinci setiap indikator aktivitas siswa pada siklus III sebagai berikut:

a) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa, kesiapan siswa dalam mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media

teka-teki silang memperoleh skor rata-rata 3,21. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing. Hampir semua siswa sudah duduk tenang ditempat duduk mereka masing-masing serta sudah mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan.

b) Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran

Pada indikator focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran, memperoleh rata-rata skor 2,97. Pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint, hampir semua siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sebagian siswa mencatat penjelasan yang disampaikan guru dibuku catatan dan sudah ada beberapa siswa yang berani memberikan respon terhadap penjelasan guru.

c) Siswa aktif dalam diskusi tim

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa, pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,95. Pada saat diskusi tim berlangsung, sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya.

d) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Berdasarkan hasil lembar pengamatan aktivitas siswa, pada indikator mempresentasikan hasil diskusi kelompok, memperoleh skor rata-rata 2,85. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, perwakilan dari setiap kelompok yang ditunjuk secara acak oleh guru secara bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan memberikan penjelasan secukupnya, hampir semua siswa yang menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan berpenampilan baik pada saat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Pada saat presentasi berlangsung, ada beberapa siswa dari kelompok lain yang mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi namun hanya ada beberapa siswa dari kelompok yang melakukan presentasi yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan tersebut.

e) Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain

Pada indikator mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi kelompok lain, memperoleh rata-rata skor 2,82. Pada tahapan mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain, siswa memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain. Pada siklus III ini, tanggapan yang disampaikan dengan bahasa yang baik dan berdasar apabila dibandingkan dengan siklus-siklus sebelumnya.

f) Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament

Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 3,10. Pada saat melaksanakan games teka-teki silang, siswa perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja tournament yang telah disediakan. Semua siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun jawaban yang dilontarkan belum tepat untuk memperoleh skor bagi timnya. Siswa sudah mulai menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung.

g) Memahami materi yang telah disampaikan

Indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,95. Pada saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang berani bertanya kepada guru bila ada materi yang kurang dipahami oleh siswa. Siswa sudah mengerjakan evaluasi sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru dan mengerjakan sesuai waktu yang diberikan oleh guru. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh guru, namun masih ada beberapa siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang diberikan.

4.1.4.3.3. Deskripsi data hasil belajar siswa siklus III

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus III merupakan tes individu mata pelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Gunungpati 02. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan

soal evaluasi dengan materi globalisasi. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus III yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat dan 2 soal uraian. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

No.	Kategori	Rentang skor	frekuensi	Bobot skor	Presentase
1.	Sangat Baik	89 – 100	9	868	23,08 %
2.	Baik	79 – 88	24	1968	61,54 %
3.	Cukup	69 – 78	2	152	5,13 %
4.	Kurang	< 69	4	264	10,25 %
Jumlah			39	3252	100 %
Rata-rata			83,33		
Presentase ketuntasan klasikal			89,74%		

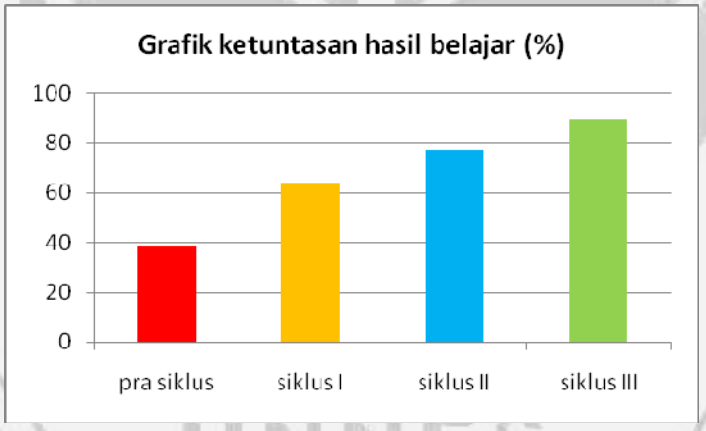
Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 35 dari 39 siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 69. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 64 dengan rata-rata nilai sebesar 83,33.

Tabel 4.15 data perbandingan hasil belajar siswa siklus I, II dan III

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata kelas	70,00	72,69	83,33
2.	Nilai tertinggi	100	90	100
3.	Nilai terendah	30	40	64
4.	Siswa memenuhi KKM (≥ 69)	25	30	35
5.	Siswa belum memenuhi KKM (< 69)	14	9	4
6.	Ketuntasan belajar klasikal	64,10%	76.92%	89,74%

Keterangan :

Dari tabel 4.15 menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 64,10%, pada siklus II sebesar 76,92%, dan pada siklus III sebesar 89,74%. Perolehan nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, pada siklus II adalah 90, dan pada siklus III adalah 100. Sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 30, pada siklus II nilai terendah 40, dan pada siklus III 64. Siswa yang memenuhi KKM pada siklus I sebanyak 25 siswa, pada siklus II sebanyak 30 siswa dan pada siklus III sebanyak 35 siswa.



Grafik 4.7 *Peningkatan hasil belajar setiap siklusnya*

Grafik 4.7 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar 38,46% meningkat pada pembelajaran siklus I menjadi 64,10% dan pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 76,92%. Pada siklus III kembali terjadi peningkatan menjadi 89,74% atau sebanyak 35 siswa tuntas.

4.1.4.3.4. Rekapitulasi data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Rekapitulasi data yang diperoleh pada saat prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 4.16

Rekapitulasi presentase data prasiklus, siklus I, siklus II, dan Siklus III

No.	Sumber data	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan Guru	-	61,11%	72,22%	88,89%
2.	Aktivitas Siswa	-	51,32%	68,21%	74,46%
3.	Hasil Belajar Siswa	38,46%	64,10%	76,92%	89,74%
4.	Siswa Tuntas	38,46%	64,10%	76,92%	89,74%
5.	Siswa Tidak Tuntas	61,54%	35,90%	23,08%	10,26%

Berdasarkan tabel 4.16, menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada aspek keterampilan guru dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 11,11%, dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 16,67%. Pada aspek aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 16,89%, kemudian dari siklus II ke siklus III kembali mengalami peningkatan sebesar 6,25%. Sedangkan pada data hasil belajar siswa, meningkat dari data prasiklus ke siklus I sebesar 25,64%, pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 12,73%, kemudian dari siklus II ke siklus III kembali mengalami peningkatan sebesar 12,46%.

4.1.4.3.5. Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian siklus III, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-

teki silang yang perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Adapun refleksi pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siklus III adalah sebagai berikut :

1. Pada pelaksanaan siklus III, proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif daripada siklus II. Hal ini terlihat dari meningkatnya minat dan respon siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga iklim pembelajaran di kelas semakin kondusif. Siswa sudah dapat bekerjasama dengan baik ketika berdiskusi menyelesaikan masalah dalam kelompok, keberanian siswa dalam menanggapi hasil diskusi dan kepercayaan diri dalam memberikan pendapat sudah nampak baik.
2. Jumlah skor keterampilan guru pada siklus III adalah 32 dengan kategori sangat baik sehingga sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah direncanakan yaitu keterampilan guru akan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik memperoleh skor ≥ 23 pada lembar pengamatan keterampilan guru.
3. Jumlah rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus III adalah 20,85 dengan kategori baik sehingga sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah direncanakan yaitu aktivitas siswa akan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik memperoleh skor ≥ 19 pada lembar pengamatan aktivtas siswa.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus III yang diperoleh adalah 89,74% yaitu 35 dari 39 siswa tuntas belajar dan 10,26% yaitu 4 dari 39 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 100. Adapun rata-rata kelas yaitu 83,38. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu ≥ 80% siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 69 dan meningkat dengan ketuntasan belajar individual ≥ 79 (Kriteria baik).

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang sudah dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungpati dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian pada siklus III, menunjukkan indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian sudah tercapai, maka penelitian dihentikan.

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian ini didasarkan pada hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02.

4.2.1.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus I

a) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Skor keterampilan guru yang diperoleh pada siklus I adalah 22 dengan kategori cukup. Pada indikator melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua descriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, menimbulkan motivasi dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010:99) yakni dalam hal membuka pelajaran guru harus mampu menjadikan siswa siap mental untuk memasuki persoalan yang akan dipelajari dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa sehingga dapat menimbulkan minat dan pemusatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Pada indikator menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran mendapatkan skor 2. Deskriptor yang dapat dicapai guru pada indikator ini yaitu materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas. Materi powerpoint yang masih terkesan terkesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa menjadi kekurangan yang harus diperbaiki. Pada indikator menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 1. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, guru telah menggunakan contoh dan ilustrasi pada saat menjelaskan materi pembelajaran.

Pada indikator membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament* mendapatkan skor 4. Pada saat pembentukan kelompok, guru telah mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa. Hal tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *Teams games Tournament* yang divariasikan dengan media teka-teki silang menurut Slavin (2010: 163). Keterampilan guru pada saat Membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament* memperoleh skor 2. Guru telah memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa bila terjadi penyimpangan pada saat diskusi kelompok. Sedangkan pada indikator memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi memperoleh skor 2. Pada saat membimbing presentasi kelompok, guru telah memberikan petunjuk dengan suara lantang dan menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi.

Pada indikator mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang guru mendapatkan skor 3. Komponen yang muncul pada indikator ini yaitu guru sudah berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan petunjuk-petunjuk, teknik-teknik, dan aturan permainan dengan jelas, dan membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga usai. Pada indikator memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang, guru memperoleh skor 2. Komponen yang dilakukan guru pada indikator ini yaitu

membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang dan guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas.

Pada indikator melakukan kegiatan menutup pelajaran, guru memperoleh skor 2. Hal dilakukan oleh guru yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi pembelajaran. Pada saat menutup kegiatan pembelajaran, guru tidak menarik kesimpulan materi pembelajaran dan tidak menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 14,37 dengan kategori cukup. Pada indikator mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran memperoleh skor rata-rata 2,44. Siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 3 orang, siswa yang mendapat skor 2 sebanyak 21 orang, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 10 orang, dan siswa yang mendapat skor 4 sebanyak 5 orang. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah siap menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang meskipun pada saat pembelajaran akan dimulai kondisi kelas masih sedikit gaduh. Pada indikator focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran memperoleh rata-rata skor 2,05 dengan rincian ada 8 orang siswa yang memperoleh skor 1, 21 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3 dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh

skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran namun tidak ada satupun siswa yang memberikan respons terhadap penjelasan guru.

Pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,44. Siswa yang memperoleh skor 1 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 23 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 12 orang, dan siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 orang siswa. Secara keseluruhan siswa aktif dalam diskusi tim, meskipun ada sebagian kecil siswa yang hanya mengutip hasil kerja dari teman satu kelompoknya. Sesuai dengan pendapat Priyanto (dalam Wena, 2011:198) bahwa siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh kelompoknya.

Pada indikator mempresentasikan hasil diskusi kelompok, memperoleh skor rata-rata 1,64. Siswa yang mendapatkan skor 1 sebanyak 17 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 19 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 3 orang siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Rata-rata siswa yang ditunjuk sudah berani maju dan menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan jelas dan secukupnya. Pada indikator mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi kelompok lain, memperoleh rata-rata skor 1,51 dengan rincin ada 20 orang siswa yang memperoleh skor 1, 18 siswa memperoleh skor 2, dan 1 orang siswa yang memperoleh skor 3, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Hampir semua siswa memperhatikan

presentasi dari kelompok lain dan ada beberapa siswa yang menanggapinya meskipun dengan menggunakan bahasa yang kurang baik. Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 2,21. Rata-rata skor ini diperoleh dari 8 siswa yang memperoleh skor 1, 18 orang siswa yang memperoleh skor 2, 10 siswa yang memperoleh skor 3, dan 3 orang siswa yang memperoleh skor 4. Semua siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang. Namun, siswa kurang bisa menjaga ketenangan pada saat tournament berlangsung dan ada beberapa siswa yang melakukan kecurangan dengan memberikan jawaban kepada teman kelompoknya untuk menjawab soal teka-teki silang.

Pada Indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,08. Tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 4. Sebanyak 11 orang siswa memperoleh skor 1, dan masing-masing 14 orang siswa memperoleh skor 2 dan 3. Pada saat pembelajaran berlangsung, tidak ada satupun siswa yang berani bertanya kepada guru bila ada materi yang kurang dipahami oleh siswa. Siswa sudah mengerjakan evaluasi sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan perolehan nilai tertinggi pada pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada SDN Gunungpati 02 adalah 100 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata kelas sebesar 70,00. Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah sebesar 64,10% dan meningkat apabila

dibandingkan dengan data prasiklus yaitu ketuntasan klasikal sebesar 38,46%. Menurut Gagne dalam Suprijono (2012:5), hasil belajar berupa informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas dan kognitifnya sendiri.

4.2.1.2. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus II

a) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Pada siklus II, hasil observasi keterampilan guru mendapatkan skor 26 dengan kriteria baik. Pada indikator melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran mendapatkan skor 3. Deskriptor yang dapat dicapai oleh guru, yaitu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran. Pada indikator menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran mendapatkan skor 3. Komponen yang dapat dicapai guru yaitu materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran, media powerpoint menarik dan mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar. Meski begitu, media powepoint yang terlalu banyak mencantumkan gambar malah membuat situasi kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:191) yang menyatakan bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah

waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Kemudian pada indikator menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 2. Komponen yang dilakukan guru yaitu menggunakan contoh dan ilustrasi pada saat menjelaskan materi pembelajaran serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pada indikator membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament* mendapatkan skor 4. Pada saat membimbing pembentukan kelompok guru mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa. Setelah kelompok terbentuk, guru membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament* pada indikator ini guru memperoleh skor 2. Ketika membimbing diskusi kelompok guru memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa bila terjadi penyimpangan pada saat diskusi kelompok. Pada indikator memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi guru hanya memperoleh skor 2. Deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi dan merefleksi hasil presentasi.

Pada indikator mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang mendapatkan skor 4. Pada saat dilangsungkan games tournament teka-teki

silang guru sudah menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan petunjuk-petunjuk, teknik-teknik, Pada saat guru mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang, guru sudah membagi focus pada siswa yang sedang melaksanakan tournament dengan siswa lain yang sedang tidak mendapatkan giliran tournament. Setelah games tournament teka-teki silang selesai, guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang dan memperoleh skor 3. Mula-mula guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang, kemudian guru memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas.

Pada indikator melakukan kegiatan menutup pelajaran guru memperoleh skor 3. Pada saat menutup pelajaran guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan melakukan evaluasi pembelajaran tanpa menarik kesimpulan pembelajaran.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II mendapatkan jumlah skor sebesar 745 dan rata-rata 19,10 dengan kategori baik. Kesiapan siswa dalam mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang memperoleh skor rata-rata 2,87. Tidak ada siswa yang

mendapat skor 1, siswa yang mendapat skor 2 sebanyak 11 orang, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 22 orang, dan siswa yang mendapat skor 4 sebanyak 6 orang. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sudah siap mengikuti pembelajaran. Kemudian pada indikator focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran memperoleh rata-rata skor 2,59 dengan rincian ada tidak ada satu orangpun siswa yang memperoleh skor 1, 16 siswa memperoleh skor 2, 23 siswa memperoleh skor 3 dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 4. Berdasarkan pendapat Dedeng (dalam Wena, 2011:10), adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran, Pada indikator menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint, hampir semua siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, meskipun ada beberapa siswa yang mengomentari media powerpoint diluar konteks pembelajaran.

Pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,79. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 13 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 21 orang, dan siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 5 orang siswa. Pada saat diskusi tim berlangsung, kondisi kelas masih sedikit gaduh meskipun sebagian besar siswa sudah cukup aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Setelah diskusi

kelompok selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok Pada indikator ini, memperoleh skor rata-rata 2,64. Tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1, siswa yang memperoleh skor 2 sebanyak 17 orang, siswa yang memperoleh skor 3 sebanyak 19 orang siswa, dan 4 siswa yang memperoleh skor 3. Hampir semua siswa yang diminta maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok berani maju kedepan kelas dan mampu penyampaikan hasil diskusi dengan tepat. Pada komponen mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain memperoleh rata-rata skor 2,56 sengan rincian tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, 17 siswa memperoleh skor 2, dan 22 orang siswa yang memperoleh skor 3, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Sudah mulai banyak siswa yang menanggapi pendapat dari kelompok kain apabila dibandingkan pada siklus I, namun pendapat yang disampaikan masih kurang berdasar.

Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 2,95. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 1, 9 orang siswa yang memperoleh skor 2, 23 siswa yang memperoleh skor 3, dan 7 orang siswa yang memperoleh skor 4. Semua siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun jawaban yang dilontarkan belum tepat untuk memperoleh skor bagi timnya dan masih saja ada siswa yang membantu teman kelompoknya

menjawab pertanyaan tournament teka-teki silang meskipun sudah ada punishment dari guru.

Indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,69. Tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor 1. Sebanyak 13 orang siswa memperoleh skor 2, dan masing-masing 13 orang siswa memperoleh skor 2 dan hanya ada 1 orang siswa yang memperoleh skor 4. Semua siswa sudah menjaga ketenangan pada saat mengerjakan soal evaluasi dan sudah ada beberapa siswa yang berani bertanya perihal materi yang belum jelas.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar pada pelaksanaan tindakan siklus II pada pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang diperoleh data ketuntasan klasikal sebesar 76,92%. Perolehan nilai tertinggi pada siklus II adalah 90, sedangkan nilai terendah pada siklus II adalah 40 dengan rata-rata kelas 72,69. Siswa yang memenuhi KKM pada siklus II sebanyak 30 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 9 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2012: 61) bahwa pendekatan kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan social.

4.2.1.3. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siklus III

a) Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus III mendapatkan skor 32 dengan kriteria sangat baik. Pada indikator melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran indikator ini mendapatkan skor 4. Pada saat melakukan kegiatan awal guru menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, memberikan motivasi dan memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah pembelajaran. Pada indikator menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan materi pembelajaran indikator ini mendapatkan skor 3. Skor ini diperoleh dari materi dalam powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas dan powerpoint yang disajikan dapat meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar meskipun media powerpoint yang disajikan dirasa kurang menarik dan agak sulit dipahami oleh siswa.

Pada aspek menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 3. Pada saat menjelaskan materi pembelajaran guru menggunakan contoh dan ilustrasi, memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan, serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sudah sesuai dengan ciri utama menjelaskan menurut Rusman (2011:86) yaitu penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok, penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat.

Pada indikator membimbing pembentukan kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament* mendapatkan skor 4. Semua komponen pada indikator ini

dilakukan oleh guru yaitu mengatur tempat duduk antar kelompok, menjelaskan tugas masing-masing kelompok, menjaga kekondusifan kelas pada saat pembentukan kelompok dan membentuk kelompok secara heterogen sesuai prestasi yang diperoleh siswa.

Setelah kelompok terbentuk, guru membimbing diskusi kelompok dengan ciri *Teams Games Tournament*, dan memperoleh skor 4. Semua descriptor pada indikator membimbing diskusi kelompok dengan cirri TGT muncul, yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi dengan cara mewajibkan semua siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi, memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok, memberikan penjelasan ketika diskusi kelompok, dan menegur siswa ketika terjadi penyimpangan pada saat kegiatan diskusi berlangsung. Setelah diskusi kelompok selesai, guru memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi hasil diskusi, dan memperoleh skor 3. Pada aspek ini guru memberikan petunjuk dengan suara lantang, menunjuk kelompok untuk melakukan presentasi dengan variasi dan merefleksi hasil presentasi. Pada saat mengelola kelas dalam tournament teka-teki silang, guru mendapatkan skor 4. Hal yang dilakukan guru yaitu menciptakan suasana kelas yang kondusif, membagi focus pada siswa yang sedang melaksanakan tournament dengan siswa lain yang sedang tidak mendapatkan giliran tournament serta sudah memberikan petunjuk-petunjuk, teknik dan aturan permainan dan membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga usai. Ketiga indikator tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah

pembelajaran *Teams games Tournament* yang divariasikan dengan media teka-teki silang menurut Slavin (2010: 163).

Pada indikator memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament teka-teki silang guru memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang, memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda, dan guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya perihal materi yang dirasa belum jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Wena (2011:34) yang menyatakan bahwa guna mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa dalam mengikut pelajaran, seberapa jauh siswa merasakan adanya kaitan atau relevansi isi pembelajaran dengan kebutuhannya, seberapa jauh siswa merasa yakin terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, serta seberapa jauh siswa merasa puas terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan.

Pada saat melakukan kegiatan menutup pelajaran guru memperoleh skor 4. Semua deskriptor yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, menarik kesimpulan pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010: 99) dalam menutup pelajaran guru harus mampu

memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa dan mampu mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 pada siklus III mendapatkan jumlah skor sebesar 813 dan rata-rata 20,85 dengan kategori baik. Pada indikator mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,21. Pada saat pembelajaran akan dimulai, sebagian besar siswa sudah berada didalam kelas dan sudah duduk ditempat duduk masing-masing. Hampir semua siswa sudah duduk tenang ditempat duduk mereka masing-masing serta sudah mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa hampir semua siswa sudah siap mengikuti pembelajaran dan sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:22) bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar, perhatian, motivasi, keaktifan siswa, mengalami sendiri, pengulangan, materi pembelajaran yang menantang, balikan dan penguatan, perbedaan individual.

. Pada indikator fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran memperoleh rata-rata skor 2,97. Pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint, hampir semua siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, kemudian mencatat

penjelasan yang disampaikan guru dibuku catatan dan sudah ada beberapa siswa yang berani memberikan respon terhadap penjelasan guru.

Pada indikator siswa aktif dalam diskusi tim, memperoleh skor rata-rata 2,95. Pada saat diskusi tim berlangsung, sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya. Setelah diskusi tim selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok pada indikator ini memperoleh skor rata-rata 2,85. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, perwakilan dari setiap kelompok yang ditunjuk secara acak oleh guru secara bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing dengan tepat dan berpenampilan baik pada saat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Pada saat presentasi berlangsung, ada beberapa siswa dari kelompok lain yang mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi. Pada indikator mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi kelompok lain, memperoleh rata-rata skor 2,82. Pada kegiatan ini siswa memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain.

Aktivitas siswa dalam melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament memperoleh skor rata-rata 3,10. Pada saat melaksanakan games

teka-teki silang, siswa perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja tournament yang telah disediakan. Semua siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun jawaban yang dilontarkan belum tepat untuk memperoleh skor bagi timnya. Siswa sudah mulai menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung. Indikator tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *Teams games Tournament* yang divariasikan dengan media teka-teki silang menurut Slavin (2010: 163).

Pada indikator memahami materi yang telah disampaikan pada mata pelajaran PKn mendapatkan skor rata-rata 2,95. Pada saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang berani bertanya kepada guru bila ada materi yang kurang dipahami oleh siswa. Siswa sudah mengerjakan evaluasi sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru dan mengerjakan sesuai waktu yang diberikan oleh guru. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh guru, namun masih ada beberapa siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang diberikan.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus III dengan perolehan nilai tertinggi pada pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada SDN Gunungpati 02 adalah 100 dan nilai terendah 64 dengan rata-rata kelas sebesar 83,33. Ketuntasan klasikal pada siklus III adalah sebesar 89,74% dan meningkat apabila

dibandingkan dengan data siklus II yaitu ketuntasan klasikal sebesar 76,92%. Menurut Gagne dalam Suprijono (2012:5), hasil belajar berupa informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas dan kognitifnya sendiri.

4.3. UJI HIPOTESA

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesa yang diajukan terbukti kebenarannya.

4.4. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa terdapat peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dikelas IV SDN Gunungpati 02. Selain itu, dalam penelitian ini juga terdapat implikasi hasil penelitian yang dilakukan yaitu implikasi teoritis, imlikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah adanya keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori pendukung yang digunakan peneliti. Selain itu, melalui penelitian ini juga menjadi salah satu alternative baru yaitu dengan menggunakan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dalam memperbaiki kualitas pembelajaran agar lebih optimal.

Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media teka-teki silang. Peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang terlihat pada saat guru mengelola kelas pada saat games tournament dengan menggunakan media teka-teki silang. Selain itu, dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu pada saat pelaksanaan games tournament. Pada saat dilangsungkan games tournament teka-teki silang, seluruh siswa antusias untuk berebut menjawab soal yang diajukan guru untuk memperoleh skor bagi kelompoknya masing-masing. Secara tidak langsung, hal ini membuat siswa menjadi tertarik dan lebih mudah mempelajari materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar siswapun meningkat.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Keberhasilan pembelajaran ini meliputi meningkatnya keterampilan guru yang berpengaruh pada meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Ketika guru dapat mengoptimalkan pembelajaran pada setiap

kegiatan pembelajaran, maka secara otomatis siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, akan berdampak langsung pada hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi menjadi lebih baik. Jika pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik, maka hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang efektif diterapkan dalam pembelajaran PKn karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru yang dibuktikan dengan peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya. Pada siklus I, keterampilan guru memperoleh skor 22 dengan kriteria cukup, pada siklus II terjadi peningkatan keterampilan guru dengan memperoleh skor 26 dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus III keterampilan guru kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 32 dengan kriteria sangat baik.
2. Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas siswa yang dibuktikan dengan peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 2,05 dengan kriteria cukup, pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan memperoleh skor rata-rata 2,72 dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus III kembali terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan memperoleh skor rata-rata 2,98 dengan kriteria baik.

3. Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari data awal (prasiklus) dengan nilai rata-rata 68,65 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 38,46%. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70,00 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 64,10%, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai rata-rata 72,69 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 76,92%. Kemudian pada siklus III kembali terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan memperoleh skor rata-rata 83,38 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,74% dan ≥ 80% siswa mencapai ketuntasan belajar individual dengan kategori baik.

5.2. SARAN

Berdasarkan simpulan yang dibuat peneliti terhadap pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Keaktifan dan interaksi siswa pada saat pembelajaran agar lebih ditingkatkan lagi, khususnya pada saat menggunakan model Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang pada mata pelajaran PKn dan model-model pembelajaran inovatif di mata pelajaran lain pada umumnya.

b. Bagi Guru

PERPUSTAKAAN UNNES

1) Menciptakan suasana yang harmonis dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa agar aktif dalam mengembangkan kemampuannya.
2) Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Teams games Tournament* dengan media teka-teki silang sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kualitas mengajar guru dalam suatu pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PKn.
3) Melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini dengan aspek yang lain untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat dikembangkan lebih lanjut disekolah dengan harapan kualitas pembelajaran akan meningkta yang akan berdampak pada peningkatan kualitas atau mutu sekolah itu sendiri.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Universitas negeri Semarang Press

Anitah,dkk. 2008. *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka

Anni, Chatarina Tri.2007.*Psikologi Belajar*.Semarang:UPT MKK Universitas Negeri Semarang

Aqib, Zainal, dkk.2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung:Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas

Baharuddin, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media

BNSP.2006.*Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.Jakarta:Depdiknas.

Daryanto. 2010. Belajar dan Mengajar. Bandung: CV.Yrama Widya.

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktoral Jenderal Pendidikan Tinggi.

Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Erlinna. 2011. *Teka-Teki sebagai Media Pembelajaran*. http://scribd.com/ Teka-Teki-sebagai-Media-Pembelajaran/ [diunduh pada 25 Desember 2012]

Ghannoe, M. 2010. *Asah Otak Anda Dengan Permaian Teka-Teki Yang Dirancang Khusus Untuk Kecerdasan*. Yogyakarta: Buku Biru.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah, Uno. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara

Herrhyanto, Nar., dan Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hisyam Zaini, dkk. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Madani

Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nur, M dan Wikandari P.R. 2000. Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press

Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta:BSNP-Depdiknas

Poerwanti. 2008. *Asessmen Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta:Pustaka Cipta

Ruminiati.2007.*Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta:Depdiknas.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali.

Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajagrafindoPersada.

Slavin, E.Robert. *Cooperative Learning*. Translated by Yusron, Narulita. 2010. Bandung: Nusa Media.

Suardjana. 2000. Model Pembelajaran Teams Games Tournament. http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/. (Diunduh pada 6 Januari 2013)

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudarmono. 1994. *Tuntutan Metodologi Belajar.* Jakarta: Grasindo

Usman, Uzer. 2010.*Menjadi Guru Profesional.* Bandung: Rosda.

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara

Winataputra, Udin S., dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul :

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKN melalui model *Team Game Tournament* dengan media teka-teki silang	1. Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran 2. Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran 3. Menjelaskan materi pembelajaran 4. Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT 5. Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT 6. Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi 7. Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang 8. Guru memberikan penghargaan kepada siswa	➢ Guru ➢ Video ➢ Foto	➢ Lembar observasi ➢ Catatan lapangan ➢ Alat perekam

		dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang 9. Melakukan kegiatan menutup pembelajaran		
2.	Aktifitas siswa dalam pembelajaran PKN melalui model *Team Game Tournament* dengan media teka-teki silang	1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran 2. Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran 3. Aktif dalam diskusi tim 4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok 5. Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain 6. Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament 7. Memahami materi yang telah disampaikan	➢ Siswa ➢ Video ➢ Foto	➢ Lembar observasi ➢ Catatan lapangan ➢ Alat perekam
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN melalui model *Team Game Tournament* dengan media teka-teki silang	Nilai yang diperoleh siswa pada saat evaluasi pembelajaran	Siswa	Tes tertulis

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 2

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

Siklus ke

Nama SD : SD Negeri Gunungpati 02

Nama Guru : Andang Wijayanto

Kelas : IV

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 9 indikator keterampilan guru dalam pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. !
2. Penilaian mengacu pada descriptor yang ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
   Nilai 4 : jika semua descriptor tampak
   Nilai 3 : jika ada 3 deskriptor tampak
   Nilai 2 : jika ada 2 deskriptor tampak
   Nilai 1 : jika ada 1 deskriptor tampak
   (Sukmadinata, 2009: 233)

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah
1.	Melakukan kegiatan awal untuk	a. Menarik perhatian siswa		

	mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	b. Melakukan apersepsi		
		c. Menimbulkan motivasi		
		d. Memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran		
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	a. Materi dalam powerpoint sesuai tujuan pembelajaran		
		b. Powerpoint menarik dan mudah dipahami		
		c. Menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas		
		d. Meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar		
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	a. Menggunakan contoh dan ilustrasi		
		b. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan		
		c. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan		
		d. penjelasan guru jelas dan menarik siswa		
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT	a. mengatur tempat duduk antar kelompok		
		b. menjelaskan tugas masing-masing kelompok		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

		c. menjaga kekondusifan kelas saat saat pembentukan kelompok		
		d. membentuk kelompok secara heterogen		
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi		
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok		
		c. memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan		
		d. menegur siswa bila terjadi penyimpangan		
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	a. Memberikan petunjuk dengan suara lantang		
		b. Memberikan contoh persentasi yang benar dengan menggunakan media		
		c. Menunjuk kelompok untuk persentasi dengan variasi (misal dengan permainan kantong ajaib)		
		d. Merefleksi hasil persentasi kelompok		
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan	a. Menciptakan suasana kelas yang kondusif		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

	teka-teki silang	b. Membagi perhatian kepada semua siswa		
		c. Memberikan petunjuk-petunjuk, tehnik dan aturan permainan dengan jelas		
		d. Membimbing pelaksanaan turnamen teka-teki silang		
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	a. Membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang		
		b. Memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda		
		c. Memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda		
		d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya		
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	a. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan		
		b. Menarik kesimpulan pembelajaran		
		c. Melakukan evaluasi		
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 9 x 1 = 9

Skor maksimal : 9 x 4 = 36

Jadi terdapat data (n) = (36-9)+1 = 28

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (28+1)

= 7,25 (dibulatkan menjadi 7)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (28+1)

= 14,5 (dibulatkan menjadi 14)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (28+1)

= 21,75 (dibulatkan menjadi 22)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.

Skor	Kategori
31 ≤ skor ≤ 36	Sangat Baik (A)
23 ≤ skor < 31	Baik (B)
16 ≤ skor < 23	Cukup (C)
9 ≤skor < 16	Kurang(D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 31 dan kurang dari atau sama denga 36 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 23 dan kurang dari 31 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 16 dan kurang dari 23 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 9 dan kurang dari 16 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013

Observer

Sayoga, S. Pd

NIP. 19690126200501 1 005

Lampiran 3

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

Siklus ke

Nama SD : SD Negeri Gunungpati 02

Nama Siswa :

Kelas : IV

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 7 indikator aktifitas siswa !
2. Penilaian mengacu pada descriptor yang ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

   1 jika satu descriptor tampak

   2 jika dua descriptor tampak

   3 jika tiga deskriptor tampak

   4 jika empat descriptor tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	a. Siswa sudah berada didalam kelas b. Siswa duduk di tempat duduk masing-masing c. Siswa tenang ditempat duduk d. Menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan		
2.	Fokus dan memperhatikan penjelasan guru pada *slide* yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran	a. Siswa memperhatikan presentasi materi yang diberikan oleh guru b. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru c. Siswa mencatat penjelasan guru di buku masing-masing d. Siswa memberikan komentar/respon penjelasan guru		
3.	Siswa aktif dalam diskusi tim	a. Siswa aktif membantu anggota kelompoknya mengerjakan tugas untuk menganalisis permasalahan yang di sajikan dalam Lembar Kerja Kelompok b. Siswa aktif berdiskusi		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

		dalam tim c. Siswa aktif memberikan pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dalam kelompok/tim. d. Siswa bersedia mendengarkan pendapat dari anggota kelompok lain.		
4.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	a. Siswa berani maju ke depan kelas b. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan memberikan penjelasan secukupnya c. ketepatan hasil diskusi dan penampilan saat persentasi baik d. Dapat menjawab pertanyaan jika ada pertanyaan dari siswa lain terkait presentasi yang disampaikan.		
5.	Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain	a. Memperhatikan presentasi kelompok lain b. Memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain c. Tanggapan yang		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

		disampaikan berdasar d. Menaggapi presentasi dengan bahasa yang baik		
6.	Siswa melaksanakan games teka-teki silang di meja tournament	a. Siswa siap mengikuti game tournament TTS dengan menempati meja-meja tournament b. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru c. Siswa antusias mengikuti game tournament teka-teki silang d. Menjaga ketenangan pada saat game tournament teka-teki silang		
7.	Memahami materi yang telah disampaikan	a. Siswa bertanya kepada guru bila ada yang kurang paham b. Siswa bisa menyimpulkan materi yang telah diterima c. Siswa mengerjakan evaluasi d. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru		

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 7 x 1 = 7

Skor maksimal : 7 x 24 = 28

Jadi terdapat data (n) = (28-7)+1 = 22

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (22+1)

= 5,75 (dibulatkan menjadi 6)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (22+1)

= 11,5 (dibulatkan menjadi 12)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (22+1)

= 17,25 (dibulatkan menjadi 17)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.

Skor	Kategori
24 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik
19 ≤ skor < 24	Baik
13 ≤ skor < 19	Cukup
7 ≤skor < 13	Kurang

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data aktivitas siswa :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 24 dan kurang dari atau sama denga 28 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 19 dan kurang dari 24 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 13 dan kurang dari 19 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 7 dan kurang dari 13 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013

Observer

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

Lampiran 4

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

Siklus ke 1

Nama SD : SD Negeri Gunungpati 02

Nama Guru : Andang Wijayanto

Kelas : IV

Hari, tanggal : Kamis, 7 Maret 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 9 indikator keterampilan guru dalam pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. !
2. Penilaian mengacu pada descriptor yang ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

   Nilai 4 : jika semua descriptor tampak

   Nilai 3 : jika ada 3 deskriptor tampak

   Nilai 2 : jika ada 2 deskriptor tampak

Nilai 1 : jika ada 1 deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah
1.	Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	a. Menarik perhatian siswa	√	4
		b. Melakukan apersepsi	√	
		c. Menimbulkan motivasi	√	
		d. Memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran	√	
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	a. Materi dalam powerpoint sesuai tujuan pembelajaran	√	2
		b. Powerpoint menarik dan mudah dipahami		
		c. Menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas	√	
		d. Meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar		
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	a. Menggunakan contoh dan ilustrasi	√	1
		b. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

		c. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan		
		d. penjelasan guru jelas dan menarik siswa		
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT	a. mengatur tempat duduk antar kelompok	√	4
		b. menjelaskan tugas masing-masing kelompok	√	
		c. menjaga kekondusifan kelas saat saat pembentukan kelompok	√	
		d. membentuk kelompok secara heterogen	√	
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi		2
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok		
		c. memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan	√	
		d. menegur siswa bila terjadi penyimpangan	√	
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan	a. Memberikan petunjuk dengan suara lantang	√	2

	persentasi hasil diskusi	b. Memberikan contoh persentasi yang benar dengan menggunakan media		
		c. Menunjuk kelompok untuk persentasi dengan variasi (misal dengan permainan kantong ajaib)	√	
		d. Merefleksi hasil persentasi kelompok		
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	a. Menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	3
		b. Membagi perhatian kepada semua siswa		
		c. Memberikan petunjuk-petunjuk, tehnik dan aturan permainan dengan jelas	√	
		d. Membimbing pelaksanaan turnamen teka-teki silang	√	
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	a. Membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang	√	2
		b. Memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda		

		c. Memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda		
		d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya	√	
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	e. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	√	2
		f. Menarik kesimpulan pembelajaran		
		g. Melakukan evaluasi	√	
		h. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		
Jumlah Skor			22 (Kategori Cukup)	

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 9 x 1 = 9

Skor maksimal : 9 x 4 = 36

Jadi terdapat data (n) = (36-9)+1 = 28

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (28+1)

= 7,25 (dibulatkan menjadi 7)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (28+1)

= 14,5 (dibulatkan menjadi 14)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (28+1)

= 21,75 (dibulatkan menjadi 22)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.

Skor	Kategori
31 ≤ skor ≤ 36	Sangat Baik (A)
23 ≤ skor < 31	Baik (B)
16 ≤ skor < 23	Cukup (C)
9 ≤skor < 16	Kurang(D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 31 dan kurang dari atau sama denga 36 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 23 dan kurang dari 31 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 16 dan kurang dari 23 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 9 dan kurang dari 16 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013
Observer

Lampiran 5

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS I

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Ramanda Triwidakdo	2	1	2	1	1	2	1	10	kurang
2	M. Raffi Kurniawan	2	1	1	1	1	2	1	9	kurang
3	Dea Kartikasari	3	2	3	2	2	2	2	16	cukup
4	Desti Nur Anggarini	3	2	2	2	1	2	2	14	cukup
5	Desta Widya Astuti	2	2	2	1	1	1	1	10	kurang
6	Tania Tri Wulandari	3	3	2	2	2	3	2	17	cukup
7	Adella Isna Rindhiyani	4	3	4	1	2	3	3	20	baik

8	Alvina Damayanti	2	3	2	1	1	2	1	12	kurang
9	Arinata Setya Permadi	1	2	2	2	1	1	1	10	kurang
10	Bayu Aji Jatmiko	2	3	3	3	2	3	3	19	baik
11	Dika Muhammad M.	3	2	2	1	1	2	1	12	kurang
12	Dede Fahmi Islam	2	2	3	2	1	2	2	14	cukup
13	Dyah Ayu Septiani	4	3	2	1	1	2	1	14	cukup
14	Fadya Mayang Septiana	3	2	3	2	2	3	2	17	cukup
15	Happy Masquroh	2	2	2	2	2	2	2	14	cukup
16	Heni Adityar	1	1	2	2	2	2	2	12	kurang
17	Ikhwan Nur Fadholi	2	1	2	2	2	2	2	13	cukup
18	Kirani Jola Pramesti	2	2	2	2	2	3	3	16	cukup
19	Luluk Hanafi Lutfiana	2	2	2	1	1	2	2	12	kurang
20	Lisda Heni M.	2	3	2	2	2	3	3	17	cukup
21	Muhamad Galih W.	2	3	3	3	3	4	3	21	baik
22	Muhammad Naufal K.	1	2	3	2	2	3	3	16	cukup
23	Muhammad Daffa S.	2	1	2	2	2	2	2	13	kurang
24	Najwa Mudhofatul F.	3	2	2	1	1	1	1	11	kurang
25	Hendrawan K.N.S	2	2	4	2	2	3	3	18	cukup
26	Riska Nur Afifah	4	3	3	2	2	3	3	20	baik
27	Riana Arum Kusuma	4	2	3	2	2	4	3	20	baik
28	Risqi Nafi Isatul F.	2	1	3	1	1	1	2	11	kurang
29	Rofiq Farkhan	3	2	2	1	1	1	2	12	kurang
30	Salsabila Athira Santoso	3	2	3	2	1	2	3	16	cukup
31	Teghar Kusuma Dilaga	2	1	2	2	1	2	3	13	cukup
32	Mardiyah Ayu P.	4	3	4	3	2	4	3	23	baik
33	Wahyu Kurniawati	2	2	2	1	1	1	1	10	kurang
34	Zahra Aini Fadhilah	2	2	2	1	2	2	2	13	cukup
35	Amalia Isyakuri H.	3	3	3	1	2	2	3	17	cukup
36	Wahyu Saputro	2	2	2	1	1	1	1	10	kurang
37	Ilham Ahmad Syaifudin	2	1	3	2	1	2	3	14	cukup
38	Laelatul Nazilah	2	2	2	1	1	1	1	10	kurang
39	Aris Setiawan	3	2	2	1	1	3	2	14	cukup
	Jumlah	95	80	95	64	59	86	81	560	
	rata-rata	2.44	2.05	2.44	1.64	1.51	2.21	2.08		
jumlah rata-rata		14.36								
Kategori		Cukup								

Keterangan :

Aktivitas siswa yang diamati meliputi :

1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran
2. Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran
3. Siswa aktif dalam diskusi tim
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
5. Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain
6. Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament
7. Memahami materi yang telah disampaikan

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 7 x 1 = 7

Skor maksimal : 7 x 24 = 28

Jadi terdapat data (n) = (28-7)+1 = 22

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (22+1)

= 5,75 (dibulatkan menjadi 6)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (22+1)

= 11,5 (dibulatkan menjadi 12)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (22+1)

= 17,25 (dibulatkan menjadi 17)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.

Skor	Kategori
24 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik
19 ≤ skor < 24	Baik
13 ≤ skor < 19	Cukup
7 ≤skor < 13	Kurang

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data aktivitas siswa :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 24 dan kurang dari atau sama denga 28 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 19 dan kurang dari 24 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 13 dan kurang dari 19 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 7 dan kurang dari 13 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013
Observer

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

Lampiran 6

DAFTAR NILAI SISWA PADA SIKLUS I

Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IV / 2
Tanggal : 7 Maret 2013

No.	Nama Siswa	Siklus I	
		Nilai	Kualifikasi

1	Ramanda Triwidakdo	40	Tidak tuntas
2	M. Raffi Kurniawan	40	Tidak tuntas
3	Dea kartikasari	70	Tuntas
4	Desti Nur Anggarini	70	Tuntas
5	Desta Widya Astuti	40	Tidak tuntas
6	Tania Tri Wulandari	70	Tuntas
7	Adella Isna Rindhiyani	80	Tuntas
8	Alvina Damayanti	40	Tidak tuntas
9	Arinata Setya Permadi	30	Tidak tuntas
10	Bayu Aji Jatmiko	100	Tuntas
11	Dika Muhammad M.	50	Tidak tuntas
12	Dede Fahmi Islam	90	Tuntas
13	Dyah Ayu Septiani	60	Tidak tuntas
14	Fadya Mayang Septiana	80	Tuntas
15	Happy Masquroh	70	Tuntas
16	Heni Adityar	70	Tuntas
17	Ikhwan Nur Fadholi	70	Tuntas
18	Kirani jola Pramesti	90	Tuntas
19	Luluk hanafi Lutfiana	60	Tidak tuntas
20	Lisda Heni M.	90	Tuntas
21	Muhammad galih W.	100	Tuntas
22	Muhammad Naufal K.	90	Tuntas
23	Muhammad Daffa S.	70	Tuntas
24	Najwa Mudhofatul F.	60	Tidak tuntas
25	Hendrawan K. N. S.	90	Tuntas
26	Riska Nur Afifah	90	Tuntas
27	Riana Arum Kusuma	100	Tuntas
28	Risqi Nafi Isatul F.	60	Tidak tuntas
29	Rofiq Farkhan	60	Tidak tuntas
30	Salsabila Athira S.	80	Tuntas

31	Teghar Kusuma Dilaga	80	Tuntas
32	Mardiyah Ayu P.	100	Tuntas
33	Wahyu Kurniawati	50	Tidak tuntas
34	Zahra Aini Fadhilah	80	Tuntas
35	Amalia Isyakuri H.	80	Tuntas
36	Wahyu Saputro	40	Tidak tuntas
37	Ilham Ahmad Syaifudin	80	Tuntas
38	Laelatul Nazilah	40	Tidak tuntas
39	Aris Setiawan	70	Tuntas
Nilai Terendah		30	
Nilai tertinggi		100	
Rata-rata		70,00	
Jumlah Siswa Tuntas		25	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		14	
Presentase ketuntasan		64,10%	

Semarang, Maret 2013

Observer

Lampiran 7

Sayoga, S. Pd

NIP. 19690126200501 1 005

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

Siklus ke II

Nama SD : SD Negeri Gunungpati 02

Nama Guru : Andang Wijayanto

Kelas : IV

Hari, tanggal : Kamis, 14 Maret 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 9 indikator keterampilan guru dalam pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. !
2. Penilaian mengacu pada descriptor yang ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
   Nilai 4 : jika semua descriptor tampak
   Nilai 3 : jika ada 3 deskriptor tampak
   Nilai 2 : jika ada 2 deskriptor tampak
   Nilai 1 : jika ada 1 deskriptor tampak
   (Sukmadinata, 2009: 233)

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah
1.	Melakukan kegiatan awal untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	a. Menarik perhatian siswa	√	3
		b. Melakukan apersepsi	√	
		c. Menimbulkan motivasi		
		d. Memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran	√	
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	a. Materi dalam powerpoint sesuai tujuan pembelajaran	√	3
		b. Powerpoint	√	

		menarik dan mudah dipahami		
		c. Menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas		
		d. Meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar	√	
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	a. Menggunakan contoh dan ilustrasi	√	2
		b. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan		
		c. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan	√	
		d. penjelasan guru jelas dan menarik siswa		
4.	Membimbing pembentukan kelompok dengan ciri TGT	a. mengatur tempat duduk antar kelompok	√	4
		b. menjelaskan tugas masing-masing kelompok	√	
		c. menjaga kekondusifan kelas saat saat pembentukan kelompok	√	
		d. membentuk kelompok secara heterogen	√	
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan		2

	TGT	diskusi		
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok		
		c. memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan	√	
		d. menegur siswa bila terjadi penyimpangan	√	
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	a. Memberikan petunjuk dengan suara lantang		2
		b. Memberikan contoh persentasi yang benar dengan menggunakan media		
		c. Menunjuk kelompok untuk persentasi dengan variasi (misal dengan permainan kantong ajaib)	√	
		d. Merefleksi hasil persentasi kelompok	√	
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	a. Menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	4
		b. Membagi perhatian kepada semua siswa	√	
		c. Memberikan petunjuk-petunjuk, tehnik dan aturan permainan dengan jelas	√	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

		d. Membimbing pelaksanaan turnamen teka-teki silang	√	
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	e. Membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang	√	3
		f. Memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda	√	
		g. Memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda		
		h. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya	√	
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	i. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	√	3
		j. Menarik kesimpulan pembelajaran		
		k. Melakukan evaluasi	√	
		l. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	√	
Jumlah Skor			26 (Kategori Baik)	

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 9 x 1 = 9

Skor maksimal : 9 x 4 = 36

Jadi terdapat data (n) = (36-9)+1 = 28

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (28+1)

= 7,25 (dibulatkan menjadi 7)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (28+1)

= 14,5 (dibulatkan menjadi 14)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (28+1)

= 21,75 (dibulatkan menjadi 22)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.

Skor	Kategori
31 ≤ skor ≤ 36	Sangat Baik (A)
23 ≤ skor < 31	Baik (B)
16 ≤ skor < 23	Cukup (C)
9 ≤skor < 16	Kurang(D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 31 dan kurang dari atau sama denga 36 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 23 dan kurang dari 31 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 16 dan kurang dari 23 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 9 dan kurang dari 16 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013

Observer

Lampiran 8

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS II

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Ramanda Triwidakdo	3	2	2	2	2	3	3	17	cukup
2	M. Raffi Kurniawan	2	3	2	2	2	3	2	16	cukup
3	Dea Kartikasari	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
4	Desti Nur Anggarini	3	2	3	3	2	3	2	18	cukup
5	Desta Widya Astuti	3	2	3	3	2	2	3	18	cukup
6	Tania Tri Wulandari	3	3	3	3	3	4	3	22	baik
7	Adella Isna Rindhiyani	4	3	4	3	3	4	3	24	sangat baik
8	Alvina Damayanti	2	3	3	3	2	3	2	18	cukup
9	Arinata Setya Permadi	2	2	2	2	2	2	2	14	cukup
10	Bayu Aji Jatmiko	4	3	3	2	3	3	4	22	baik
11	Dika Muhammad M.	3	2	2	3	2	3	3	18	cukup
12	Dede Fahmi Islam	2	2	4	3	2	3	3	19	baik
13	Dyah Ayu Septiani	4	3	3	2	2	3	2	19	baik
14	Fadya Mayang Septiana	3	3	3	3	3	3	2	20	baik
15	Happy Masquroh	3	2	2	3	3	2	3	18	cukup
16	Heni Adityar	2	2	2	3	3	3	3	18	cukup
17	Ikhwan Nur Fadholi	3	3	2	2	3	3	3	19	baik
18	Kirani Jola Pramesti	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
19	Luluk Hanafi Lutfiana	2	3	2	2	2	3	2	16	cukup
20	Lisda Heni M.	3	3	3	2	3	3	3	20	baik
21	Muhamad Galih W.	2	3	3	3	3	4	3	21	baik
22	Muhammad Naufal K.	3	2	3	2	3	3	3	19	baik
23	Muhammad Daffa S.	2	2	2	3	2	3	2	16	cukup
24	Najwa Mudhofatul F.	3	2	3	2	3	2	2	17	cukup
25	Hendrawan K.N.S	3	2	4	4	2	3	3	21	baik
26	Riska Nur Afifah	4	3	3	3	3	4	3	23	baik
27	Riana Arum Kusuma	4	2	3	2	3	4	3	21	baik
28	Risqi Nafi Isatul F.	2	3	3	3	2	2	3	18	cukup
29	Rofiq Farkhan	3	2	2	2	2	2	2	15	cukup
30	Salsabila Athira Santoso	3	3	3	2	3	2	3	19	baik
31	Teghar Kusuma Dilaga	3	3	3	2	2	3	3	19	baik
32	Mardiyah Ayu P.	4	3	4	4	3	4	3	25	sangat baik

33	Wahyu Kurniawati	3	3	3	2	2	2	3	18	cukup
34	Zahra Aini Fadhilah	3	3	2	3	3	3	2	19	baik
35	Amalia Isyakuri H.	3	3	4	4	3	4	3	24	sangat baik
36	Wahyu Saputro	2	2	2	3	3	3	2	17	cukup
37	Ilham Ahmad Syaifudin	3	2	3	2	3	3	3	19	baik
38	Laelatul Nazilah	2	3	2	2	2	2	2	15	cukup
39	Aris Setiawan	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
	Jumlah	112	101	109	103	100	115	105	745	
	rata-rata	2.87	2.59	2.79	2.64	2.56	2.95	2.69		
	jumlah rata-rata	19,10								
	Kategori	Baik								

Keterangan :

Aktivitas siswa yang diamati meliputi :

1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran
2. Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran
3. Siswa aktif dalam diskusi tim
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
5. Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain
6. Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament
7. Memahami materi yang telah disampaikan

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 7 x 1 = 7

Skor maksimal : 7 x 24 = 28

Jadi terdapat data (n) = (28-7)+1 = 22

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (22+1)

= 5,75 (dibulatkan menjadi 6)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (22+1)

= 11,5 (dibulatkan menjadi 12)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (22+1)

= 17,25 (dibulatkan menjadi 17)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.

Skor	Kategori
24 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik
19 ≤ skor < 24	Baik
13 ≤ skor < 19	Cukup
7 ≤skor < 13	Kurang

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data aktivitas siswa :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 24 dan kurang dari atau sama dengan 28 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 19 dan kurang dari 24 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 13 dan kurang dari 19 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 7 dan kurang dari 13 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013

Observer

Sayoga, S. Pd

NIP. 19690126200501 1 005

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 9

DAFTAR NILAI SISWA PADA SIKLUS II

Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IV / 2
Tanggal : 14 Maret 2013

No.	Nama Siswa	Siklus II	
		Nilai	Kualifikasi
1	Ramanda Triwidakdo	70	Tuntas
2	M. Raffi Kurniawan	70	Tuntas
3	Dea kartikasari	70	Tuntas
4	Desti Nur Anggarini	60	Tidak tuntas
5	Desta Widya Astuti	70	Tuntas
6	Tania Tri Wulandari	80	Tuntas
7	Adella Isna Rindhiyani	90	Tuntas
8	Alvina Damayanti	55	Tidak tuntas
9	Arinata Setya Permadi	70	Tuntas
10	Bayu Aji Jatmiko	90	Tuntas
11	Dika Muhammad M.	45	Tidak tuntas
12	Dede Fahmi Islam	85	Tuntas
13	Dyah Ayu Septiani	70	Tuntas
14	Fadya Mayang Septiana	70	Tuntas
15	Happy Masquroh	80	Tuntas
16	Heni Adityar	50	Tidak tuntas
17	Ikhwan Nur Fadholi	60	Tidak tuntas
18	Kirani jola Pramesti	85	Tuntas
19	Luluk hanafi Lutfiana	70	Tuntas

20	Lisda Heni M.	80	Tuntas
21	Muhammad galih W.	85	Tuntas
22	Muhammad Naufal K.	75	Tuntas
23	Muhammad Daffa S.	75	Tuntas
24	Najwa Mudhofatul F.	80	Tuntas
25	Hendrawan K. N. S.	90	Tuntas
26	Riska Nur Afifah	85	Tuntas
27	Riana Arum Kusuma	85	Tuntas
28	Risqi Nafi Isatul F.	65	Tidak tuntas
29	Rofiq Farkhan	50	Tidak tuntas
30	Salsabila Athira S.	90	Tuntas
31	Teghar Kusuma Dilaga	80	Tuntas
32	Mardiyah Ayu P.	90	Tuntas
33	Wahyu Kurniawati	80	Tuntas
34	Zahra Aini Fadhilah	75	Tuntas
35	Amalia Isyakuri H.	70	Tuntas
36	Wahyu Saputro	40	Tidak tuntas
37	Ilham Ahmad Syaifudin	75	Tuntas
38	Laelatul Nazilah	55	Tidak tuntas
39	Aris Setiawan	70	Tuntas
Nilai Terendah		40	
Nilai tertinggi		90	
Rata-rata		70,69	
Jumlah Siswa Tuntas		30	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		9	
Presentase ketuntasan		76,92%	

Semarang, Maret 2013

Observer

Lampiran 10

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02

Siklus ke III

Nama SD : SD Negeri Gunungpati 02

Nama Guru : Andang Wijayanto

Kelas : IV

Hari, tanggal : Kamis, 28 Maret 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 9 indikator keterampilan guru dalam pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang. !
2. Penilaian mengacu pada descriptor yang ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
   Nilai 4 : jika semua descriptor tampak
   Nilai 3 : jika ada 3 deskriptor tampak
   Nilai 2 : jika ada 2 deskriptor tampak
   Nilai 1 : jika ada 1 deskriptor tampak
   (Sukmadinata, 2009: 233)

No.	Indikator	Deskriptor	Check	Jumlah
1.	Melakukan kegiatan awal untuk	a. Menarik perhatian siswa	√	4

	mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	b. Melakukan apersepsi	√	
		c. Menimbulkan motivasi	√	
		d. Memberikan acuan tentang tujuan pembelajaran	√	
2.	Menggunakan media powerpoint dalam menyampaikan media pembelajaran	a. Materi dalam powerpoint sesuai tujuan pembelajaran	√	3
		b. Powerpoint menarik dan mudah dipahami		
		c. Menyampaikan tayangan powerpoint dengan jelas	√	
		d. Meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar	√	
3.	Menjelaskan materi pembelajaran	a. Menggunakan contoh dan ilustrasi	√	3
		b. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan	√	
		c. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan	√	
		d. penjelasan guru jelas dan menarik siswa		
4.	Membimbing pembentukan	a. mengatur tempat duduk antar kelompok	√	4

	kelompok dengan ciri TGT	b. menjelaskan tugas masing-masing kelompok	√	
		c. menjaga kekondusifan kelas saat saat pembentukan kelompok	√	
		d. membentuk kelompok secara heterogen	√	
5.	Membimbing diskusi kelompok dengan ciri TGT	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi	√	4
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok	√	
		c. memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan	√	
		d. menegur siswa bila terjadi penyimpangan	√	
6.	Guru memberikan petunjuk pelaksanaan persentasi hasil diskusi	a. Memberikan petunjuk dengan suara lantang	√	3
		b. Memberikan contoh persentasi yang benar dengan menggunakan media		
		c. Menunjuk kelompok untuk persentasi dengan variasi (misal dengan permainan kantong ajaib)	√	

		d. Merefleksi hasil persentasi kelompok	√	
7.	Mengelola kelas dalam *tournament* permainan teka-teki silang	a. Menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	4
		b. Membagi perhatian kepada semua siswa	√	
		c. Memberikan petunjuk-petunjuk, tehnik dan aturan permainan dengan jelas	√	
		d. Membimbing pelaksanaan turnamen teka-teki silang	√	
8.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam *tournament* Teka-Teki silang	a. Membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok dalam tournament teka-teki silang	√	4
		b. Memberikan penguatan individual secara verbal, gestural, sentuhan atau benda	√	
		c. Memberikan penguatan klasikal secara verbal, gestural, sentuhan atau benda	√	
		d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya	√	
9.	Melakukan kegiatan menutup pembelajaran	a. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	√	4
		b. Menarik kesimpulan pembelajaran	√	

		c. Melakukan evaluasi	√	
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	√	
Jumlah Skor			32 (Sangat Baik)	

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 9 x 1 = 9

Skor maksimal : 9 x 4 = 36

Jadi terdapat data (n) = (36-9)+1 = 28

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (28+1)

= 7,25 (dibulatkan menjadi 7)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (28+1)

= 14,5 (dibulatkan menjadi 14)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (28+1)

= 21,75 (dibulatkan menjadi 22)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.

Skor	Kategori
31 ≤ skor ≤ 36	Sangat Baik (A)
23 ≤ skor < 31	Baik (B)
16 ≤ skor < 23	Cukup (C)
9 ≤skor < 16	Kurang(D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 31 dan kurang dari atau sama denga 36 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 23 dan kurang dari 31 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B

c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 16 dan kurang dari 23 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 9 dan kurang dari 16 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013
Observer

Lampiran 11

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS III

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Ramanda Triwidakdo	3	2	3	2	3	2	3	18	cukup
2	M. Raffi Kurniawan	2	3	3	2	3	3	3	19	baik
3	Dea Kartikasari	3	3	3	2	3	2	2	18	cukup
4	Desti Nur Anggarini	3	2	3	2	2	2	2	16	cukup
5	Desta Widya Astuti	2	3	3	2	2	3	2	17	cukup
6	Tania Tri Wulandari	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
7	Adella Isna Rindhiyani	4	3	4	3	3	4	3	24	sangat baik
8	Alvina Damayanti	3	2	3	2	2	3	2	17	cukup
9	Arinata Setya Permadi	3	3	3	2	2	3	3	19	baik
10	Bayu Aji Jatmiko	4	3	3	3	3	4	3	23	baik
11	Dika Muhammad M.	3	3	2	2	2	3	3	18	cukup
12	Dede Fahmi Islam	3	3	3	3	2	3	2	19	baik
13	Dyah Ayu Septiani	4	4	3	3	2	3	3	22	baik
14	Fadya Mayang Septiana	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
15	Happy Masquroh	3	3	2	3	3	3	3	20	baik
16	Heni Adityar	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
17	Ikhwan Nur Fadholi	3	3	3	2	3	3	3	20	baik
18	Kirani Jola Pramesti	4	3	3	4	3	4	3	24	sangat baik
19	Luluk Hanafi Lutfiana	3	3	2	2	2	3	2	17	cukup
20	Lisda Heni M.	3	3	3	4	3	3	3	22	baik
21	Muhamad Galih W.	4	3	3	3	4	4	3	24	sangat baik

22	Muhammad Naufal K.	3	3	3	2	3	3	3	20	baik
23	Muhammad Daffa S.	3	3	3	3	2	3	3	20	baik
24	Najwa Mudhofatul F.	4	3	3	2	3	3	3	21	baik
25	Hendrawan K.N.S	3	4	4	4	4	3	4	26	sangat baik
26	Riska Nur Afifah	4	3	3	4	4	4	4	26	sangat baik
27	Riana Arum Kusuma	3	4	3	2	4	4	4	24	sangat baik
28	Risqi Nafi Isatul F.	3	3	3	3	4	3	3	22	baik
29	Rofiq Farkhan	3	2	2	3	2	2	3	17	cukup
30	Salsabila Athira Santoso	4	3	3	4	3	3	3	23	baik
31	Teghar Kusuma Dilaga	3	3	3	3	2	3	3	20	baik
32	Mardiyah Ayu P.	4	3	4	4	4	4	4	27	sangat baik
33	Wahyu Kurniawati	3	3	3	3	2	3	3	20	baik
34	Zahra Aini Fadhilah	3	3	2	3	3	3	3	20	baik
35	Amalia Isyakuri H.	4	3	4	4	3	4	4	26	sangat baik
36	Wahyu Saputro	3	2	2	2	3	2	2	16	cukup
37	Ilham Ahmad Syaifudin	3	3	3	3	3	3	3	21	baik
38	Laelatul Nazilah	3	3	3	3	2	4	3	21	baik
39	Aris Setiawan	3	4	3	4	3	3	3	23	baik
	Jumlah	125	116	115	111	110	121	115	813	
	rata-rata	3.21	2.97	2.95	2.85	2.82	3.10	2.95		
	jumlah rata-rata	20.85								
	Kategori	Baik								

Keterangan :

Aktivitas siswa yang diamati meliputi :

1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran
2. Focus dan memperhatikan penjelasan guru pada slide yang ditampilkan dalam powerpoint pada saat pembelajaran
3. Siswa aktif dalam diskusi tim
4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
5. Mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain
6. Siswa melaksanakan games teka-teki silang dimeja tournament
7. Memahami materi yang telah disampaikan

Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

Skor minimal : 7 x 1 = 7

Skor maksimal : 7 x 24 = 28

Jadi terdapat data (n) = (28-7)+1 = 22

Letak Q1 = ¼(n+1) = ¼ (22+1)

= 5,75 (dibulatkan menjadi 6)

Letak Q2 = ½ (n+1) = ½ (22+1)

= 11,5 (dibulatkan menjadi 12)

Letak Q3 = ¾ (n+1) = ¾ (22+1)

= 17,25 (dibulatkan menjadi 17)

Tabel

Klafikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.

Skor	Kategori
24 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik
19 ≤ skor < 24	Baik
13 ≤ skor < 19	Cukup
7 ≤skor < 13	Kurang

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data aktivitas siswa :

a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 24 dan kurang dari atau sama denga 28 maka data termasuk kriteria sangat baik dengan nilai A
b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 19 dan kurang dari 24 maka data termasuk kriteria baik dengan nilai B
c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 13 dan kurang dari 19 maka data termasuk kriteria cukup dengan nilai C
d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 7 dan kurang dari 13 maka data termasuk kriteria kurang dengan nilai D

Semarang, Maret 2013

Observer

Sayoga, S. Pd
NIP. 19690126200501 1 005

Lampiran 12

DAFTAR NILAI SISWA PADA SIKLUS III

Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IV / 2
Tanggal : 28 Maret 2013

No.	Nama Siswa	Siklus III	
		Nilai	Kualifikasi
1	Ramanda Triwidakdo	80	Tuntas
2	M. Raffi Kurniawan	88	Tuntas
3	Dea kartikasari	80	Tuntas
4	Desti Nur Anggarini	80	Tuntas
5	Desta Widya Astuti	84	Tuntas
6	Tania Tri Wulandari	80	Tuntas
7	Adella Isna Rindhiyani	80	Tuntas
8	Alvina Damayanti	68	Tidak tuntas
9	Arinata Setya Permadi	80	Tuntas
10	Bayu Aji Jatmiko	96	Tuntas
11	Dika Muhammad M.	64	Tidak tuntas

12	Dede Fahmi Islam	80	Tuntas
13	Dyah Ayu Septiani	80	Tuntas
14	Fadya Mayang Septiana	68	Tidak tuntas
15	Happy Masquroh	84	Tuntas
16	Heni Adityar	80	Tuntas
17	Ikhwan Nur Fadholi	84	Tuntas
18	Kirani jola Pramesti	100	Tuntas
19	Luluk hanafi Lutfiana	80	Tuntas
20	Lisda Heni M.	96	Tuntas
21	Muhammad galih W.	96	Tuntas
22	Muhammad Naufal K.	80	Tuntas
23	Muhammad Daffa S.	80	Tuntas
24	Najwa Mudhofatul F.	84	Tuntas
25	Hendrawan K. N. S.	96	Tuntas
26	Riska Nur Afifah	100	Tuntas
27	Riana Arum Kusuma	100	Tuntas
28	Risqi Nafi Isatul F.	84	Tuntas
29	Rofiq Farkhan	76	Tuntas
30	Salsabila Athira S.	92	Tuntas
31	Teghar Kusuma Dilaga	88	Tuntas
32	Mardiyah Ayu P.	80	Tuntas
33	Wahyu Kurniawati	92	Tuntas
34	Zahra Aini Fadhilah	80	Tuntas
35	Amalia Isyakuri H.	80	Tuntas
36	Wahyu Saputro	64	Tidak tuntas
37	Ilham Ahmad Syaifudin	88	Tuntas
38	Laelatul Nazilah	76	Tuntas
39	Aris Setiawan	84	Tuntas
Nilai Terendah		64	
Nilai tertinggi		100	

Rata-rata	83,38
Jumlah Siswa Tuntas	35
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	4
Presentase ketuntasan	89,74%

Semarang, Maret 2013

Observer

Lampiran 13

Sayoga, S. Pd

NIP. 19690126200501 1 005

REKAPITULASI HASIL PENELITIAN PADA PRASIKLUS, SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

No.	Variabel Penelitian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan Guru	-	22	26	32
2.	Aktivitas Siswa	-	14,37	19,10	20,95
3.	Hasil Belajar				
	Rata-rata kelas	68,85	70,00	72,69	83,38
	Nilai tertinggi	88	100	90	100
	Nilai terendah	57	40	45	64
	Jumlah siswa tuntas	15	25	30	35
	Jumlah siswa tidak tuntas	24	14	9	4
	% siswa tuntas	38,46%	64,10%	76,92%	89,74%
	% siswa tidak tuntas	61,54%	35,90%	23,08%	10,26%
	Kriteria ketuntasan belajar klasikal (≥80%)	Tidak tuntas	Tidak tuntas	Tidak tuntas	Tuntas

Mengetahui, Semarang, Maret 2013

Kolaborator Peneliti

Sayoga, S. Pd Andang Wijayanto

NIP. 19690126200501 1 005 NIM 1401409288

Kepala Sekolah

An. Suprapti, S.Pd

NIP. 19560201197802 2 005

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 14

SILABUS KELAS IV

GLOBALISASI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Pengertian globalisasi dan contoh pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.	• Menggali pengetahuan siswa tentang makna globalisasi • Siswa mencontohkan pengaruh globalisasi dikehidupan sehari-hari • Siswa mempelajari materi globalisasi pada PowerPoint • Siswa bermain (game) teka-teki silang dengan materi globalisasi • Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman terhadap materi.	4.1.1 Menyebutkan contoh-contoh barang yang berasal dari luar negeri(impor) dan barang yang dikirim ke luar negeri(ekspor). 4.1.2 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.3 Menjelaskan contoh-contoh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas Individu Penilaian aktivitas siswa Penilaian Afektif	Lembar Soal Evaluasi Lembar Penilaian aktivitas siswa Lembar Penilaian Ketercapaian Karakter	Terlampir Terlampir Terlampir	2 jp	• Buku PKn Kelas IV karya Ressi Kartika Dewi • Solusi Kelas IV SD Penerbit CV Ovieya Harzatama

PERPUSTAKAAN UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gunungpati 2

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

III. Indikator

4.1.1 Menyebutkan contoh-contoh barang yang berasal dari luar negeri (impor) dan barang yang dikirim ke luar negeri (ekspor)

4.1.2 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.3 Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan Tanya jawab oleh guru tentang alat-alat elektronik yang biasa kita pakai sehari-hari, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh barang yang berasal dari luar negeri (impor) dan barang yang dikirim ke luar negeri (ekspor)
2. Dengan menjawab masalah yang diberikan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi.
3. Melalui tayangan slide powerpoint, siswa dapat mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi.
4. Melalui pelaksanaan game turmanen, siswa dapat menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan tepat dan

sesuai kenyataan

Karakteristik yang diharapkan :

1. Konsep : Globalisasi
2. Nilai : Bersikap selektif terhadap budaya asing yang masuk
3. Moral : Kerjasama, Saling menghormati
4. Psikomotorik: Mampu mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi

V. Materi Pembelajaran

1. Pengertian globalisasi di lingkungan
2. Contoh-contoh globalisasi

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi

Model : *Team Game Tournament* dengan permainan teka-teki silang

VII. Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan

1. Salam
2. Doa
3. Presensi
4. Penyiapan media pembelajaran

Kegiatan awal

1. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan contoh alat-alat elektronik, misalnya laptop, LCD, dsb.
2. Guru bertanya "berasal dari Negara manakah benda-benda tersebut ?"
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru melakukan Pre test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
5. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi

5. Siswa memperhatikan presentasi materi pengertian globalisasi dengan media powerpoint.

6. Siswa menyimak penjelasan dari guru yang berisi materi tentang pengertian globalisasi.
7. Siswa menyebutkan contoh-contoh lain dari dampak globalisasi dikehidupan mereka sehari-hari.

Elaborasi

1. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa
2. Guru dibantu siswa membagi lembar kerja kepada masing-masing kelompok
3. Siswa secara berkelompok membahas materi.
4. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
5. Perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
6. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada di depan kelas.
7. Tanya jawab antara siswa dengan guru.
8. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
9. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
10. Guru membacakan aturan permainan.
11. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat "tongkat bicara" mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
12. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.

13. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
14. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, apabila ada yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran berupa penghargaan lisan kepada siswa yang bisa menjawab soal permainan teka-teki silang dan memotivasi siswa yang kurang berpartisipasi aktif pada saat tournament berlangsung.

Kegiatan penutup

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi.
3. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
4. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Belajar

a. Sumber Belajar
   - Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) hal. 45 – 48
     Pengarang : Ressi Kartika Dewi
     Sunni Ummul Firdaus
   - Solusi kelas IV SD
     Penerbit CV Ovieya Harzatama

b. Media Belajar
   - Slide Powerpoint tentang pengertian globalisasi

- Papan Teka-teki Silang

IX. Penilaian

1. Prosedur penilaian
   a. Penilaian awal (ada, berupa soal pretest)
   b. Penilaian proses (ada)

      Penilaian proses ada 2 yaitu penilaian kerja kelompok (diskusi) dan penilaian turnamen.
   c. Penilaian akhir (ada, berupa soal evaluasi)
2. Teknik penilaian
   1) Tes lisan
   2) Tes tertulis
3. Soal evaluasi (terlampir)

Mengetahui, Semarang, 2013

Kolaborator Peneliti

Sayoga, S. Pd Andang Wijayanto

NIP. 19690126200501 1 005 NIM 1401409288

Kepala Sekolah

An. Suprapti, S.Pd

NIP. 19560201197802 2 005

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 1

Ringkasan Materi

Pengertian Globalisasi

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

Anggapan yang ada selama ini tentang globalisasi adalah bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global.

Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna.

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

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

Contoh – Contoh Globalisasi

Globalisasi dalam masyarakat ditandai dengan adanya perubahan social. Berikut adalah contoh-contoh globalisasi diberbagai bidang, diantaranya :

1. **Makanan**

   Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada di dalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.

2. **Pakaian**

   Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari Negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat.

3. **Perilaku**

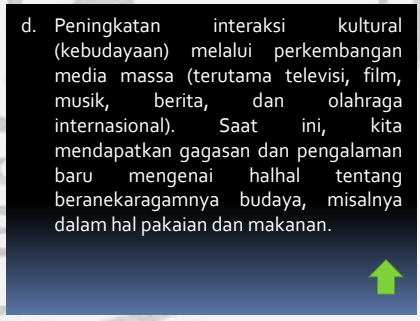
   Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri.

4. **Gaya hidup**

   Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Media Presentasi



CONTOH-CONTOH GLOBALISASI

Contoh-contoh akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa hal, diantaranya yaitu :

MAKANAN

PAKAIAN

PERILAKU

GAYA HIDUP

1. Makanan

Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada didalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.

2. Pakaian

Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat.

3. Perilaku

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannyasendiri-sendiri.

4. Gaya hidup

Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota :

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan berdiskusi dengan teman sekelompokmu!

Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang contoh-contoh globalisasi di berbagai bidang yang ada di daerahmu.. Kumpulkan kepada gurumu !

No.	Bidang	Contoh
1.	Makanan	
2.	Pakaian	
3.	Perilaku	
4.	Gaya Hidup	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Soal Untuk Turnament

Pertanyaan :

Mendatar

1. Kita harus bersikap … terhadap budaya asing yang masuk ke Indonesia
2. Globalisasi berasal dari kata …
3. … atau biasa disebut dengan surat kabar
4. Pengaruh negative dari televisi adalah rasa …
5. Kemudahan untuk memperoleh informasi termasuk dampak … globalisasi
6. Zaman ketika jarak, ruang dan waktu tidak lagi menjadi batas disebut …
7. Delman adalah salah satu contoh alat transportasi …

Menurun

1. Kehidupan pada zaman purba sangat tergantung pada …
2. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam hal …
3. Rambut dicat kuning termasuk salah satu dampak … globalisasi
4. Orang semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain di tempat yang jauh dengan menggunakan …
5. Ilmu pengetahuan dan teknologi disingkat …

Kriteria Penilaian

Nama :

No :

Apabila jawaban benar mendapatkan poin 10.

Apabila jawaban salah maka poin akan dikurangi 5

Soal Pre Test

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....
   a. prasejarah c. kuno
   b. sejarah d. globalisasi
2. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ....
   a. sumber daya alam c. ilmu pengetahuan
   b. teknologi d. transportasi
3. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antarmasyarakat di dunia.
   a. komunikasi c. isolasi
   b. perdamaian d. peperangan
4. Hal yang memengaruhi kemajuan masyarakat adalah ....
   a. iptek c. seni
   b. budaya d. bahasa
5. Bangsa yang menguasai iptek berkesempatan meraih kemajuanndan meraih kemampuan untuk memiliki ....
   a. masa depan c. budaya
   b. kekebalan d. masa lalu
6. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh ....
   a. dampak negatif globalisasi c. sebab terjadinya globalisasi
   b. dampak positif globalisasi d. globalisasi di bidang agama
7. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ....
   a. masuknya budaya negatif c. menurunnya jati diri bangsa
   b. hilangnya identitas bangsa d. kecepatan memperoleh informasi
8. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ....
   a. Informasi mudah dan cepat c. *handphone*
   b. pesawat terbang d. rambut di cat kuning
9. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya ....
   a. koran c. *handphone*

b. majalah d. buku harian

10. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ....

a. semakin jauh c. semakin tidak terlihat

b. semakin kecil d. semakin tua

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KISI-KISI SOAL

Kompetensi Dasar	Indicator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk soal	No. soal	Tingkat kesukaran
			Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Menjelaskan pengertian globalisasi (C2)	1	√		√	- Pilihan ganda	1 2 3 4 5 7	Mudah Mudah Mudah Sedang Mudah Sukar
	Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi (C2)	2	√	√		Pilihan ganda	6 7 8 9 10	Mudah Mudah Sedang Sukar Mudah

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Nama :
No Urut :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c,* atau *d* di bawah ini!

1. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut . .
   a. gaya hidup sederhana
   b. gaya hidup modern
   c. gaya hidup apa adanya
   d. gaya hidup kuno
2. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang . . . .
   a. transportasi
   b. komunikasi
   c. hiburan
   d. seni
3. Untuk mendapatkan informasi dari satu negara dengan negara lain dapat memanfaatkan teknologi . . . .
   a. pariwisata
   b. duta negara
   c. transportasi
   d. telekomunikasi
4. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah . . . .
   a. kemajuan di bidang transportasi
   b. pergaulan bebas
   c. penyalahgunaan narkoba
   d. perilaku individual
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ..
   a. memakai pakaian minim
   b. memakai jas saat acara resmi
   c. menggunakan internet
   d. menggunakan telepon genggam
6. Terhadap budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia, kita harus bersikap …
   a. apatis
   b. acuh tak acuh
   c. selektif
   d. menerima semua kebudayaan tesebut
7. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara . . . .
   a. pengendalian diri
   b. menentang globalisasi
   c. menerima dengan senang
   d. mengikuti perkembangan globalisasi

8. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya
   a. ditiru
   b. dilihat
   c. dihilangkan
   d. dihafalkan
9. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah . . . .
   a. teknologi semakin canggih
   b. mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
   c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
   d. teknologi transportasi semakin meningkat
10. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah . . .
   a. individual
   b. mau menang sendiri
   c. materialistik
   d. gotong royong

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 15

SILABUS KELAS IV
GLOBALISASI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Pengaruh positif dan pengaruh negatif globalisasi.	• Menggali pengetahuan siswa tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi • Siswa mencontohkan pengaruh positif dan negatif globalisasi di kehidupan sehari-hari • Siswa mempelajari materi pengaruh positif dan negatif globalisasi pada PowerPoint • Siswa bermain game tournament teka-teki silang tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi • Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman terhadap materi.	4.2.1 Menjelaskan manfaat barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. 4.2.2 Menjelaskan dampak negatif penggunaan barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. 4.2.3 Mencontohkan pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. 4.2.4 Mencontohkan pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas Individu Penilaian aktivitas siswa Penilaian Afektif	Lembar Soal Evaluasi Lembar Penilaian aktivitas siswa Lembar Penilaian Ketercapaian Karakter	Terlampir Terlampir Terlampir	2 jp	• Buku PKn Kelas IV karya Ressi Kartika Dewi • Solusi kelas IV SD Penerbit CV Ovieya Harzatama

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gunungpati 2

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. Kompetensi Dasar

4.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

III. Indikator

4.1.1 Menjelaskan manfaat barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2 Menjelaskan dampak negatif penggunaan barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.3 Mencontohkan pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.4 Mencontohkan pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Disediakan gambar barang-barang sebagai pengaruh globalisasi, siswa dapat menjelaskan manfaat barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Dipaparkan PowerPoint berisi materi dan gambar barang-barang sebagai pengaruh globalisasi, siswa dapat menjelaskan dampak negatif dari barang-barang sebagai pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
3. Dengan menjawab masalah yang diberikan guru, siswa dapat membandingkan pengaruh positif dan negative globalisasi.

4. Melalui pelaksanaan game turmanen, siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh positif dan negative globalisasi di lingkungannya dengan tepat dan sesuai kenyataan

Karakteristik yang diharapkan :

1. Konsep : Globalisasi
2. Nilai : Bersikap selektif terhadap budaya asing yang masuk
3. Moral : Kerjasama, Saling menghormati
4. Psikomotorik: Mampu membedakan dampak positif dan negative globalisasi

V. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh positif globalisasi
2. Pengaruh negative globalisasi

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi

Model : *Team Game Tournament* dengan permainan teka-teki silang

VII. Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan

1. Salam
2. Doa
3. Presensi
4. Penyiapan media pembelajaran

Kegiatan awal

1. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan contoh alat-alat telekomunikasi, misalnya handphone, telephone, dsb.
2. Guru bertanya "apakah benda-benda tersebut ada hubungannya dengan globalisasi ? apa manfaatnya ?"
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi

1. Guru melaksanakan presentasi materi PKn yaitu materi tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi di kelas dengan memanfaatkan media powerpoint yaitu dengan menggunakan laptop dan LCD.
2. Siswa diberikan penjelasan tentang pengaruh positif globalisasi
3. Siswa diberikan penjelasan tentang pengaruh negatif globalisasi

Elaborasi

1. Siswa diminta untuk kembali ke kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru dibantu siswa membagi puzzle gambar dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.
3. Siswa secara berkelompok menyusun gambar puzzle yang telah disediakan.
4. Kelompok yang paling cepat menyusun puzzle dengan tepat mendapat penghargaan
5. Siswa secara berkelompok membahas materi.
6. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
7. Perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
8. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada di depan kelas.
9. Tanya jawab antara siswa dengan guru.
10. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
11. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
12. Guru membacakan aturan permainan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

13. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat tangan mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
14. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.
15. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
16. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi

1. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, apabila ada yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran

Kegiatan penutup

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
3. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
4. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Belajar

a. Sumber Belajar

- Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) hal. 45 – 48
  Pengarang : Ressi Kartika Dewi
  Sunni Ummul Firdaus
- Solusi kelas IV SD
  Penerbit CV Ovieya Harzatama

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

b. Media Belajar

- Slide powerpoint tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi
- Puzzle gambar
- Papan teka-teki silang

IX. Penilaian

1. Prosedur penilaian
   a. Penilaian awal (tidak ada)
   b. Penilaian proses (ada)
   Penilaian proses ada 2 yaitu penilaian kerja kelompok (diskusi) dan penilaian turnamen.
   c. Penilaian akhir (ada, berupa soal evaluasi)
2. Teknik penilaian
   3) Tes lisan
   4) Tes tertulis
3. Soal evaluasi (terlampir)

Mengetahui, Semarang, 2013

Guru Kelas IV Observer

Sayoga, S. Pd Andang Wijayanto

NIP. 19690126200501 1 005 NIM 1401409288

Kepala Sekolah

An. Suprapti, S.Pd

NIP. 19560201197802 2 005

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1

Ringkasan Materi

Pengaruh Globalisasi

Kalau bicara pengaruh maka akan kita bahas yang baik dan yang buruk dari adanya globalisasi.

a. Dampak Positif

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

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya.

Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain ?

Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi :

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

b. Dampak Negatif

Kamu sudah dapat menyimpulkan dampak positif dari globalisasi. Sekarang, kita pelajari dampak negatif dari globalisasi tersebut.

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat

yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu,
diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

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

a) Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
b) Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.
c) Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.
d) Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa. Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai
anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.
e) Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.
Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.

PERPUSTAKAAN UNNES

f) Budaya permisif

Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti *"Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo."*

g) Menurunnya ikatan rohani

Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja,"

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Media Presentasi Materi Pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas IV Semester II
Pertemuan II

Dampak Positif dan Negatif
Globalisasi

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

Kompetensi Dasar :
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Indikator :
1. Membandingkan pengaruh positif dan negatif globalisasi

Peta Konsep (Pertemuan 2) :

Globalisasi → Dampak Positif
Globalisasi → Dampak Negatif

Dampak Positif Globalisasi

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

Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi :

1. Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi.
2. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
3. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
4. Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
5. Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.

Dampak Negatif Globalisasi

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

pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain:

1. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
2. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.
3. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.
4. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa. Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.

5. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas. Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.
6. Budaya permisif
   Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti *"Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo."*
7. Menurunnya ikatan rohani
   Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja,"

PERPUSTAKAAN UNNES

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota :

Kerjakanlah soal dibawah ini dengan berdiskusi dengan teman sekelompokmu!

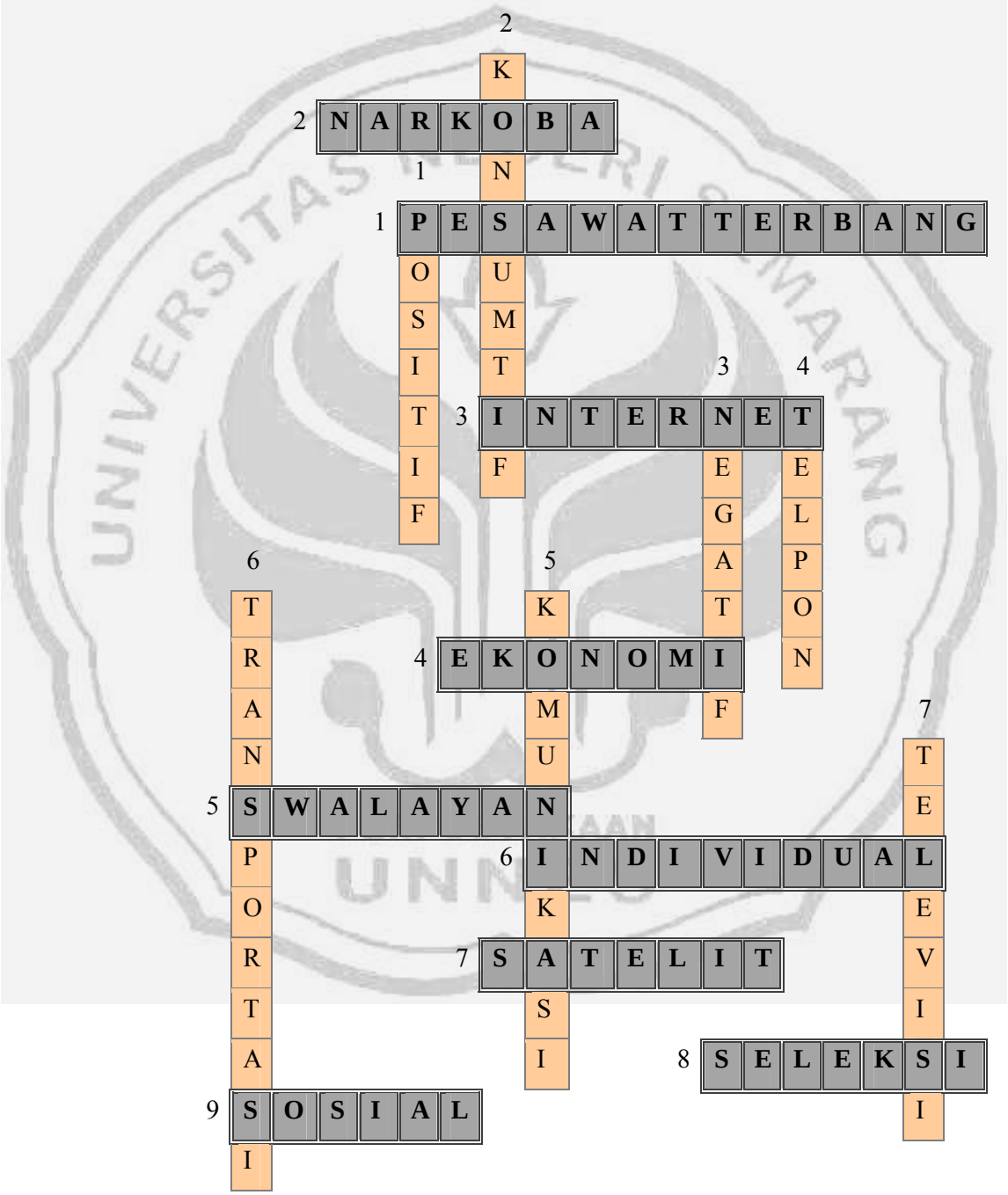
Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang contoh pengaruh positif dan negatif di daerahmu akibat globalisasi. Kumpulkan kepada gurumu !

No.	Dampak Positif	Dampak Negatif
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran

Soal Tournament TTS



Mendatar

1. Salah satu alat transportasi udara hasil dari perkembangan globalisasi adalah…
2. Obat-obatan terlarang yang dapat menyebabkan pemakainya kecanduan adalah …
3. Kita dapat mengakses berbagai macam informasi yang ingin kita ketahui dengan menggunakan …
4. Banyaknya pengusaha asing yang membuka usahanya di Indonesia adalah salah satu dampak Globalisasi dibidang …
5. Saat ini, orang-orang di wilayah perkotaan lebih memilih berbelanja di pasar … daripada di pasar tradisional.
6. Sikap mementingkan diri sendiri disebut juga dengan …
7. Untuk berkomunikasi lewat Handphone, maka diperlukan … untuk memancarkannya.
8. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita …
9. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti memerlukan bantuan dari oranglain, sehingga manusia disebut juga sebagai makhluk …

Menurun

1. Kita dapat dengan mudah mengakses informasi yang kita butuhkan termasuk salah satu dampak … globalisasi.
2. Semakin mudahnya produk-produk dari luar negeri masuk ke Indonesia membuat masyarakat menjadi bersifat …
3. Memakai anting-anting bagi laki-laki termasuk salah satu contoh dampak … globalisasi.
4. Sebelum ditemukan handphone, orang-orang biasanya berkomunikasi dengan menggunakan …
5. Dengan adanya handphone, internet, dsb termasuk salah satu dampak positif dari globalisasi dibidang …
6. kita dapat dengan mudah bepergian ke tempat yang kita inginkan dengan menggunakan pesawat, kereta api, dsb termasuk salah satu dampak positif dari globalisasi dibidang …
7. salah satu media elektronik yang dapat menampilkan gambar dan suara adalah …

Kriteria Penilaian

Apabila jawaban benar mendapatkan poin 10.

Apabila jawaban salah maka poin akan dikurangi 5.

KISI-KISI SOAL

Kompetensi Dasar	Indicator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk soal	No. soal	Ting kesuk
			Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Membandingkan pengaruh positif dan negatif globalisasi (C3)	1	√	√		- Pilihan ganda	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Mu Mu Mu Sed Mu Sul Sul Sul Mu Sed

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Nama :
No. :

I. Ayo, pilihlah jawaban yang benar !

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....
   a. menjadi lebih kreatif c. menambah wawasan pengetahuan kita
   b. mudah memperoleh informasi d. melunturkan nilai-nilai agama
2. Peristiwa di suatu Negara dapat diketahui dengan cepat di Negara lain akibat kemajuan di bidang …
   a. transportasi c. periklanan
   b. telekomunikasi d. perindustrian
3. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah ....
   a. televisi c. radio
   b. koran d. telepon
4. Banyak perusahaan asing yang beroperasi di Indonesia sebab ....
   a. situasi negara relatif aman c. sumber daya alam terbatas
   b. upah tenaga kerja tinggi d. konsumen Indonesia sedikit
5. Untuk berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya.
   a. generator c. proyektor
   b. satelit d. antenna
6. Pengaruh positif adanya globalisasi ialah ....
   a. informasi lebih cepat c. mudah mendapat makanan
   b. kehidupan meningkat d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
7. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut ....
   a. makhluk politik c. makhluk sosial
   b. makhluk individu d. makhluk berbudi
8. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah ….
   a. mata menjadi cepat rusak c. belajar menjadi giat
   b. bangun tidur mudah d. prestasi meningkat
9. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas ....
   a. pemerintah saja c. guru saja
   b. keluarga saja d. semua benar
10. Berikut *bukan* pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah ....
   a. gaya hidup c. komunikasi
   b. kesederhanaan d. makanan

II. Jawablah Titik-Titik Dibawah ini dengan tepat !

1. Sebutkan 5 contoh dampak positif globalisasi !

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……..

2. Sebutkan 5 contoh dampak negatif globalisasi !

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……..

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

I Kunci jawaban soal evaluasi

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

II Uraian

1. 5 contoh dampak positif globalisasi
   - Kemudahan dalam berkomunikasi
   - Kemajuan dibidang transportasi
   - Meningkatnya perekonomian masyarakat di suatu Negara
   - Mudah memperoleh informasi
   - Menambah wawasan pengetahuan
2. 5 contoh dampak negatif globalisasi
   - Konsumtif
   - Malas
   - Berperilaku kebarat-baratan
   - Pergaulan bebas
   - Mementingkan diri sendiri

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Kriteria Penilaian :

I : Jumlah Jawaban Benar x 1 (Skor Maksimal : 1x10 = 10)

II : jumlah jawaban benar (Skor Maksimal : 2x5 = 10)

Nilai maksimal : I+II/2 = (10+10) x5 =100

Lampiran 16

SILABUS KELAS IV SIKAP TEARHADAP PENGARUH GLOBALISASI									
Standar Kompetensi	**Kompetensi Dasar**	**Materi Pokok**	**Pengalaman Belajar**	**Indikator Pencapaian Kompetensi**	**Penilaian**			**Alokasi Waktu**	**Sumber/ Bahan/ Alat**
					Jenis Tagihan	**Bentuk Instrumen**	**Contoh Instrumen**		
4.Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.2. menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan nya.	Sikap terhadap pengaruh globalisasi.	• Menggali pengetahuan siswa tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi • Siswa mempelajari materi sikap terhadap pengaruh globalisasi pada PowerPoint • Siswa bermain game tournament teka-teki silang dengan materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi. • Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman terhadap materi.	1. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi. 2. Mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi.	Tugas Individu Penilaian aktivitas siswa Penilaian Afektif	Lembar Soal Evaluasi Lembar Penilaian aktivitas siswa	Terlampir Terlampir Terlampir	2 jp	• Buku PKn Kelas IV karya Sarjan dan Agung Nugroho • Buku PKn Kelas IV karya Prayoga Bestari dan Ati Sumiati • Buku PKn Kelas IV karya Ressi Kartika Dewi

PERPUSTAKAAN UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gunungpati 2

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. Kompetensi Dasar

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

III. Indikator

1. Memberikan contoh pengaruh negatif globalisasi dari kehidupan sehari-hari yang tidak patut ditiru.
2. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
3. Mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan Tanya jawab oleh guru tentang perilaku menyimpang yang ada disekitar lingkungan, siswa dapat memberikan contoh pengaruh negatif globalisasi dari kehidupan sehari-hari yang tidak patut ditiru.
2. Dengan menjawab masalah yang diberikan guru, siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
3. Melalui tayangan slide powerpoint, siswa dapat memberikan contoh perilaku sederhana untuk menangkal pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan tepat dan sesuai kenyataan.

Karakteristik yang diharapkan :

1. Konsep : Globalisasi
2. Nilai : menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
3. Moral : Kerjasama, Saling menghormati, sportif
4. Psikomotorik : Mampu memberikan contoh perilaku sederhana untuk menangkal pengaruh globalisasi di lingkungannya.

V. Materi Pembelajaran

1. Sikap terhadap pengaruh globalisasi.

2. Mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi.

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi

Model : *Team Game Tournament* dengan permainan teka-teki silang

VII. Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan

1. Salam
2. Doa
3. Presensi
4. Penyiapan media pembelajaran

Kegiatan awal

1. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar anak punk
2. Guru bertanya "apakah kamu pernah melihat anak punk disekitar lingkunganmu ? apakah dandanan yang seperti itu patut kita contoh ?"
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

Eksplorasi

1. Guru melaksanakan presentasi materi PKn yaitu materi tentang sikap terhadap pengaruh positif dan negatif globalisasi di kelas dengan memanfaatkan media powerpoint yaitu dengan menggunakan laptop dan LCD.
2. Siswa diberikan penjelasan tentang menyikapi pengaruh positif dan negatif globalisasi.
3. Siswa mencatat materi dibuku catatan.

Elaborasi

1. Siswa diminta untuk kembali ke kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru dibantu siswa membagi puzzle gambar dan lembar kerja kepada masing-masing kelompok
3. Siswa secara berkelompok menyusun gambar puzzle yang telah disediakan
4. Kelompok yang paling cepat menyusun puzzle dengan tepat mendapat penghargaan
5. Siswa secara berkelompok membahas materi.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

6. Secara berkelompok siswa mengerjakan lembar kerja siswa. Semua siswa mendapatkan lembar kerja siswa. Dalam kerja kelompok semua anggota saling membantu dalam memahami materi.
7. Perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
8. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang ada di depan kelas.
9. Tanya jawab antara siswa dengan guru.
10. Siswa bermain dalam turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
11. Siswa pandai ditempatkan pada meja turnamen merah, siswa dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen biru dan siswa kurang pandai ditempatkan pada meja turnamen kuning.
12. Guru membacakan aturan permainan.
13. Guru membacakan 1 soal teka-teki silang, siswa yang paling cepat mengangkat tangan mempunyai kesempatan menjawab pertanyaan.
14. Jawaban dari pertanyaan terdapat pada papan teka-teki silang. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan berhak memilih nomor soal selanjutnya.
15. Demikian seterusnya sampai semua soal sudah berhasil dijawab semua oleh siswa. Dan teka teki silangnya dapat terbuka.
16. Guru menyebutkan skor kelompok dari skor individual yang diperoleh anggota kelompoknya.

Konfirmasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penguatan atau reward
3. Guru memberikan umpan balik pembelajaran berupa penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjawab soal teka-teki silang paling banyak.

Kegiatan penutup

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
3. Pemberian tugas rumah yaitu untuk membaca materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.
4. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Belajar

a. Sumber Belajar
   - Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) hal. 55-58.

Pengarang : Ressi Kartika Dewi
Sunni Ummul Firdaus

- Solusi kelas IV SD
  Penerbit CV Ovieya Harzatama

b. Media Belajar
- Slide powerpoint tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
- Puzzle gambar
- Papan teka-teki silang

IX. Penilaian

1. Prosedur penilaian
   a. Penilaian awal (tidak ada)
   b. Penilaian proses (ada)
      Penilaian proses ada 2 yaitu penilaian kerja kelompok (diskusi) dan penilaian turnamen.
   c. Penilaian akhir (ada, berupa soal evaluasi)
2. Teknik penilaian
   1) Tes lisan
   2) Tes tertulis
3. Soal evaluasi (terlampir)

Mengetahui, Semarang, Maret 2013
Kolaborator Peneliti

Sayoga, S. Pd Andang Wijayanto
NIP. 19690126200501 1 005 NIM 1401409288

Kepala Sekolah

An. Suprapti, S.Pd
NIP. 19560201197802 2 005

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1

Materi

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

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

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

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

Adapun upaya penanggulangan pengaruh negatif globalisasi dapat diterapkan di berbagai lingkungan yang berbeda-beda.

1. Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang

tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2. Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak.

Di samping itu, orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antaranggota keluarga. Bagi anak, juga harus mengembangkan potensi diri ke arah yang positif. Misalnya aktif mengisi waktu luang dengan membaca, berolahraga, mengikuti kursus-kursus, dan lain-lain. Penerapan perilaku sopan santun juga harus dilakukan anak. Misalnya menghormati dan mematuhi orang tua, menyayangi saudara, membimbing adik, dan lain-lain.

3. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

Dalam mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke masyarakat, peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya. Bagi anak sendiri, hendaknya aktif mengikuti dan melaksanakan ajaran agamanya dengan disiplin. Misalnya disiplin beribadah.

4. Lingkungan pemerintah dan negara

Pemerintah merupakan salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Misalnya peraturan yang melarang merokok di tempat umum, larangan minum-minuman keras, larangan mengkonsumsi narkoba, dan lain-lain. Untuk mewujudkannya, pemerintah dapat melakukannya melalui lembaga peradilan, kepolisian, dan lain-lain.

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

a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkotika dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

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

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

PERPUSTAKAAN
UNNES

Media Presentasi Materi

Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas IV Semester II
Pertemuan III

Menentukan sikap terhadap pengaruh

Globalisasi

Standar Kompetensi :
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

Indikator
1. **Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.**
2. **Mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi.**

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

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

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

upaya penanggulangan pengaruh negatif globalisasi dapat diterapkan di berbagai lingkungan yang berbeda-beda.

- **Lingkungan Sekolah**
- **Lingkungan Keluarga**
- **Lingkungan Masyarakat**
- **Lingkungan Pemerintah**

1. Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2. Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak.

Di samping itu, orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antaranggota keluarga. Bagi anak, juga harus mengembangkan potensi diri ke arah yang positif. Misalnya aktif mengisi waktu luang dengan membaca, berolahraga, mengikuti kursus-kursus, dan lain-lain. Penerapan perilaku sopan santun juga harus dilakukan anak. Misalnya menghormati dan mematuhi orang tua, menyayangi saudara, membimbing adik, dan lain-lain.

3. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

Dalam mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke masyarakat, peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya. Bagi anak sendiri, hendaknya aktif mengikuti dan melaksanakan ajaran agamanya dengan disiplin. Misalnya disiplin beribadah.

4. Lingkungan pemerintah dan negara

Pemerintah merupakan salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Misalnya peraturan yang melarang merokok di tempat umum, larangan minum-minuman keras, larangan mengkonsumsi narkoba, dan lain-lain. Untuk mewujudkannya, pemerintah dapat melakukannya melalui lembaga peradilan, kepolisian, dan lain-lain.

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 narkotika dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

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

Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.

1. Berorientasi pada masa depan daripada masa lampau.
2. Dapat memanfaatkan iptek.
3. Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
4. Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
5. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

Lembar Diskusi Kelompok

Kelompok :

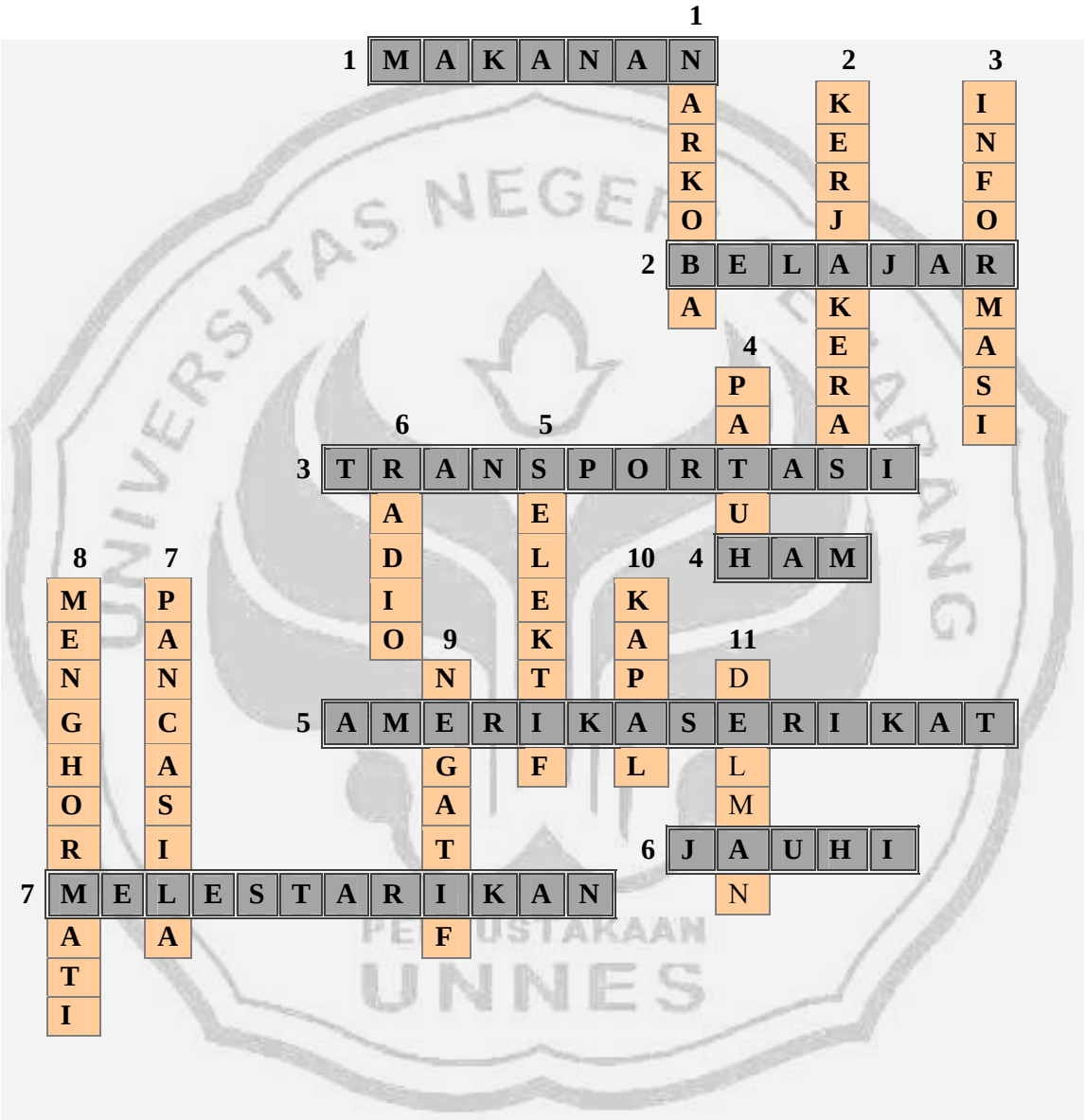
Anggota :

Berilah tanda cek (√) pada kolom Setuju atau Tidak Setuju sesuai dengan pernyataan

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Memanfaatkan teknologi sekehendak hati kita		
2.	Gaya rambut kuning atau merah		
3.	Kita wajib melestarikan kebudayaan daerah		
4.	Pesawat terbang merupakan bentuk bukti kemajuan dalam bidang telekomunikasi		
5.	Mencintai produk dalam negeri		
6.	Teknologi yang paling cepat berkembang adalah teknologi informasi		
7.	Menerima segala budaya luar yang masuk tanpa pandang bulu		
8.	Pengaruh globalisasi sebaiknya kita terima apa adanya		
9.	Mencintai produk dalam negeri merupakan pengalaman pancasila terutama sila pertama		
10.	Media massa yang cara		

	penyampaiannya dengan cara dibaca adalah koran		

Soal Game Tournament Teka-Teki Silang



Mendatar

1. Banyaknya fast food di restoran Indonesia menunjukkan pengaruh globalisasi dalam hal …
2. Dalam menyikapi globalisasi, kewajiban kita sebagai pelajar adalah …
3. Kita dapat bepergian jauh dengan waktu yang singkat adalah salah satu contoh pengaruh globalisasi di bidang …
4. Hak Asasi Manusia disingkat …
5. Salah satu Negara adidaya
6. Semua pengaruh negatif dari globalisasi harus kita …
7. Kita harus … kebudayaan daerah agar tidak hilang terkena arus globalisasi

Menurun

1. Narkotika dan obat-obatan terlarang disingkat …
2. Untuk memenuhi segala kebutuhan, kita harus …
3. Kita dapat dengan mudah memperoleh berita yang terjadi diluar negeri dengan cepat termasuk salah satu kemajuan di bidang …
4. Agar tidak mudah terpengaruh dampak negatif globalisasi kita harus … terhadap ajaran agama
5. Kita harus bersikap … terhadap segala budaya asing yang masuk ke Indonesia
6. Salah satu alat komunikasi yang dalam menyampaikan informasi hanya menampilkan suara saja adalah …
7. Dasar Negara Indonesia adalah …
8. Terhadap kebudayaan dari daerah lain, kita harus bersikap …
9. Bersikap konsumtif merupakan salah satu dampak … globalisasi
10. Salah satu alat transportasi penyeberangan
11. Salah satu alat transportasi tradisional yang ditarik oleh tenaga kuda adalah …

Kriteria Penilaian

Apabila jawaban benar mendapatkan poin 10.

Apabila jawaban salah maka poin akan dikurangi 5.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KISI-KISI SOAL

Kompetensi Dasar	Indicator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk soal	No. soal	Tingkat kesukaran
			Kognitif	Afektif	Psikomotorik			
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi (C2)	1	√		√	- Pilihan ganda	1 2 3 4 5 7	Mudah Mudah Mudah Sedang Mudah Sukar
	Mengidentifikasi perilaku untuk menangkal pengaruh globalisasi.	2	√	√		Pilihan ganda	6 7 8 9 10	Mudah Mudah Sedang Sukar Mudah

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Nama :

No. :

I. Ayo, pilihlah jawaban yang benar !

1. Salah satu dampak kemajuan di bidang komunikasi adalah hubungan antarmanusia menjadi ....
   a. bertambah akrab
   b. sering dilakukan
   c. jarang dilakukan
   d. tidak pernah dilakukan
2. Contoh perilaku positif terhadap globalisasi, kecuali ....
   a. dapat menyerap teknologi
   b. meningkatkan sumber daya manusia
   c. mempermudah komunikasi
   d. orang dibuat malas
3. Akibat buruk yang ditimbulkan arus globalisasi adalah ....
   a. dapat mengubah peri laku
   b. aktivitas kerja menurun
   c. menjadi konsumen produk lokal
   d. jarang bertatap muka dengan saudara
4. Globalisasi akan menghasilkan beragam kemajuan dalam bidang teknologi. Oleh karena itu, dengan adanya globalisasi, dunia menjadi terasa ....
   a. semakin jauh
   b. semakin kecil
   c. semakin tidak terlihat
   d. semakin tua
5. Pengaruh positif dari budaya Barat adalah ....
   a. pergaulan lebih bebas
   b. cara berpikir lebih baik
   c. berkembangnya makanan cepat saji
   d. suka mengenakan pakaian minim
6. Ciri khas perkembangan bidang transportasi adalah ....
   a. berkembangnya pesawat dengan kecepatan yang makin lambat
   b. transportasi sulit karena jumlah penduduk makin padat
   c. industri pesawat tidak berkembang karena harga makin mahal
   d. munculnya jenis pesawat baru yang lebih cepat dan canggih
7. Untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi, sebaiknya kita bersikap ....
   a. toleran
   b. komunikatif
   c. selektif
   d. pro aktif

8. Banyak anak muda yang rambutnya disemir warna merah. Hal ini merupakan salah satu pengaruh buruk globalisasi dari aspek ....
   a. transportasi
   b. media massa
   c. perbankan
   d. budaya
9. Budaya asing yang dapat kita terapkan dalam kehidupan seharihari adalah . . ..
   a. individualisme
   b. konsumtif
   c. bekerja keras
   d. materialisme
10. Selain berpedoman pada Pancasila, menyeleksi budaya asing juga harus berlandaskan . . . .
   a. nilai-nilai agama
   b. UUD 1945
   c. adat istiadat daerah masing-masing
   d. hukum yang berlaku di Indonesia

II. Jawablah dengan singkat pertanyaan berikut !

1. Dalam menyikapi globalisasi, tugas kita sebagai pelajar adalah …
2. Kita harus bersikap … terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia
3. Teknologi yang paling cepat berkembang saat ini adalah teknologi …
4. Pengaruh negatif dari televisi kepada penlonton adalah rasa…
5. Mudah mencapai tempat tujuan merupakan salah satu dampak positif globalisasi dibidang…

III. Isilah titik-titikdibawah ini dengan tepat !

1. Sebutkan 5 contoh budaya asing yang masuk ke Indonesia yang harus kita tolak karena tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat !
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Kunci Jawaban

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

II. Isian Singkat

1. Belajar
2. Selektif
3. Informasi
4. Malas
5. Transportasi

III. Uraian

1. 5 contoh budaya asing yang harus kita tolak
   - Berpakaian minim
   - Menggunakan narkoba
   - Sikap boros dan mementingkan diri sendiri
   - Berperilaku kebarat-baratan
   - Materialism

Kriteria Penilaian :

I : Jumlah Jawaban Benar x 1, skor maksimal = 10

II : Jumlah jawaban benar x 2, skor maksimal = 10

III : Jumlah jawaban benar x 1, skor maksimal : 5

Nilai maksimal: (I + II+III) x 4 = (10+10+5) x 4 = 100

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 17

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Kelas/Semester : IV/2
Hari/Tanggal : Kamis, 7 Maret 2013
Materi : Pengertian Globalisasi

Kegiatan belajar mengajar siklus I dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2013 dan dimulai pukul 09.00. Pada Pra kegiatan pembelajaran guru menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, dan media lain yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Pada kegiatan ini, masih cukup banyak siswa yang gaduh hingga diperingatkan oleh guru. Guru meminta untuk menyiapkan buku-buku mengenai pelajaran PKn. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan memberikan contoh dan menanyakan asal negara alat elektronik yang ada didalam kelas semisal handphone, laptop, LCD, camera kepada siswa. Ada beberapa siswa yang menjawab "jepang, cina, amerika". Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan dilanjutkan dengan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Kemudian guru memberikan motivasi sebelum menyampaikan materi pembelajaran mengenai pengertian globalisasi.

Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian globalisasi dan contoh globalisasi dilingkungan dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, namun hanya sedikit siswa yang mencatat materi dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media powerpoint yang ditampilkan kurang menarik perhatian siswa, sulit dipahami

serta tidak meningkatkan interaksi siswa terhadap sumber belajar, sehingga siswa menjadi bosan dan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi agar siswa lebih paham tentang makna globalisasi. Sayangnya, ada beberapa siwa yang membuat gaduh dengan berbicara diluar konteks materi yang sedang dibahas.

Guru menjelaskan pada pertemuan ini akan menggunakan model pembelajaran TGT. Beberapa siswa penasaran dan bertanya "Pembelajaran TGT itu apa pak ?" kemudian guru menjelaskan tentang TGT beserta dengan langkah-langkahnya. Beberapa siswa tampak antusias untuk segera melakukan kegiatan pembelajaran.

Kemudian guru membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 5 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 7-8 siswa yang dikelompokkan berdasarkan hasil belajar agar kemampuan akademik setiap kelompok seimbang. Pada saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya. Ada beberapa siswa yang berkejar-kejaran dengan temannya sehingga kelas menjadi tindak kondusif dan langsung diperingatkan oleh guru sehingga kelompok dapat terbentuk.

Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Pada saat diskusi kelompok, sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya dan hanya terkesan ikut-ikutan dengan hasil diskusi teman kelompoknya. Guru berkeliling pada kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan. Akan tetapi hanya ada beberapa siswa yang aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya dan ada beberapa siswa yang membuat gaduh meskipun sudah ditegur oleh guru sehingga pelaksanaan diskusi masih belum optimal.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan petunjuk pelaksanaan presentasi dengan suara lantang, kemudian guru secara

bergantian meminta salah satu dari anggota kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas dengan menunjuk nomor anggota kelompok yang sudah dibagikan pada saat awal pembentukan kelompok. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan memberikan penjelasan secukupnya, namun hanya ada beberapa siswa yang menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan berpenampilan baik pada saat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi mengemukakan pendapat terhadap hasil presentasi dari kelompok lain, dengan diminta oleh guru, siswa memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain, namun hampir semua tanggapan yang disampaikan kepada kelompok lain yang sedang melakukan presentasi tidak berdasar dan dengan menggunakan bahasa yang kurang baik.

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok (misal siswa yang memperoleh nomor 1 dikumpulkan dan ditempatkan dimeja nomor 1). Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh skor bagi timnya. Namun pada saat tournament berlangsung, siswa kurang menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung sehingga mendapat teguran dari guru. Sebagian siswa ikut menjawab pertanyaan yang bukan jatahnya dan ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang yang diterima oleh tiap-

tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya.

Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang dan mempersilakan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan tanpa memberikan penguatan baik individual maupun klasikal kepada tim yang memenangkan game tournament teka-teki silang.

Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang. Guru memberikan waktu pengerjaan selama 10 menit, namun karena soal evaluasi hanya terdiri dari 10 soal pilihan ganda, siswa dapat dengan cepat menyelesaikan soal yang diberikan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi langsung dipersilakan untuk istirahat, sehingga guru tidak sempat menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Hasil Analisis Catatan Lapangan
Selama proses pembelajaran PKn melalui model Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Siklus I

Hasil analisis catatan lapangan pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. Pada saat kegiatan pra pembelajaran guru menyiapkan media yang akan digunakan yaitu LCD, laptop, papan soal teka-teki silang, dll dan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa
2. Guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan pretest dan memberikan motivasi kepada siswa.
3. Guru menjelaskan materi pengertian globalisasi dengan menggunakan media powerpoint dangan menggunakan contoh dan ilustrasi.
4. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 7-8 orang siswa, kemudian guru membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok.
5. Tiap kelompok berdiskusi dan menyiapkan perwakilannya untuk maju ke depan kelas.
6. Guru menunjuk perwakilan kelompok secara bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.
7. Guru membimbing siswa untuk melaksanakan game tournament teka-teki silang dengan membacakan aturan permainan dan membagi siswa untuk menempati meja-meja tournament yang telah disediakan.
8. Guru membacakan skor yang diperoleh setiap kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.
9. Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan dan melaksanakan evaluasi.

Semarang, 7 Maret 2013
Observer

Nugroho Prima Indra Jaya

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 14 Maret 2013

Materi : Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi

Kegiatan belajar mengajar siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2013 dan dimulai pukul 09.00. Pada kegiatan prasiklus guru dibantu oleh siswa dan kolaborator menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, gambar puzzle dan media lain yang mendukung pelaksanaan pelaksanaan siklus II.

Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Meskipun sudah cukup baik, Pada kegiatan ini kesiapan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran dirasa masih kurang karena hanya ada beberapa siswa yang mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran meskipun sebagian besar siswa sudah tenang ditempat duduk mereka masing-masing.. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan menunjukkan gambar alat-alat telekomunikasi dan menanyakan manfaat dan hubungan alat-alat tersebut dengan globalisasi kepada siswa. Ada beberapa siswa yang menjawab “untuk telpon, internetan, foto-foto, dll”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai dampak positif dan dampak negatif globalisasi.

Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang dampak positif dan negatif globalisasi dan mencontohkan pengaruh positif dan negatif globalisasi dilingkungan dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, dan ada cukup banyak siswa yang mencatat materi dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media

powerpoint yang ditampilkan dapat menarik perhatian siswa, karena sudah terdapat gambar sehingga menarik perhatian siswa. Meski begitu, gambar yang ditampilkan pada powerpoint malah membuat siswa menjadi gaduh dan ramai sendiri sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi serta memberikan ballikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan agar siswa lebih paham tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi. Sayangnya, pada siklus II ini masih ada beberapa siwa yang membuat gaduh dengan berbicara diluar konteks materi yang sedang dibahas.

Guru menjelaskan pada pertemuan ini akan kembali menggunakan model pembelajaran TGT seperti pada pertemuan sebelumnya. Hampir semua siswa tampak antusias untuk segera melakukan kegiatan pembelajaran.

Kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Pada saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya.

Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Siswa pun bekerjasama untuk menyusun puzzle yang diberikan dan ketika puzzle telah selesai disusun, guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk menempel puzzle didepan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya.

Guru berkeliling pada kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa yang gaduh dan kurang aktif dalam diskusi kelompok.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru secara bergantian meminta kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan

hasil diskusinya didepan kelas. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan memberikan penjelasan secukupnya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain, namun masih ada beberapa tanggapan yang disampaikan kepada kelompok lain yang sedang melakukan presentasi tidak berdasar dan dengan menggunakan bahasa yang kurang baik.

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok seperti pada pertemuan pertama. Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh skor bagi timnya. Pada saat tournament berlangsung, siswa sudah mulai bisa menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung karena takut mendapatkan punishment dari guru. Meski begitu, masih ada saja sebagian siswa ikut menjawab pertanyaan yang bukan jatahnya dan ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok ungu. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan sudah ada beberapa siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang dan mempersilakan

siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, guru memberikan penguatan secara verbal kepada siswa-siswa yang berhasil menjawab pertanyaan teka-teki silang dengan benar dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh kemudian guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang. Guru memberikan waktu pengerjaan selama 20 menit. Soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian tersebut dapat diselesaikan oleh semua siswa tanpa memerlukan waktu tambahan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya diminta untuk duduk kembali di tempat duduk masing-masing. Setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dan mempersilahkan siswa untuk istirahat.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Hasil Analisis Catatan Lapangan
Selama proses pembelajaran PKn melalui model Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Siklus II

Hasil analisis catatan lapangan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Pada saat kegiatan pra pembelajaran guru dengan dibantu siswa dan kolaborator menyiapkan media yang akan digunakan yaitu LCD, laptop, papan soal teka-teki silang, puzzle, dll dan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Guru menjelaskan materi contoh sederhana globalisasi dilingkungan dengan menggunakan media powerpoint dangan menggunakan contoh dan ilustrasi.
4. Guru meminta siswa berkumpul bersama kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya yang terdiri dari 7-8 orang siswa, kemudian guru membagikan puzzle untuk disusun secara berkelompok dan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok.
5. Tiap kelompok menyusun puzzle yang diberikan dan menempelkannya didepan kelas. Kemudian siswa berdiskusi dan menyiapkan diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya depan kelas.
6. Guru menunjuk perwakilan kelompok secara bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.
7. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok lain dan memberikan kesimpulan.
8. Guru membimbing siswa untuk melaksanakan game tournament teka-teki silang dengan membacakan aturan permainan dan membagi siswa untuk menempati meja-meja tournament yang telah disediakan.
9. Guru membacakan skor yang diperoleh setiap kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.
10. Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan dan melaksanakan evaluasi.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 28 Maret 2013

Materi : Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi

Kegiatan belajar mengajar siklus III dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2013 dan dimulai pukul 09.00. Pada kegiatan prasiklus guru dibantu oleh siswa dan kolaborator menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop, lembar kerja peserta didik, papan soal game tournament teka-teki silang, gambar puzzle dan media lain yang mendukung pelaksanaan pelaksanaan siklus III.

Pada kegiatan awal yang berlangsung sekitar 10 menit, guru kembali mengecek kondisi LCD, laptop, serta media lain yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Setelah siap, kemudian guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Meskipun sudah cukup baik, Pada kegiatan ini kesiapan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran dirasa sudah cukup baik karena sebelum pembelajaran dimulai hampir semua siswa sudah duduk dan tenang ditempat duduk masing-masing dan sudah mempersiapkan alat tulis dan buku-buku yang mendukung dalam pembelajaran PKn ini. Setelah siswa siap mengikuti pelajaran, guru mengawali pembelajaran (apersepsi) dengan bertanya, “apakah kamu pernah melihat anak punk disekitar rumahmu ?”. Ada beberapa siswa yang menjawab “Pernah, dandanannya aneh dan tidak patut ditiru”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai cara menangkal pengaruh dari globalisasi.

Setelah guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dan mencontohkan pengaruh negatif globalisasi yang tidak patut untuk ditiru dengan memanfaatkan media powerpoint. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, dan ada cukup banyak siswa yang mencatat materi dibukunya masing-masing tanpa diminta oleh guru. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, media powerpoint yang ditampilkan cukup dapat menarik perhatian siswa.

Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru menggunakan contoh dan ilustrasi serta memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan agar siswa lebih paham tentang cara menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi. Siswa mulai aktif dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam menyebutkan contoh-contoh dampak negatif dari globalisasi.

Setelah menjelaskan materi pembelajaran, kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya yang sudah dibentuk pada pertemuan siklus I. Pada saat pembentukan kelompok, guru mengatur tempat duduk setiap kelompok dan memberikan waktu 5 menit untuk berkumpul dengan kelompoknya.

Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan puzzle dan lembar kerja kepada masing-masing anggota kelompok. Siswa pun bekerjasama untuk menyusun puzzle yang diberikan dan ketika puzzle telah selesai disusun, guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk menempel puzzle didepan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. sebagian besar siswa sudah bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan oleh anggota kelompoknya serta sudah cukup aktif dalam diskusi. Beberapa siswa aktif memberikan masukan serta pendapat atau ide dalam mencari alternative pemecahan masalah dan bersedia mendengarkan pendapat yang diajukan anggota kelompok lain guna menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh kelompoknya.

Guru berkeliling pada kelompok-kelompok dan memberikan penjelasan jika siswa mengalami kesulitan dan menegur siswa yang gaduh dan kurang aktif dalam diskusi kelompok.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru secara bergantian meminta kelompok yang dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas. Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing. Sebagian besar siswa yang maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, menyampaikan hasil diskusi dengan tepat dan memberikan penjelasan

secukupnya. Sedangkan kelompok lain yang tidak melakukan presentasi memperhatikan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Siswa juga memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain.

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk melakukan games tournament teka-teki silang. Guru mengkondisikan siswa dengan membagi siswa sesuai nomor yang diperoleh pada saat awal pembagian kelompok seperti pada pertemuan pertama. Kemudian guru membacakan petunjuk dan aturan permainan serta membimbing pelaksanaan tournament teka-teki silang hingga akhir. sebagian besar siswa antusias dalam mengikuti tournament teka-teki silang, hal ini dibuktikan dengan siswa berebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh skor bagi timnya. Pada saat tournament berlangsung, siswa bisa menjaga ketenangan pada saat game teka-teki silang berlangsung karena takut mendapatkan punishment dari guru. Meski begitu, masih ada saja sebagian siswa yang ikut membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya. Setelah semua kotak teka-teki silang terisi, guru membacakan perolehan skor yang diterima oleh tiap-tiap kelompok, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan sudah ada beberapa siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Setelah guru membacakan hasil perolehan skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada games tournament teka-teki silang, skor yang diperoleh pada saat pertemuan siklus I, II, dan III dijumlahkan dan yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok orange. Setelah itu, guru memberikan penguatan secara verbal kepada siswa-siswa yang berhasil menjawab pertanyaan teka-teki silang dengan benar dan memberikan hadiah kepada kelompok yang memenangkan tournament teka-teki silang. Kemudian mempersilakan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah melakukan refleksi, guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan

secara lisan oleh kemudian guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Selama mengerjakan, siswa berkonsentrasi pada soal sehingga kondisi kelas menjadi tertib dan tenang. Guru memberikan waktu pengerjaan selama 25 menit. Soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat dan 2 soal uraian tersebut dapat diselesaikan oleh semua siswa tanpa memerlukan waktu tambahan. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya diminta untuk duduk kembali di tempat duduk masing-masing. Setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mempersilahkan siswa untuk istirahat.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Hasil Analisis Catatan Lapangan
Selama proses pembelajaran PKn melalui model Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Siklus III

Hasil analisis catatan lapangan pada siklus III adalah sebagai berikut :

1. Pada saat kegiatan pra pembelajaran guru dengan dibantu siswa dan kolaborator menyiapkan media yang akan digunakan yaitu LCD, laptop, papan soal teka-teki silang, puzzle, dll dan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan memotivasi siswa agar giat belajar.
3. Guru menjelaskan materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dilingkungan dengan menggunakan media powerpoint dangan menggunakan contoh dan ilustrasi. Kemudian memberikan penekanan dan balikan terhadap materi yang diajarkan.
4. Guru meminta siswa berkumpul bersama kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya yang terdiri dari 7-8 orang siswa, kemudian guru membagikan puzzle untuk disusun secara berkelompok dan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok.
5. Tiap kelompok menyusun puzzle yang diberikan dan menempelkannya didepan kelas. Kemudian siswa berdiskusi dan menyiapkan diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya depan kelas.
6. Guru dengan suara lantang menunjuk perwakilan kelompok secara bergantian untuk membacakan hasil diskusinya, kemudian merefleksi hasil presentasi dari kelompok yang maju.
7. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok lain dan memberikan kesimpulan.
8. Guru membimbing siswa untuk melaksanakan game tournament teka-teki silang dengan membacakan aturan permainan dan membagi siswa untuk menempati meja-meja tournament yang telah disediakan.

9. Guru membacakan skor yang diperoleh setiap kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.
10. Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan dan melaksanakan evaluasi.

Semarang, 28 Maret 2013

Observer

Nugroho Prima Indra Jaya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

SIKLUS I

Foto 1. Guru melakukan presensi kehadiran siswa

Foto 2. Siswa mengerjakan soal pretest

Foto 3. Guru menyampaikan materi menggunakan media powerpoint

Foto 4. Siswa Berkumpul dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya

Foto 5. Guru menjelaskan peraturan permainan tournament teka-teki silang

Foto 6. Siswa melaksanakan games tournament teka-teki silang

Foto 7. Siswa mengerjakan soal evaluasi

PERPUSTAKAAN
UNNES

SIKLUS II

Foto 8. Guru melakukan kegiatan pra-pembelajaran

Foto 9. Guru menyampaikan materi menggunakan media powerpoint

Foto 10. Siswa berkelompok dan menyusun puzzle yang diberikan guru

Foto 11. Siswa menempel gambar puzzle yang telah disusun

Foto 12. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Foto 13. Guru menjelaskan aturan game tournament teka-teki silang

Foto 14. Siswa melaksanakan games tournament teka-teki silang

Foto 15. Siswa mengerjakan evaluasi

SIKLUS III

Foto 16. Siswa siap mengikuti pembelajaran

Foto 17. Guru menjelaskan materi menggunakan media powerpoint

Foto 18. Siswa berkelompok dan menyusun puzzle yang disediakan

Foto 19. Siswa menempel gambar puzzle yang telah disusun didepan kelas

Foto 20. Siswa melaksanakan diskusi kelompok

Foto 21. Siswa melaksanakan Game tournament teka-teki silang

Foto 22. Siswa memberikan reward kepada tim yang memperoleh skor tertinggi

Foto 23. Siswa mengerjakan soal evaluasi

Lampiran 20

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGPATI 02
Jl. Raya Ngrembel, Gunungpati, Semarang

SURAT KETERANGAN
Nomor : / /

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sayoga, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kelas IV untuk mata pelajaran PKn adalah 69.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Maret 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

An. Suprapti, S.Pd
NIP. 195602011978022005

Sayoga, S.Pd
NIP. 196901262005011005

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGPATI 02
Jl. Raya Ngrembel, Gunungpati, Semarang

Semarang, Maret 2013

SURAT KETERANGAN
Nomor : / / / 2013

Kepala Sekolah Negeri Gunungpati 02 Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama	:	Andang Wijayanto
NIM	:	1401409288
Pekerjaan	:	Mahasiswa UNNES
Jurusan	:	S1 PGSD
Judul Penelitian	:	Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Teams Games Tournament dengan Media Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian tindakan kelas berkolaborasi dengan wali kelas IV SD Negeri Gunungpati 02 pada tanggal 7, 14 dan 28 Maret 2013, untuk penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, Maret 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

An. Suprapti, S.Pd
NIP. 195602011978022005

Sayoga, S.Pd
NIP. 196901262005011005