PENINGAKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* (TTW) DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SDN MANGUNSARI KOTA SEMARANG

SKRIPSI

disajikan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan

Oleh

UTIK PUJI LESTARI

1401411165

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Utik Puji Lestari

NIM : 1401411165

Prodi/Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil 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.

Semarang, 7 Mei 2015

Penulis

Utik Puji Lestari

NIM 1401411165

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang" oleh Utik Puji Lestari NIM 1401411165, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 18 Mei 2015

Semarang, 18 Mei 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES

Dra. Hartati, M.Pd

NIP. 19551005 19801 2 200

Dosen Pembimbing

Dra. Yuyarti, M.Pd

NIP. 195512121982032001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang" oleh Utik Puji Lestari NIM 1401411165, telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Senin

tanggal : 18 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, MPd
NIP 195604271986031001

Sekertaris

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 195006121980032001

Penguji Utama

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820198703 1 003

Penguji I

Masitah S.Pd, M.Pd
NIP. 195206101980032001

Penguji II

Dra. Yuyarti, M.Pd
NIP. 195512121982032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah mengangkat orang-orang beriman di antara kamu dan juga orang-orang yang dikaruniai ilmu pengetahuan hingga beberapa derajat." (Al-Mujadalah : 11)

"Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat." (Winston Chuchill)

"*Usaha yang diimbangi dengan doa niscaya akan mendapatkan hasil yang terbaik, selanjutnya serahkan kepada Allah yang akan memberikan keputusan akan usaha dan doamu''*(Utik Puji Lestari)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur atas segala rahmat dan karunia Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku "Bapak Budiyono dan Ibu Suida", yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah serta karunianya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang".

Selesainya skripsi ini, tentu tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan studi dan menyelesaikan skripsi;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, MPd . Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyempurnaan skripsi;
4. Dra. Yuyarti, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi;
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Penguji utama yang telah menguji dengan teliti selama ujian sampai skripsi ini dapat terselesaikan;

6. Masitah, S.Pd, M.Pd. Penguji I yang telah menguji dengan teliti selama ujian sampai skripsi ini dapat terselesaikan;
7. Hj.Endang Purwaningsih, S.Pd. Kepala SD Negeri Mangunsari Kota Semarang yang telah memberikan ijin penelitian;
8. Ary Sotyarini, M.Pd. guru kelas IV SD Negeri Mangunsari Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian;
9. Keluarga besarku terkhusus kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan do'a.
10. Teman-teman yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 18 Mei 2015

Peneliti

ABSTRAK

Lestari, Utik Puji. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang. Skripsi.Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yuyarti, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan refleksi bersama kolabolator di SDN Mangunsari Kota Semarang, peneliti menemukan pembelajaran PKn pada siswa kelas IV belum optimal yang disebabkan oleh: 1) penggunaan model dan media pembelajaran oleh guru belum optimal; 2) aktivitas siswa rendah; 3) hasil belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dari 24 siswa, 18 siswa belum mencapai KKM. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas menerapkan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang ? Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang sebanyak 24 siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Sumber data: guru, siswa, data dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan non tes, teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif

Hasil penelitian keterampilan guru, pada siklus I diperoleh skor 26 kategori baik. Pada siklus II diperoleh skor 31 kategori baik. Pada siklus III diperoleh skor 36 kategori sangat baik. Skor aktivitas siswa, pada siklus I diperoleh skor 25,28 kategori baik. Pada siklus II diperoleh skor 28,25 kategori baik. Pada siklus III diperoleh skor 31,67 kategori baik. Sedangkan rata- rata hasil belajar pada siklus I 70,41, dan ketuntasan klasikal 66,67%. Pada siklus II diperoleh data dengan nilai rata-rata 76,67, dan ketuntasan klasikal sebesar 75% yang. Pada siklus III diperoleh data dengan nilai rata-rata 82.08 dan ketuntasan klasikal sebesar 83,34%.

Simpulan dari hasil penelitian di SDN Mangunsari Kota Semarang yaitu terdapat peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat persiapan dan perencaan yang matang meliputi instrumen, model dan meida serta lembar kerja yang kan digunakan.

Kata Kunci: Kualitas pembelajaran, *Puzzle, Think Talk Write*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN…..... ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v
PRAKATA vi
ABSTRAK..... viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR BAGAN xvi
DAFTAR DIAGRAM xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 7
1.2.1 Rumusan Masalah 7
1.2.2 Pemecahan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.4 Manfaat Penelitian 9
1.4.1 Manfaat Teoritis 9
1.4.2 Manfaat Praktis..... 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori …..... 11
2.1.1 Hakikat Belajar ……..... 11
2.1.1.1 Prinsip Belajar ....……..... 11
2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar……..... 13
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 14

2.1.2.1 Komponen-Komponen Pembelajaran..... 15
2.1.3 Kualitas Pembelajaran 17
2.1.3.1 Keterampilan Guru 21
2.1.3.2 Aktivitas Siswa 28
2.1.3.3 Hasil Belajar 30
2.1.4 Hakikat Pembelajaran PKn .....……..... 34
2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ……..... 34
2.1.4.2 Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar 35
2.1.5 Model-Model Pembelajaran 38
2.1.5.1 Pengertian Model-Model Pembelajaran 38
2.1.5.2 Pemilihan Model Pembelajaran 39
2.1.5.3 *Think Talk Write* 40
2.1.6 Media Pembelajaran 46
2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran 46
2.1.6.2 Manfaat dan Peran Media Pembelajaran 47
2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran 50
2.1.6.4 Media *Puzzle* 50
2.1.7 Teori Pembelajaran yang Mendasarai Model *Think Talk Write* 53
2.1.7.1 Teori Belajar Penemuan (*Discovery*) 53
2.1.7.2 Teori Belajar Kontruktivisme 54
2.1.8 Implementasi Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* …..... 54
2.2 Kajian Empiris 56
2.3 Kerangka Berpikir 60
2.4 Hipotesis Tindakan..... 61
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Subjek Penelitian ……..... 62
3.2 Variabel Penelitian .....…..... 62

3.3 Rancangan Penelitian……..... 62
3.3.1 Perencanaan 63
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....……... 64
3.3.3 Observasi 64
3.3.4. Refleksi 65
3.4 Perencanaan Tahap Penelitian …..……..... 65
3.4.1 Siklus I …….… 66
3.4.1.1 Perencanaan …..……..……... 66
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan …… 66
3.4.1.3 Observasi …..……..…… 67
3.4.1.4 Refleksi …..……..…… 68
3.4.2 Siklus II ……..…….. 68
3.4.2.1 Perencanaan ……..…… 68
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan ……..... 69
3.4.2.3 Observasi …..…… …..……..... 70
3.4.2.4 Refleksi ……..……..…… 70
3.4.3 Siklus III ……..……..…… 70
3.4.3.1 Perencanaan …..……..…… 70
3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan …..……..…… 71
3.4.3.3 Observasi …..……..…… 72
3.4.3.4 Refleksi ……..…….…..…… 72
3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data …..…… 72
3.5.1 Jenis Data …..……..…… 72
3.5.1.1 Data Kuantitatif …..……..…… 73
3.5.1.2 Data Kualitatif …..……..…….. 73
3.5.2 Sumber Data …..……..…… 74
3.5.2.1 Guru …..……..…… 74
3.5.2.2 Siswa …..……..…… 74

3.5.2.3 Data Dokumen …..……..…… 74
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data …..……..…… 74
3.5.3.1 Teknik Tes …..……..…… 75
3.5.3.2 Teknik Nontes …..……..…… 75
3.5.4 Teknik Analisis Data …..……..…… 76
3.6 Indikator Keberhasilan …..……..…… 82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian …….…… 83
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I 83
4.1.1.1 Perencanaan Siklus I …..……..…… 83
4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I …..……..…… 84
4.1.1.3 Deskripsi Observasi Proses Pembelejaran …..……..... 86
4.1.1.4 Refleksi …..……..…… 104
4.1.1.5 Revisi …..……..…… 105
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II …..…… 105
4.1.2.1 Perencanaan Siklus II …..……..…… 105
4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II …..……..…… 106
4.1.2.3 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran Siklus II …..…… 109
4.1.2.4 Refleksi …..……..…… 126
4.1.2.5 Revisi …..……..…… 126
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus III …..…… 127
4.1.3.1 Perencanaan Siklus III …..……..…… 127
4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III …..……..…… 128
4.1.3.3 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran …..…… 130
4.1.3.4 Refleksi …..……..…… 148
4.1.3.5 Revisi …..……..…… 148
4.1.4 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian …..…….. 149

4.2 Pembahasan 151
4.2.1 Pemaknaan Temuan penelitian 151
4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru ……..…… 151
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa ……..……..... 161
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa ……...…… 169
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian……..……. 171
4.2.2.1 Implikasi Teoritis …..……..……..... 171
4.2.2.2 Implikasi Praktis …..……..……..... 172
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis …..……..…… 173

BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 174
5.2 Saran 175
DAFTAR PUSTAKA 177

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Individual	82
Tabel 3.2	Kriterian Penilaian Keterampilan Guru ……..…....……	83
Tabel 3.3	Kriterian Penilaian Aktivitas Siswa ……..……...	85
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I …….....	90
Tabel 4.2	Kriteria penilaian Keterampilan Guru …….....	91
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I …….	97
Tabel 4.4	Kriteria penilaian Aktivitas Siswa Siklus I ……... . . .	98
Tabel 4.5	Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	100
Tabel 4.6	Rekap Hasil Belajar Siswa Data Awal dan Siklus I	100
Tabel 4.7	Data Pengamatan Afektif Siswa Siklus I …….	102
Tabel 4.8	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	112
Tabel 4.9	Kriteria penilaian Keterampilan guru …….....	113
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II ….....	119
Tabel 4.11	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	120
Tabel 4.12	Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II ……	122
Tabel 4.13	Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II ……..……	122
Tabel 4.14	Data Pengamatan Afektif Siswa Siklus II ……..……..	124

Tabel 4.15 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III …… 134

Tabel 4.16 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru …… 135

Tabel 4.17 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III …… 141

Tabel 4.18 Kriteria penilaian Aktivitas Siswa …… … 142

Tabel 4.19 Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III …… 144

Tabel 4.20 Hasil Belajar Siswa Siklus II Dan Siklus III …… 144

Tabel 4.21 Data Pengamatan Afektif Siswa Siklus III …… 146

Tabel 4.22 Rekapitulasi Pencapaian Persentase Siklus I, II dan III …… 150

Tabel 4.23 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III …… 152

Tabel 4.24 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III …… 161

Tabel 4.25 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III …… 169

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Siklus PTK 63

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus I ……	92
Diagram 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I……	99
Diagram 4.3	Hasil Belajar Siswa pada Data Awal dan Siklus I ……	101
Diagram 4.4	Rata-rata skor afektif siswa siklus I …… ……	102
Diagram 4.5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II ……	114
Diagram 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II ……	121
Diagram 4.7	Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II ……	123
Diagram 4.8	Rata-rata skor afektif siswa siklus II …….....	124
Diagram 4.9	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III ……	136
Diagram 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III … ……	143
Diagram 4.11	Hasil Belajar Siswa pada Siklus II dan Siklus III ……	145
Diagram 4.12	Rata-rata skor afektif siswa siklus III ……	146
Diagram 4.13	Rekapitulasi Pencapaian Siklus I, II dan III ……	150
Diagram 4.14	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III ……	152
Diagram 4.15	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III ……	162
Diagram 4.16	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III ……	169

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Pembelajaran Siklus I	180
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	182
Lampiran 3	Silabus Pembelajaran Siklus II	208
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	201
Lampiran 5	Silabus Pembelajaran Siklus III	221
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	223
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tindakan Kelas	245
Lampiran 8	Catatan Lapangan Siklus I	249
Lampiran 9	Catatan Lapangan Siklus II …….....	250
Lampiran 10	Catatan Lapangan Siklus III ……..…….	251
Lampiran 11	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I ……...	252
Lampiran 12	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II …….....	256
Lampiran 13	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III ……..….....	260
Lampiran 14	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	264
Lampiran 15	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	269
Lampiran 16	Hasil Observas Aktivitas Siswa Siklus III	274
Lampiran 17	Hasil Belajar Siswa Siklus I …….....	279
Lampiran 18	Hasil Belajar Siswa Siklus II	280

Lampiran 19 Hasil Belajar Siswa Siklus III ……..... 281

Lampiran 20 Pedoman Penilaian Afektif …….…… 282

Lampiran 21 Hasil Pengamatan Afektif Siklus I …… 283

Lampiran 22 Hasil Pengamatan Afektif Siklus II …….. 284

Lampiran 23 Hasil Pengamatan Afektif Siklus III …… 285

Lampiran 24 Nilai Terendah Siklus I ……..... 286

Lampiran 25 Nilai Tertinggi Siklus I ……..…….……..... 287

Lampiran 26 Nilai Terendah Siklus II 288

Lampiran 27 Nilai Tertinggi Siklus II ……..... 289

Lampiran 28 Nilai Terendah Siklus III …….… 290

Lampiran 29 Nilai Tertinggi Siklus III …… 291

Lampiran 30 Surat Bukti Penelitian 292

Lampiran 31 Surat Keterangan KKM Pkn 293

Lampiran 32 Foto Siklus I 294

Lampiran 33 Foto Siklus II 296

Lampiran 34 Foto Siklus II 298

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, aktif dan berkarakter. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Pendidikan Kewarganegaraan. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan wajib diberikan pada siswa-siswa jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pelaksanaan pembelajaran PKn harus berbasis aktivitas yang mencakup beberapa karakteristik.

Karakteristik pelaksanaan PKn tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual, kolaboratif, serta memberikan cukup ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Karakteristik pelaksanaan pembelajaran PKn mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan pendidikan kewarganegaraan merupakan

mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan PKn di SD/MI antara lain: 1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. PKn diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan dalam pelaksanaan hak dan kewajiban manusia. Pelaksanaan PKn perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Lampiran Permendiknas RI No. 22 tahun 2006).

Tujuan yang tercantum dalam KTSP tersebut sudah mengandung konsep-konsep yang dapat mengantisipasi isu kewarganegaraan secara global. Namun pada kenyataannya, tuntutan karakteristik PKn sebagaimana diamanatkan KTSP masih jauh dari harapan. Hasil penelitian tentang *civic education* tingkat internasional yang diselenggarakan oleh *International Civic and Citizenship Education Study* (2009) diikuti oleh 36 negara termasuk Indonesia menunjukkan pengetahuan masyarakat tentang kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand rendah. Di kawasan Asia, pengetahuan tentang kewarganegaraan tertinggi diperoleh negara China dan Korea

Selatan. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa pelaksanaan PKn di sekolah-sekolah harus terus dikaji dan dikembangkan sehingga menghasilkan kurikulum yang tepat sesuai dengan perkembangan zaman serta dapat dipahami oleh pelaksana pendidikan untuk diterapkan pada situasi sesungguhnya.

Permasalahan pembelajaran PKn juga ditemui di SDN Mangunsari Kota Semarang. Berdasarkan hasil refleksi bersama kolabolator, peneliti menemukan pembelajaran PKn pada siswa kelas IV belum optimal yang disebabkan oleh: 1) penggunaan model dan media pembelajaran oleh guru belum optimal; 2) aktivitas siswa rendah; 3) hasil belajar siswa rendah. Keterampilan guru mengelola pembelajaran masih kurang. Guru belum berperan secara optimal sebagai fasilitator dalam menyediakan media sehingga siswa tidak dapat menemukan pengetahuannya sendiri, selama proses pembelajaran belum tercipta interaksi yang aktif antara guru dan siswa. Siswa pasif dan kurang terampil bertanya selama pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, guru belum memberikan refleksi dan penguatan sehingga materi belum terserap sepenuhnya oleh siswa mengakibatkan pembelajaran yang dialakukan kurang bermakna.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan perolehan hasil belajar pembelajaran PKn semester I tahun ajaran 2014/2015 pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang kurang memuaskan. Dari 24 siswa kelas IV, terdapat 18 siswa (75%) belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan hanya 6 siswa (25%) yang memperoleh nilai di atas KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal pembelajaran PKn yang telah ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan

data yang diperoleh tersebut maka perlu dilaksanakan perbaikan kegiatan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKn tersebut merupakan masalah yang mendesak, sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalahnya. Untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran PKn, peneliti bersama kolabolator menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan model model *think talk write* dengan media *puzzle* pada pembelajaran PKn. Penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* pada pembelajaran PKn diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpikir, berbicara kemudian menuliskan apa yang mereka pelajari. Siswa dapat berlatih untuk berpikir secara mandiri, aktif dalam bertanya dan berdiskusi serta mampu menuliskan ringkasan materi yang dipelajari.

Huda (2014:218) menjelaskan *think talk write* adalah model yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa dengan lancar. Huda mengemukakan bahwa model *think talk write* dikembangkan oleh Huinker dan Laughlin. Model *think talk write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan kemudian menuliskan apa yang mereka pelajari. Model pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan. Siswa dapat mengumpulkan dan mengembangkan gagasam ataupun ide-ide melalui percakapan terstruktur. Model pembelajaran *think talk write* memiliki beberapa kelebihan yaitu : 1) siswa menjadi lebih kritis; 2) siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran; dan 3) siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari (Shoimin, 2014: 215). Peneliti memilih

model *think talk write* karena kelebihan yang dimiliki model *think talk write* sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

Hasil penelitian yang menjadi faktor pendukung bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* adalah penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2013) yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Pembelajaran Think Talk Write dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD"*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa (hasil belajar menulis narasi) pada siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 80%.

Penerapan model *think talk write* dalam kegiatan pembelajaran akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media yang tepat. Media merupakan komponen penting untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Arsyad (2014:4) menjelaskan media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksonal atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sedangkan menurut Hamdani (2011:244), media dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Media yang sesuai untuk mendukung model *think talk write* adalah media *puzzle*. Menurut Haryono (2013:137), *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Penggunaan *puzzle*

sebagai media mempunyai beberapa manfaat bagi anak-anak antara lain (Syukron, 2011:1) : 1) meningkatkan keterampilan kognitif; 2) meningkatkan keterampilan motorik halus; 3) meningkatkan keterampilan sosial; 4) melatih koordinasi mata dan tangan; 5) melatih logika; 6) melatih kesabaran; dan 7) memperluas pengetahuan. Penerapan media *puzzle* sebagai media mendampingi model *think talk write* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Penggunaan media *puzzle* berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari (2013) yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang"*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dengan skor sebesar 27,99 kriteria baik pada siklus I menjadi 33, 19 kriteria sangat baik pada siklus II.

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut melalui penelitian tentang "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang".

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan "Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang ?"

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang ?
2. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang ?
3. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang ?

1.2.2 PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah maka alternatif tindakan yang dapat dilakukan dengan melaksanakan langkah-langkah model *think talk write.* Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *think talk write* (Huda 2014:220).

1. Guru mengkondisikan kelas
2. Guru melakukan apersespi melalui kegiatan tanya jawab

3. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tentang lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat
4. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen
5. Guru memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* struktur lembaga – lembaga negara dan meminta siswa secara individu memikirkan alternatif pemecahan masalah (t*hink*)
6. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat *(talk*)
7. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun
8. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi (*write*)
9. Guru memberikan refleksi dan penguatan kepada siswa terkait materi yang dipelajari
10. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle*.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang pada.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* diharapkan siswa dapat meningkatkan aktivitas siswa, membuat siswa lebih paham terhadap materi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* dalam lingkungan sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

Dalam dunia pendidikan, proses belajar peserta didik memegang peranan penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Susanto (2013:4), belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Sependapat dengan hal tersebut, Hamalik (2011:28) menjelaskan belajar adalah usaha proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Hamdani (2011:21) belajar adalah perubahan tingkah laku dan penampilan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dsb.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami dan dilakukan oleh seseorang sebagai hasil pengalamaannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.

2.1.1.1 Prinsip Belajar

Keberhasilan proses dan hasil belajar sangat ditentukan oleh prinsip-prinsip belajar. Menurut Anitah (2013: 1.9), prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum

yang dijadikan pegangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip belajar terbagi menjadi 5 yaitu:

a. Motivasi

Motivasi dalam belajar berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas, artinya mapabila motornya lemah maka aktivitas siswa pun lemah. Hal ini berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai individu yang sedang belajar, artinya apabila seseorang sedang belajar menyadari tujuan yang akan dicapai bermanfaat baginya, maka motivasi akan muncul dengan kuat.

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan energi psikis (pikiran dan perasaan) terhadap suatu objek, artinya semakin terpusat perhatian siswa pada pelajaran maka proses belajar semakin baik.

c. Aktivitas

Belajar adalah aktivitas mental dan emosional, artinya apabila mental dan emosional siswa tidak terlibat aktif dalam situasi pembelajaran, maka siswa tersebut pada hakikatnya tidak belajar.

d. Balikan

Balikan atau *feedback* dilakukan guru supaya siswa mengerti benar tidaknya aktivitas yang telah dilakukan. Balikan dari guru sebaiknya menyadarkan siswa terhadap kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman siswa akan pelajaran.

e. Perbedaan Individual

Individu merupakan pribadi yang memiliki perbedaan satu sama lain. Guru harus mampu memperhatikan dan membimbing siswa sesuai karakteristik mereka masing-masing. Dengan demikian, catatan pribadi setiap siswa diperlukan. Buku catatan tersebut diisi secara rutin untuk membantu siswa dikelas bahkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Kegiatan belajar melibatkan prinsip-prinsip belajar antara lain motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual. Prinsip-prinsip belajar tersebut harus diperhatikan guru agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan perubahan tingkah laku pada seseorang. Berhasil atau tidaknya proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Susanto (2013:12) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat, motivasi belajar, kebiasaan belajar, ketekunan, sikap, serta kondisi fisik dan kesehatannya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik namun mampu mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan, proses belajar dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaian satu sama lain dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya seperti guru, sumber belajar, media, dsb. Bentuk interaksi yang terjadi yaitu komunikasi secara verbal (lisan) maupun non verbal yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai suatu kompetensi yang tertentu. Menurut Rifa'i dan Anni (2011:193), pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, atau antar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Rifa'i dan Anni, pembelajaran menurut Anitah (2013:1.18) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi komunikasi yang terjadi antara peserta didik dan lingkungan belajar mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan yang dicapai salah satunya yaitu adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Menurut Hamdani (2011:23), pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku peserta didik dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik peserta didik setelah berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, setiap peserta didik memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata. Dari pengetahuan dan pengalaman awal tersebut, peserta didik menggunakan informasi yang berasal dari lingkungann untuk

mengonstruksi dan mencari makna-makna permasalahan yang diterima siswa. Makna dibangun ketika guru memberikan permasalahan yang relevan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya, memberi kesempatan kepada siswa menemukan serta menerapkan idenya sendiri. Untuk membangun makna tersebut, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan pendidik melalui proses belajar mengajar. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari keterampilan guru. Guru harus memiliki keterampilan mengajar untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

2.1.2.1 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Guru harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran dalam memilih model dan media yang akan digunakan.

Adapun komponen-komponen pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2011:194) sebagai berikut.

a. Tujuan

Tujuan dicapai melalui kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan dalam TPK (tujuan instruksional khusus). TPK dirumuskan untuk mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran.

b. Subjek Belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan

proses belajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan adanya perubahan perilaku pada diri subjek.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena memberi warna dan bentuk kegiatan yang tersusun dalam silabus, rpp serta buku sumber.

d. Model Pembelajaran

Model merupakan pola yang dirancang dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru hendaknya mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik dan materi pelajaran dalam menentukan model pembelajaran yang tepat.

e. Media Pembelajaran

Media merupakan alat/wahana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan serta berfungsi meningkatkan peranan model pembelajaran. Guru hendaknya mempertimbangkan tujuan, subjek, materi dan model dalam memilih media yang tepat.

f. Penunjang

Komponen penunjang meliputi fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dsb. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapai, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan komponen belajar berpengaruh terhadap pemilihan model, media dan sumber belajar yang akan

digunakan oleh guru. Oleh karena itu, komponen-komponen tersebut juga menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Pencapaian tujuan atau sasaran pembelajaran mencerminkan keberhasilan dan memberikan gambaran mengenai kualitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap pada siswa maupun guru. Menurut Hamdani (2011:194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau kefektifan, termasuk keefetifan dalam pembelajaran. Kaitannya dalam pembelajaran, kualitas atau mutu dimaksudkan seberapa efektif suatu pembelajaran dilakukan dan apa hasil yang dicapai.

Sedangkan menurut Depdiknas (2004) kualitas pembelajaran adalah intensitas keterkaitan sistematik dan sinergik antara guru, peserta didik, kurikulum, bahan ajar, media, fasilitas dan sistem pembalajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Tuntutan kurikuler yang dimaksud diukur berdasarkan ketercapaian indikator perilaku guru dalam pembelajaran, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, kualitas media pembelajaran, serta sistem pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan kualitas pembelajaran merupakan kefektifan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan serta pengembangan sikap peserta didik. Kualitas pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan dalam

mencapai tujuan dan proses interaksi peserta didik dan pendidik dalam lingkung belajar.

Indikator kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004), antara lain: (1) perilaku pembelajaran guru, (2) perilaku dan dampak belajar siswa, (3) iklim pembelajaran, (4) materi pembelajaran, (5) media pembelajaran, dan (6) sistem pembelajaran.

Indikator tersebut saling terkait yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Masing-masing indikator dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perilaku pembelajaran guru

Perilaku pembelajaran guru dilihat dari kinerja guru antara lain:1) menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan keluasan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa; 2) dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa; 3) menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran untuk membentuk kompetensi siswa yang dikehendaki.

2. Perilaku dan dampak belajar siswa

Perilaku dan dampak belajar siswa dilihat dari kompetensi siswa antara lain: 1) memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar; 2) mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan serta membangun

sikapnya; 3) mau dan mampu membangun kebiasaan berfikir, bersikap dan bekerja produktif.

3. Iklim pembelajaran

Iklim pembelajaran mencakup: 1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; 2) perwujudan nilai dan semangat keteladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.

4. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari: 1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dikuasai siswa; 2) ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; 3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; 4) dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin; 5) dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan iptek.

5. Kualitas media pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tampak dari: 1) menciptakan pengalaman belajar yang bermakna; 2)mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa

6. Sistem pembelajaran

Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika sekolah dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya: 1) memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal;

2) memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana stategis dan rencana operasional agar semua upaya dapat dilaksanakan secara sinergis oleh seluruh komponen sistem pendidikan dalam tubuh lembaga; 3) ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi, misi yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua civitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan; dan 4) menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan, pengendalian dan penjaminan mutu perlu menjadi salah satu mekanismenya.

UNESCO (dalam Hamdani, 2011:194-196) menetapkan empat pilar pendidikan dalam mencapai kualitas pembelajaran, yaitu:

(1) *Learning to know*

Seorang guru seyogianya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran, artinya guru dituntut berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa untuk mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

(2) *Learning to do*

Sekolah hendaknya memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan, bakat dan minat. Pendeteksian ini dilakukan melalui tes (*attitude test*) untuk memaksimalkan keterampilan yang dimiliki guna menopang kehidupan siswa tersebut kelak.

(3) *Learning to be*

Pengembangan diri dimaksudkan sebagai upaya memaksimalkan bakat, minat, keterampilan, perkembangan fisik dan kejiwaan. Sebagai contoh pada anak agresif, proses pengembangan diri akan berjalan baik apabila diberi kesempatan luas

untuk berkreasi. Sebaliknya pada anak yang pasif, peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal. Pengembangan diri yang terbentuk di lingkungan sekolah dasar memungkinkan siswa mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi.

(4) *Learning to live together*

Salah satu fungsi pendidikan adalah tempat bersosialisasi, artinya sebagai wahana untuk mempersiapkan siswa dalam hidup bermasyarakat. Nilai-nilai hidup bermasyarakat hendaknya dikondisikan dan ditumbuhkembangkan di lingkungan pendidikan seperti hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima bantuan dari sesama sehingga siswa sejak dini terbiasa hidup bermasyarakat. Keempat pilar pendidikan tersebut harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.3.1 Keterampilan Guru

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualiatas. Kemampuan serta keterampilan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam penentuan kualitas suatu pembelajaran. Salah satu kemampuan guru yang harus dikuasai sebagai guru profesional adalah keterampilan dasar mengajar.

Keterampilan dasar mengajar menurut Anitah (2013:7.1) merupakan suatu keterampilan yang menuntut latihan terprogram untuk dapat menguasainya. Penguasaan terhadap keterampilan ini memungkinkan guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih efektif. Dengan pemahaman serta kemampuan

menerapkan kerampilan dasar mengajar secara utuh dan terintegrasi, guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Usman (2013:74) mengemukakan ada delapan keterampilan dasar mengajar yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran yaitu keterampilan: (1) bertanya; (2) memberi penguatan (3) mengadakan variasi; (4) menjelaskan; (5) membuka dan menutup pelajaran; (6) membimbing diskusi; (7) mengelola kelas; dan (8) pembelajaran perorangan. Sejalan dengan Usman, Rusman (2014:80) berpendapat keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai guru meliputi keterampilan : (1) membuka pelajaran; (2) bertanya; (3) memberi penguatan; (4) mengadakan variasi; (5) menjelaskan; (6) membimbing diskusi kelompok kecil; (7) mengelola kelas; (8) pembelajaran perseorangan dan (9) menutup pelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tentang keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai guru tersebut, peneliti memilih sembilan keterampilan mengajar menurut Rusman. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka merupakan kegiatan menyiapkan siswa untuk memasuki inti pelajaran. Menurut Rusman (2014: 80), keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap dan perhatian siswa terpusat pada yang dipelajari serta memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsenterasi tinggi. Komponen membuka pelajaran menurut Usman (dalam Rusman, 2014: 81) sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa, menyiapkan media pembelajaran, mengecek kehadiran siswa.
2. Memberikan motivasi, mengucapkan salam, menimbulkan rasa ingin tahu, dan mengemukakan, dan memperhatikan minat siswa.
3. Memberi acuan kepada siswa, seperti menyampaikan tujuan pembelajaran, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan beberapa pertanyaan.

b. Keterampilan bertanya

Kegiatan bertanya bertujuan untuk memperoleh informasi dan meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa. Melalui kegiatan bertanya, siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Rusman (2014:83) komponen-komponen dalam keterampilan bertanya yang harus diperhatikan guru meliputi: 1) memberi pertanyaan secara jelas dan singkat; 2) pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi pelajaran; 3) pemindahan giliran dalam menjawab pertanyaan, 4) menyebarkan giliran menjawab pertanyaan secara acak; dan 5) memberi waktu berpikir.

c. Keterampilan memberi penguatan

Menurut Usman dalam Rusman (2014: 84), penguatan *(reinforcement)* adalah segala bentuk respon baik verbal maupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa dengan tujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik *(feedback)* bagi siswa atas perbuatannya sebagai dorongan atau koreksi.

Menurut Rusman (2014 :84) ada empat cara dalam memberikan penguatan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) pengutan kepada pribadi tertentu, misalnya memberi penguatan kepada siswa yang aktif; 2) penguatan dengan kelompok siswa; 3) memberi penghargaan kepada kelompok yang aktif dan 4) memberi penguatan kepada siswa supaya terus aktif saat pembelajaran.

d. Keterampilan mengadakan variasi

Menurut Anitah (2013:7.40), variasi adalah berbagai aktivitas yang membuat sesuatu tidak monoton. Dalam proses pembelajaran, variasi bertujuan menghilangkan kebosanan siswa, meningkatkan motivasi siswa sehingga dalam proses belajar siswa selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, motivasi yang tinggi serta kesediaan berperan secara aktif. Komponen variasi dalam kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Variasi gaya mengajar, seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan tanggapan, menyampaikan instruksi atau petunjuk secara jelas, dan perhatian guru merata kepada semua siswa.
2. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran, misalnya guru menyajikan media yang inovatif.
3. Variasi pola interaksi, misalnya memusatkan perhatian siswa.

e. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan merupakan keterampilan dalam menyajikan suatu informasi secara lisan pada siswa. Kegiatan menjelaskan diharapkan mampu

memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

Menurut Rusman (2014:86), komponen-komponen dalam menjelaskan adalah : 1) menyampaikan materi secara jelas; 2) memberikan contoh dengan ilustrasi dalam pembelajaran; 3) pemberian tekanan pada inti materi; dan 4) memberikan balikan.

f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menfasiltasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bertukar pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan serta pemecahan terhadap suatu masalah.

Menurut Rusman (2014:89) komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu :1) memusatkan perhatian siswa; 2) membrikan instruks untuk memperjelas masalah; 3) menganalisis pandangan siswa; dan 4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi.

g. Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar secara optimal dengan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Pengelolaan kelas mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Komponen-komponen dalam mengelola kelas menurut Usman (dalam Rusman, 2014: 90) adalah : 1) memusatkan perhatian siswa; 2) mengkondisikan siswa membentuk kelompok; 3) memberikan perhatian dalam membentuk kelompok dan 4) menegur siswa bila kurang tertib saat pembelajaran.

h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Komponen yang perlu dikuasai guru berkaitan dengan pembelajaran perseorangan menurut Rusman (2014:91) adalah : 1) keterampilan mengadakan pendekatan pribadi, misalnya mengadakan pendekatan pribadikepada siswa; 2) keterampilan mengorganisasi, seperti memusatkan perhatian siswa; 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, seperti memberikan petunjuk yang jelas dan 4) memberi perhatian kepada siswa secara merata.

i. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan Usman dalam Rusman (2014:92) adalah: 1) menyimpulkan materi; 2) mengulang kembali materi yang penting; 3) memberikan soal evaluasi kepada siswa dan 4) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Keterampilan dasar mengajar merupakan seluruh keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat

berjalan dengan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan seorang guru wajib memiliki keterampilan dasar mengajar yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Keberhasilan guru dalam mengajar tidak terlepas dari adanya aktivitas yang dilakukan siswa.

Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* sebagai berikut.

1. Mengkondisikan kelas *(keterampilan membuka pelajaran).*
2. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (*keterampilan membuka pelajaran*)
3. Menyampaikan materi secara garis besar (*keterampilan menjelaskan*)
4. Membimbing pembentukan kelompok diskusi (*keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas*)
5. Memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* kepada kelompok diskusi (*keterampilan mengadakan variasi*)
6. Membimbing diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*keterampilan membimbing kelompok kecil*)
7. Membahas hasil diskusi melalui presentasi perwakilan kelompok (*keterampilan bertanya dan mengadakan variasi*)
8. Membimbing siswa menulis rangkuman materi (*keterampilan pembelajaran perseorangan*)
9. Memberikan refleksi dan penguatan (*keterampilan memberi penguatan*)

10. Menutup pelajaran (*keterampiran menutup pelajaran*)

2.1.3.2 Aktivitas Siswa

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh keterampilan mengajar guru tetapi juga aktivitas yang dilakukan siswa. Aktivitas siswa merupakan seluruh kegiatan baik fisik ataupun psikis yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa terjadi dalam konteks perencanaan untuk mencapai perubahan tingkah laku tertentu. Paul D. Dierich menggolongkan aktivitas siswa dalam 8 kelompok (Sardiman, 2011: 101), yaitu:

1. kegiatan visual, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan orang lain bekerja;
2. kegiatan lisan, seperti mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi;
3. kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, permainan dan radio;
4. kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, menyalin, dan mengisi angket;
5. kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola;
6. kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun;

7. kegiatan mental, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan;
8. kegiatan emosional, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Setelah mengkaji pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa meliputi kegiatan visual, emosional, mendengarkan, mental, lisan dan menulis dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil optimal.

Indikator aktivitas siswa melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* sebagi berikut.

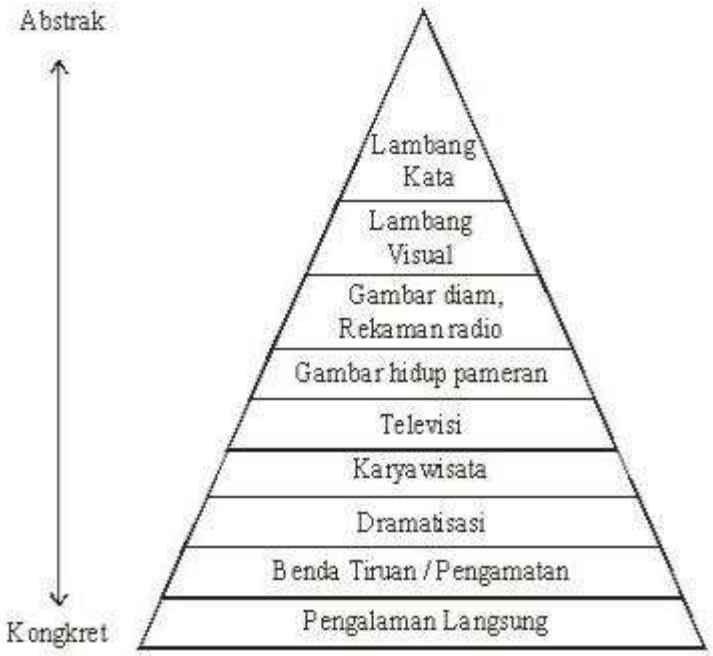
1. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran (*kegiatan emosional*)
2. Menanggapi apersepsi (*kegiatan lisan*)
3. Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual dan kegiatan mendengarkan*)
4. Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*)
5. Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*)
6. Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*)
7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*kegiatan lisan*)
8. Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*)
9. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegaiatan mental*)

10. Menyimpulkan materi pelajaran (*kegaiatan lisan dan mental*)

2.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dijadikan salah indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar merupakan perubahan–perubahan yang terjadi pada siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sependapat dengan Susanto, Rifa'i dan Ani (2011:85) mengemukakan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari siswa. Sedangkan menurut Suprijono (2009:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Dale (1969) mengerucutkan tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013: 14)

Berdasarkan gambar tersebut dijelaskan agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, maka siswa diajak untuk memanfaatkan semua inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi itu dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata karena indera yang dilibatkan terbatas yaitu penglihatan dan pendengaran saja. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi siswa, dan sebaliknya kemampuan interpretasi lambang kata

menmbantu siswa untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa melalui perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomorik setelah mengalami kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif berupa data nilai hasil tes evaluasi yang diberikan pada setiap siswa untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Peneliti membatasi penilaian hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif. Sedangkan pada penilaian aspek psikomotor sudah termasuk pada aktivitas siswa.

Indikator hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* sebagai berikut.

a. Aspek Kognitif

1. Menjelaskan nama lembaga eksekutif yang ada di Indonesia (C2)
2. Menjelaskan pengertian lembaga ekskutif (C2)
3. Menjelaskan tugas dan wewenang presiden (C2)
4. Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden (C2)
5. Menjelaskan tugas dan wewenang menteri (C2)
6. Menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah perubahan UUD 1945 (C4)
7. Menjelaskan pengertian lembaga legislatif (C2)
8. Menjelaskan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislatif (C2)

9. Menjelaskan tugas dan wewenang DPR (C2)
10. Menjelaskan tugas dan wewenang MPR (C2)
11. Menjelaskan tugas dan wewenang DPD (C2)
12. Merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif (C5)
13. Menjelaskan pengertian lembaga yudikatif (C2)
14. Menjelaskan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif (C2)
15. Menjelaskan tugas dan wewenang MA (C2)
16. Menjelaskan tugas dan wewenang MK (C2)
17. Menjelaskan tugas dan wewenang KY (C2)
18. Membuat resume lembaga yudikatif (C5)

b. Aspek Afektif

Sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bertanggungjawab, percaya diri dan bersikap santun. Adapun indikator sikap afektif yang dikembangkan sebagai berikut:

No.	**Sikap**	**Indikator Perilaku**
1.	Bertanggungjawab	a. Melaksanakan kewajiban b. Melaksanakan tugas sesuai kemampuan c. Menaati tata tertib sekolah d. Memelihara fasilitas sekolah e. Menjaga kebersihan lingkungan
2.	Percaya Diri	a. Pantang menyerah b. Berani menyatakan pendapat c. Berani bertanya

		d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan e. Berpenampilan tenang
3.	Bersikap Santun	a. Menerima nasihat guru b. Menghindari permusuhan dengan teman c. Menjaga perasaan orang lain d. Menjaga ketertiban e. Berbicara dengan tenang

(Mulyasa, 2014 : 147-148)

2.1.4 Hakikat Pembelajaran PKn

2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Siswa sebagai generasi penerus bangsa akan menentukan kemajuan Indonesia kelak, tentunya sejak dini harus ditanamkan nilai-nilai tentang menjadi warganegara yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945 (Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006).

Menurut Susanto (2013:226), Pendidikan Kewarganegaraan mempelajari tentang peran warganegara yang meliputi pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, kepedulian, sikap, pengetahuan politik sehingga mampu mengambil keputusan politik secara rasional. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempersiapkan warganegara yang demokratis dan partisipatif melalui Pendidikan

Kewarganegaraan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis serta bertindak demokratis.

Menurut Winataputra terdapat tiga komponen PKn yang saling berkaitan. Adapun komponen-konponen tersebut (BPSDMPK dan PMP : 2012) adalah :

a. Komponen pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge) berupa materi PKn yang harus dicapai peserta didik
b. Komponen keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) berupa kemampuan bersifat partisipatoris dan kemampuan intelektual
c. Komponen watak/karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) seperti bertanggung jawab secara moral; disiplin; rasa hormat terhadap nilai dan martabat kemanusiaan; rasa hormat terhadap peraturan (hukum); mau mendengarkan, bernegosiasi dan berkompromi untuk mencapai kebaikan publik; serta menjunjung tinggi kebenaran dan keadilan.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memberikan pemahaman tentang menjadi warganegara yang baik sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PKn khususnya pembelajaran PKn di SD.

2.1.4.2 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar

Lingkungan sekolah memberikan pengaruh langsung dalam membentuk karakter yang dimiliki siswa sehingga pendidikan di sekolah perlu memberikan pemahaman tentang nilai-nilai yang baik. Menurut Susanto (2013:233), Pendidikan

Kewarganegaraan di sekolah dasar bertujuan memberikan pengetahuan pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah ataupun di luar sekolah, artinya materi PKn menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Perlunya PKn diajarkan di sekolah dasar agar siswa sejak dini memahami serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan meliputi: 1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk mencapai tujuan tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang mencakup aspek-aspek : 1) persatuan dan kesatuan bangsa; 2) norma, hukum dan peraturan; 3) hak asasi manusia; 4) kebutuhan warga negara; 5) konstitusi negara; 6) kekuasaan dan politik; 7) pancasila; dan 8) globaliasasi (Lampiran Permendiknas RI No. 22 tahun 2006). Adapun uraiannya sebagai berikut.

1) 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.
2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3) Hak asasi manusia meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional, HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4) Kebutuhan warga negara meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
5) Konstitusi negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6) 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.

7) Pancasila meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan Pancasila sebagai ideologi terbuka.
8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungan sekitar, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran PKn di SD merupakan pembelajaran yang berfungsi untuk pembentukan watak dan karakteristik warganegara Indonesia yang baik sejak dini melalui pendidikan dasar di sekolah.

2.1.5 Model-Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model-Model Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru mampu mengelola kelas dengan baik. Pengelolaan kelas tersebut dapat terjadi salah satunya melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model harus dirancang secara terstruktur agar mudah diterapkan guru dalam mengelola pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014:52) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan model pembelajaran merupakan kerangka yang dirancang guru sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5.2 Pemilihan Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan tingkat kemampuan peserta didik. Berikut ini beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran (Suyatno dalam Putranto, 2014 : 27).

a. Perhatikan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran perlu diperhatikan dengan seksama sebagai arah dan pedoman pembelajaran yang akan dicapai.

b. Perhatikan karakteristik siswa

Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda misalnya ada kelas yang didominasi oleh siswa berlatar belakang kinetis atau gerak, ada juga siswa yang didominasi kecerdasan matematika, dan ada siswa yang didominasi kecerdasan lainnya.

c. Perhatikan kemasan materi pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran perlu memperhatikan kemasan materi yang akan dikuasai oleh siswa, artinya materi pembelajaran yang bersifat fakta tentu akan berbeda dengan materi yang bersifat prosedural dalam penggunaan model pembelajarannya.

d. Perhatikan situasi dan konteks belajar siswa

Situasi dan konteks pembelajaran akan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, misalnya saat situasi hujan deras, padahal pembelajaran dirancang di halaman sekolah tentu saja pembelajaran akan berganti model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas.

e. Perhatikan sumber belajar yang ada

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mengandung informasi, gagasan, konsep untuk memudahkan serta menyederhanakan materi agar siswa dapat lebih cepat memahami materi pelajaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai.

f. Perhatikan waktu yang tersedia

Guru harus mampu mengatur penggunaan waktu sesuai dengan tahapan pembelajarannya sehingga waktu yang tersedia dapat digunakan secara efektif.

2.1.5.3 *Think Talk Write*

Salah satu model yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran yaitu *think talk write*. Menurut Huda (2014:218), *think talk write* adalah model pembelajaran yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa dengan lancar. Model *think talk write* dikembangkan oleh Huinker dan Laughlin yang didasarkan pada pemahaman bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial.

Model pembelajaran *think talk write* memperkenankan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan. Siswa dapat mengumpulkan dan mengembangkan ide-ide melalui

percakapan terstruktur. Menurut Shoimin (2014:212), *think talk write* merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis. Model *think talk write* dimulai dengan berpikir tentang bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif solusi), hasil bacaan tersebut dikomunikasikan melalui presentasi, diskusi, kemudian membuat laporan hasil presentasi. Alur model *think talk write* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri terkait alternatif penyelesaian masalah yang diberikan, selanjutnya berinteraksi dan membagi ide (*sharing*) dengan kelompok diskusi, dan diakhiri dengan menulis hasil diskusi. Berikut langkah-langkah model *think talk write* menurut Shoimin :

1. Guru membagikan LKS berisi soal yang harus dikerjakan siswa beserta petunjuk pengerjaannya
2. Siswa membaca masalah yang ada di dalam LKS dan membuat catatan kecil secara individu tentang apa yang diketahui dan tidak diketahui dalam masalah tersebut. Pada saat siswa mebuat catatan kecil terjadi proses berpikir (*think*) pada diri siswa.
3. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3-5 orang)
4. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan dan hasil catatan. (*talk*)
5. Dari hasil diskusi, siswa secara individu merumuskan pengetahuan berupa jawaban atas soal dalam bentuk tulisan (*write*) dengan bahasanya sendiri.

6. Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.
7. Kegiatan akhir pembeajaran adalah mebuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *think talk write* mencakup tiga tahapan (Huda, 2014:218-219) sebagai berikut.

1. Tahap 1 : *Think* (Berpikir)

   Siswa membaca teks berupa soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari atau kontekstual. Pada tahap ini siswa secara individu memikirkan kemungkinan jawaban (strategi penyelesaian) dan membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan, serta hal-hal yang tidak dipahami dengan menggunakan bahasanya sendiri.

2. Tahap 2 : *Talk* (Berbicara)

   Siswa diberi kesempatan untuk membicarakan hasil penyelidikannya pada tahap pertama. Pada tahap ini siswa merefleksikan, menyusun serta menguji (negosiasi, *sharing*) ide-ide dalam kegiatan diskusi kelompok. Kemajuan komunikasi siswa akan terlihat pada dialognya saat berdiskusi, baik dalam bertukar ide dengan orang lain ataupun refleksi mereka sendiri yang diungkapkan kepada orang lain.

3. Tahap 3 : *Write* (Menulis)

   Pada tahap ini, siswa menuliskan ide-ide yang diperolehnya pada tahap pertama dan kedua.

Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *think talk write* (Huda 2014:220).

a. Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*) untuk dibawa ke forum diskusi.
b. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*).
c. Siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunukasi matematika dalam bentuk tulisan (*write*).
d. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Peneliti menggunakan langkah-langkah model *think talk write* dengan acuan Huda dikombinasikan dengan penggunaan media *puzzle*. Adapun langkah-langkah pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* sebagai berikut.

1. Guru mengkondisikan kelas
2. Guru melakukan apersespi melalui kegiatan tanya jawab
3. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tentang lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat
4. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen

5. Guru memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* struktur lembaga – lembaga negara dan meminta siswa secara individu memikirkan alternatif pemecahan masalah (t*hink*)
6. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat *(talk*)
7. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun
8. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi (*write*)
9. Guru memberikan refleksi dan penguatan kepada siswa terkait materi yang dipelajari
10. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk model *think talk write*. Menurut Shoimin (2014:215), kelebihan model *think talk write* yaitu: 1) siswa menjadi lebih kritis; 2) siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran; dan 3) siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari. Kelebihan model *think talk write* tersebut sesuai dengan permasalahan terkait kualitas pembelajaran PKn yang terjadi di SDN Mangunsari Kota Semarang dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

Tak ada gading yang tak retak, begitupun model *think talk write* yang memiliki kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu : 1) bagi siswa pasif,

diskusi kelompok akan didominasi siswa yang aktif dan pintar, dan 2) apabila soal yang diberikan bersifat *open-ended* maka kontrol guru dalam kegiatan diskusi harus lebih ekstra terutama jika jumlah siswa banyak untuk mencegah kegaduhan kelas. Untuk mengantisipasi hal tersebut, peneliti menggabungkan model *think talk write* dengan media yang dikemas dalam bentuk permainan *puzzle* agar semua siswa baik yang aktif maupun pasif ikut terlibat dalam penyelesaian masalah yang diberikan. Pemberian permasalahan dalam bentuk permaianan juga memudahkan guru dalam melakukan kontrol saat diskusi karena siswa akan sibuk menyusun *puzzle* dengan cepat sehingga kegaduhan dapat dicegah (Shoimin, 2014:215).

Peran dan tugas guru dalam mengefektifkan penggunaan model *think talk write* dilakukan dengan mengajukan dan menyediakan tugas yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam berpikir. Menurut Silver dan Smith (dalam Huda, 2014 : 219) guru hendaknya memotivasi serta menyimak ide-ide yang dikemukakan siswa baik secara lisan maupun tertulis dengan hati-hati, mempertimbangkan dan memberi informasi terhadap apa yang digali siswa dalam diskusi. Tugas yang disiapkan diharapkan dapat menjadi pemicu siswa untuk bekerja secara aktif, seperti soal yang memiliki jawaban divergen atau *open-ended task.*

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan *think talk write* merupakan model pembelajaran yang mendorong kemampuan siswa untuk berpikir (*think*), berbicara (*talk*), kemudian menuliskannya (*write*). Peneliti memilih model pembelajaran *think talk write* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SDN Mangunsari Kota Semarang.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran akan lebih bermakna apabila didukung dengan media yang menarik minat dan motivasi siswa. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar. Menurut Hamdani (2011:72), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Kaitannya dalam pembelajaran, media digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media juga dapat dikatakan sebagai wahana/alat bantu belajar yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan media pembelajaran merupakan wahana/alat yang digunakan guru sebagai penyalur informasi dalam menarik minat siswa agar lebih memudah memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mampu menyerap segala informasi yang diberikan dengan baik.

2.1.6.2 Manfaat dan Peran Media Pembelajaran

Penggunaan media tentu memiliki manfaat dan peran dalam proses pembelajaran. beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2014:29) sebagai berikut.

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan serta informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
    1) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
    2) objek atau benda yang terlalu kecil sehingga tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
    3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal;

4) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
5) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer;

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Peneliti menyimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu mempermudah penyampaian materi pelajaran seperti menyajikan sesuatu yang sulit diadakan secara langsung serta untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memungkinkan guru menyajikan berbagai informasi yang berkaitan dengan materi dengan menarik. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan materi, kebutuhan dan perkembangan siswa. Guru hendaknya menggunakan media yang inovatif untuk

meningkatkan minat siswa sehingga tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun peran media dalam pembelajaran (Hamdani, 2011:249) adalah :

1) Penggunaan media bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif.
2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembeajaran.
4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan sehingga tidak diperkenankan menggunakannya hanya untuk permainan atau memancing perhatian siswa.
5) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar mengajar.
6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Peran media dalam pembelajaran sebagai sarana menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung.

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran digolongkan ke dalam beberapa kelompok. Adapun penggolongan media pembelajaran sebagai berikut (Hamdani, 2011:248):

a) Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan, misalnya gambar, grafis, dsb.
b) Media audio merupakan media yang bersifat *auditif* (hanya dapat didengar) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Contoh media audio adalah *recorder*.
c) Media audio-visual merupakan kombinasi dari audio dan visual atau sering disebut dengan media pandang-dengar. Contoh media audio-visual di antaranya program video atau televisi, program slide suara.

Berdasarkan penggolongan jenis media di atas, *puzzle* sebagai media yang dipilih peneliti tergolong ke dalam media visual karena *puzzle* hanya bisa dilihat melalui indera penglihatan.

2.1.6.4 Media *Puzzle*

Usia sekolah dasar merupakan usia anak yang masih bermain sambil belajar. Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa apabila disampaikan melalui permainan. Permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Puzzle* merupakan permaianan yang muncul dengan berbagai gambar menarik dan memiliki banyak manfaat. *Puzzle* dapat membantu siswa belajar memecahkan masalah dengan mencoba beberapa cara dalam memasang kepingan berupa potongan-

potongan gambar, maka siswa dilatih untuk berfikir kreatif (Syuropati dalam Kurniasari, 2013:44).

Puzzle sebagai media pembelajaran membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaiakan suatu masalah. Menurut Haryono (2013:137), *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. *Puzzle* dapat memotivasi diri karena menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permaianan berupa potongan-potongan gambar yang disusun membentuk suatu pola tertentu sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya.

Melalui media *puzzle*, siswa akan diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu pola tertentu. Siswa akan tertantang dan termotivasi untuk menyusun *puzzle* tersebut sehingga siswa tidak akan mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru perlu mempertimbangkan kebutuhan dan manfaat yang akan diperoleh siswa dalam memilih media. Media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Adapun kelebihan media *puzzle* sebagai berikut.

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

   Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal, siswa akan

mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

   Keterampilan motorik halus (*fine motor skill)* berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.

3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

   Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak.

4. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan

   Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5. Melatih Logika

   Membantu melatih logika anak. Ketika anak melihat *puzzle* bergambar maka anak akan menyimpulkan gambar tersebut sesuai dengan logika.

6. Melatih Kesabaran

   Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

7. Memperluas Pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan (Syukron: 2011).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih media *puzzle* karena memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.7 Teori Pembelajaran yang Mendasari Model *Think Talk Write*

Suatu model pembelajaran yang berkembang memiliki teori yang mendasari berkembangnya model pembelajaran tersebut. Teori belajar mendasari dan menentukan bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Teori belajar yang mendasari model pembelajaran *think talk write* yaitu teori belajar penemuan *(discovery)* dan konstruktivisme.

2.1.7.1 Teori Belajar Penemuan (*Discovery*)

Menurut Dahar dalam Trianto (2007:26) salah satu model instruksonal kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara imajinatif oleh manusia dan dengan sendirinya memberi hasil yang baik. Teori belajar *discovery* menegaskan bahwa siswa belajar bukan untuk memperoleh kumpulan pengetahuan belaka, tetapi dengan adanya belajar siswa memperoleh kesempatan untuk berpikir dan berpartisipasi dalam memperoleh pengetahuan. Artinya, pembelajaran *discovery* lebih menekankan proses daripada produk.

2.1.7.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus menemukan sendiri yang harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuan berdasarkan perkembangan tahap berpikirnya. Menurut teori konstruktivisme pengetahuan dikonstruksikan sendiri oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya (Trianto, 2007: 13).

Pada penelitian ini yang menjadi landasan teori model pembelajaran *think talk write* adalah teori belajar penemuan (*discovery*) dan teori belajar konstruktivisme. Kedua teori tersebut sama-sama menekankan bahwa siswa harus mencari dan membangun pengetahuannya sendiri.

2.1.8 Implementasi Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle*

Peneliti menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang. Penerapan pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterampilan mengajar guru, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model model *think talk write* dengan media *puzzle* dikemas dalam tabel sebagai berikut:

Langkah-langkah model *think talk write* **(Huda 2014:220)**	Langkah-langkah menggunakan media *puzzle*	Langkah-Langkah model *think talk write* dengan media *puzzle*
1. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru dan membuat catatan kecil	1. Tahap Persiapan Guru menyiapkan media *puzzle* yang akan digunakan	1. Guru mengkondisikan kelas 2. Guru melakukan apersespi melalui

secara individu (*think*) untuk dibawa ke forum diskusi 2. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahasa isi catatan (*talk*) 3. Siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunikasi dalam bentuk tulisan (*write*) 4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari	2. Tahap 2 Membangkitkan Kesiapan Belajar 3. Tahap 3 Mengerjakan *puzzle* 4. Tahap 4 Diskusi Materi Program *Puzzle* 5. Tahap 5 Menindaklanjuti program	kegiatan tanya jawab 3. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tentang lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat 4. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen 5. Guru memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* struktur lembaga – lembaga negara dan meminta siswa secara individu memikirkan alternatif pemecahan masalah (t*hink*) 6. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat *(talk*) 7. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun 8. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi (*write*) 9. Guru memberikan refleksi dan penguatan kepada siswa terkait materi yang dipelajari 10. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang menjadi faktor pendukung bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* adalah:

a) Penelitian yang dilakukan oleh Supriyono (2011) tentang "*Developing Mathematical Learning Device Using TTW (Think- Talk-Write) Strategy Assisted By Learning Cd To Foster Mathematical Communication"*. PROCEEDINGS International Seminar and the Fourth National Conference on Mathematics Education. ISSN 978-979-16353-7-0. Hasil penelitian ini menunjukkan ketuntasan siswa pada skor ≥ 62% sampai 75%. Rata-rata skor penilaian kelas eksperimen sebesar 69,63 sedangkan rata-rata skor kelas kontrol sebesar 41,13. Pengaruh aktivitas siswa terhadap hasil pembelajaran sebsar 28,1%.

b) Putranto (2014) melakukan penelitian tentang "*Peningkatan Keterampilan Menulis Laporan Pengamatan Melalui Metode Think Talk Write dengan Media Video Pada Siswa Kelas V SDN Girirejo 01 Kabupeten Magelang*". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut berhasil menunjukkan peningkatan keterampilan menulis laporan pengamatan menggunakan model *think talk write* dan media video. Keberhasilan tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru siklus I dengan perolehan skor 22 dengan kriteria baik, skor 29 dengan kriteria baik siklus II, meningkat dengan perolehan skor 39 dengan kriteria sangat baik siklus III. Aktivitas siswa meningkat dengan perolehan rata-rata jumlah skor

setiap anak sebesar 25,08 siklus I, skor 28,12 siklus II dan 31,04 siklus III. Persentase ketuntasan klasikal menulis laporan pengamatan mengalami peningkatan dengan perolehan ketuntasan siklus I sebesar 48%, siklus II sebesar 76% dan siklus III sebesar 92%.

c) Penelitian yang dilakukan Zulkarnaini (2011) tentang "*Model Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*". ISSN 1412-565X. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *think talk write* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi dan berpikir kritis siswa.

d) Penelitian yang dilakukan Park (2012) tentang "*Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game*". Universitas Kyonggi. International Journal of Grid and Distributed Computina Vol 5. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi intern peserta didk yang menggunakan game dengan tingkat tinggi dengan peserta didik yang menggunakan game dengan tingkat yang lebih rendah pada aktivitas belajar menggunakan *game based learning*. Meningkatnya motivasi intern pada peserta didik yang introvert dalam pembelajaran *games based learning*.

e) Penelitian yang dilakukan Saputra (2013) tentang "*Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write"*. Sains Riset Vol.3-No.1. Hasil penelitian ini menunjukkan model *think talk write* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematik siswa.

f) Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2012) tentang"*Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy".* Hasil penelitian ini menunjukkan *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak Cerebral Palsy di SLB AL-Isaah Padang.

g) Penelitian yang dilakukan oleh Yohana Faulina dan Amrin Saragih (2012) tentang "*Improving The Student's Achievement in Writing Descriptive Paragraphs By Applying Think Talk Write Strategy*" Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis paragraf deskripsi dengan rata-rata skor test I 63,5 meningkat menjadi 79,19 pada test II.

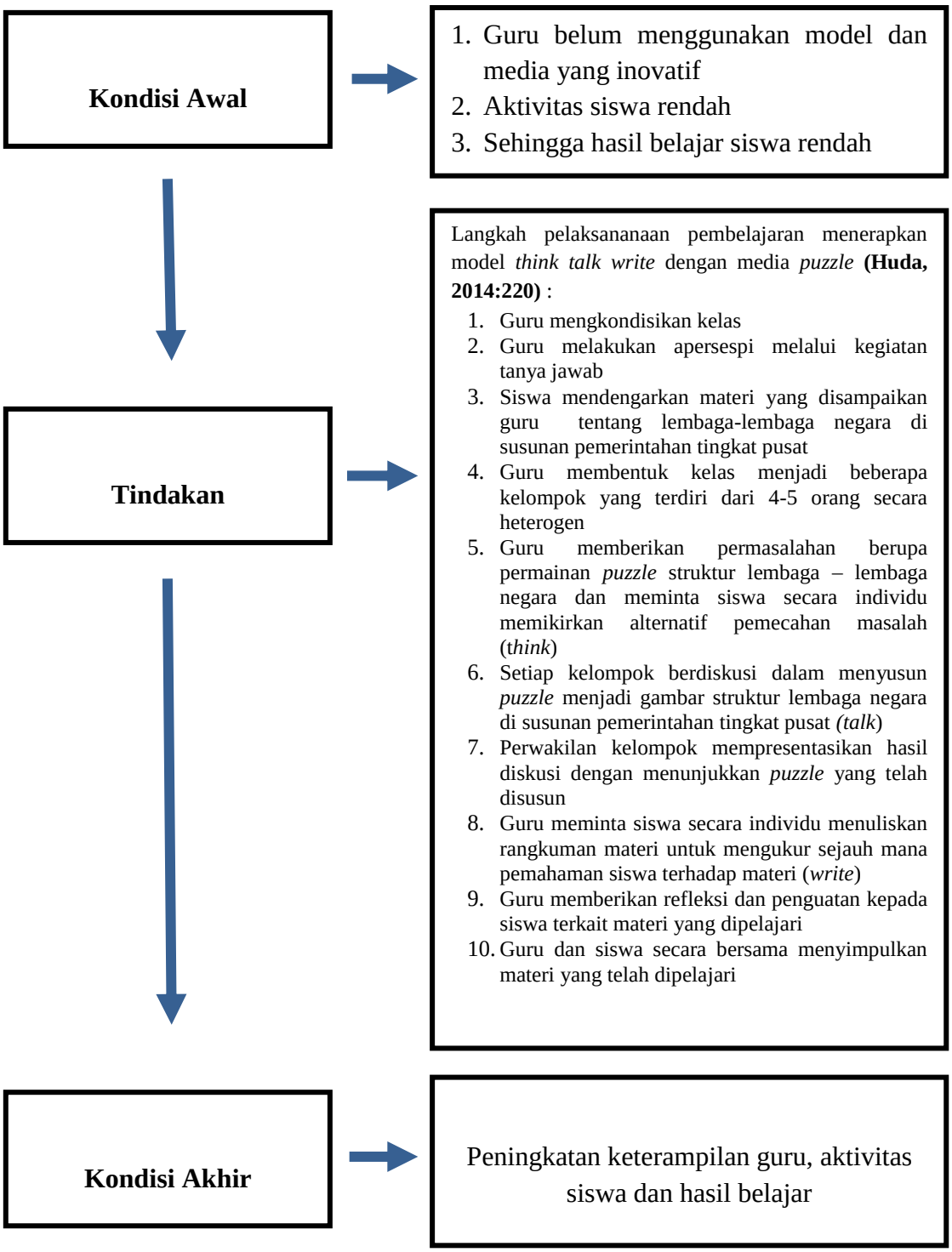
h) Penelitian yang dilakukan oleh Niko (2013) tentang "*Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar*" . Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadio 82,4% pada siklus II.

Berdasarkan kajian empiris tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *think talk write* dan media *puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan hasil penelitian tersebut sebagai acuan pendukung dalam melaksanakan penelitian tentang "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang".

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian terbagi menjadi tiga tahap, yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir. Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan pada pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Skema Kerangka Berpikir :



2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir dirumuskan hipotesis penelitian yaitu melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang melalui peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mangunsari Kota Semarang.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah :

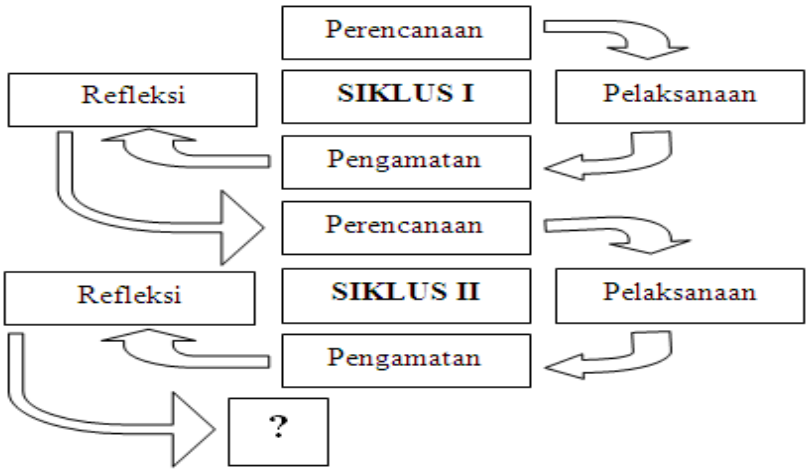
1) Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle*
2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle*
3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle*

3.3 Rancangan Penelitian

Rancangan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*). Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru kelas di kelasnya sendiri. Menurut Aqib (2011:3) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Pelaksanaan PTK ini melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tahapan penelitian tindakan kelas djelaskan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Siklus PTK (Arikunto,dkk, 2008:16)

Berdasarkan gambar bagan di atas, peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut (Arikunto, 2008:17-20).

3.3.1 Perencanaan

Perencanaan adalah tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas. Tahap perencanaan mencakup tantang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan penelitian dilakukan. Dalam tahap ini, peneliti menentukan fokus masalah, dan menyiapkan instrumen pengamatan yang akan digunakan untuk merekam fakta-fakta selama penelitian berlangsung.

Menurut Arikunto, tahap perencanaan meliputi : (1) identifikasi masalah; (2) perumusan masalah; dan (3) pengembangan intervensi dan solusi. Dalam tahap ini, peneliti membutuhkan perencanaan sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas IV
b. Merumuskan masalah dan menganalisis penyebab masalah
c. Menentukan solusi pemecahan masalah
d. Menelaah SK dan KD mata pelajaran PKn kelas IV
e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator
f. Menyiapkan media pembelajaran berupa *puzzle*
g. Menyiapkan instrumen untuk menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan seperti lembar evaluasi, catatan lapangan, dokumentasi dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan yang akan dilakukan di kelas.

Peneliti akan menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* pada pembelajaran PKn. Pelaksannaan tindakan yang akan dilakukan direncanakan dalam tiga siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan.

3.3.3 Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2008:19). Kegiatan observasi meliputi pengumpulan data dari sumber data dan

menganalisis data. Kegiatan ini dilaksanakan pada setiap siklus penelitian, kemudian dibandingkan antara pelaksanaan siklus I dan siklus II, dan seterusnya.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat san teman sejawat untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn sesuai instrumen yang telah disediakan.

3.3.4 Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya (Arikunto, 2008:80). Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi menelaah aspek-aspek mengapa, bagaimana, dan sejauh mana tindakan yang telah dilakukan mampu memperbaiki masalah secara bermakna. Melalui kegiatan refleksi, maka akan ditentukan apakah tindakan yang dilaksanakan sudah mencapai tujuan atau belum sehingga peneliti dapat menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan ataukah berhenti karena masalahnya telah terpecahkan.

Berdasarkan hasil dari refleksi, peneliti mencoba mengatasi kekurangan (kelemahan) dari tindakan yang telah dilakukan. Kemudian peneliti melakukan rencana perbaikan untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya.

3.4 Perencanaan Tahap Penelitian

Siklus penelitian ini terdiri dari tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

3.4.1 Siklus I

3.4.1.1 Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut.

a. Menyusun rencana pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* pada materi lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan pusat (KD3.1 mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll).
b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *puzzle*
c. Menyiapkan instrumen pengumpul data berupa lembar kerja kelompok, tes tertulis, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta lembar catatan lapangan.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini peneliti menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu pertemuan. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut.

1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga eksekutif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
2. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang perbedaan struktur lembaga nnegara sebelum dan setelah amandemen UUD 1945 dan lembaga eksekutif **(eksplorasi)**

3. Siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen dibimbing oleh guru **(elaborasi)**
4. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga eksekutif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
5. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
6. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun **(elaborasi)**
7. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**
8. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**
9. Guru memberi *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**
10. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

3.4.1.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung dimana observer melihat dan mengamati secara langsung kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran. Kegiatan yang diamati adalah keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada siklus dilakukan untuk :

a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian serta penilaian hasil belajar siswa
b. Mengevaluasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

3.4.1.4 Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran berupa hasil observasi, catatan lapangan dan data hasil pembelajaran pada siklus I sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efektifitas tindakan siklus I.
c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut dengan menyusun perbaikan perencanaan pembelajaran pada siklus II.

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

a. Menyusun rencana pembelajaran menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* pada materi tugas dan wewenang lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan pusat (KD3.1 mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll).
b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *puzzle*

c. Menyiapkan instrumen pengumpul data berupa lembar kerja kelompok, tes tertulis, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta lembar catatan lapangan.

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga lagislatif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
2. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang lembaga legislatif **(eksplorasi)**
3. Siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen dibimbing oleh guru **(elaborasi)**
4. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga legislatif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
5. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga legislatif negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
6. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun **(elaborasi)**
7. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**
8. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**
9. Guru memberi *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**

10. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

3.4.2.3 Observasi

a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian serta penilaian hasil belajar siswa
b. Mengevaluasiaktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

3.4.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji dan mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi selama tindakan pada siklus II. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I.

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran berupa hasil observasi, catatan lapangan dan data hasil belajar pada siklus II sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efektifitas tindakan siklus II.
c. Merencanakan perencanaan tindak lanjut dengan menyusun perbaikan perencanaan pembelajaran pada siklus III.

3.4.3 Siklus III

3.4.3.1 Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut.

a. Menyusun rencana pembelajaran menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* pada materi organisasi pemerintahan pusat (KD3.1 mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll).

b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *puzzle*.

c. Menyiapkan instrumen pengumpul data berupa lembar kerja kelompok, tes tertulis, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta lembar catatan lapangan.

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini peneliti menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu pertemuan. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut.

1. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga yudikatif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
2. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang lembaga yudikatif di susunan npemerintahan pusat **(eksplorasi)**
3. Siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen dibimbing oleh guru **(elaborasi)**
4. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga yudikatif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
5. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga yudikatif negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
6. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun **(elaborasi)**

7. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**
8. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**
9. Guru memberi *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**
10. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

3.4.3.3 Observasi

a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian serta penilaian hasil belajar siswa
b. Mengevaluasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

3.4.3.4 Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran berupa hasil observasi, catatan lapangan dan data hasil pembelajaran pada siklus III sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efektifitas tindakan siklus III.
c. Menyimpulkan hasil pelaksanaan siklus III, jika tujuan dan indikator sudah tercapai maka penelitian dihentikan. Namun jika tujuan dan indikator belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif.

3.5.1.1 Data Kuantitatif

Penggunaan data kuantitatif pada dasarnya diperlukan untuk memperoleh relatif ketepatan atau lebih mendekati dengan eksak. Data kuantitatif yang penyajiannya berupa angka akan memberikan kepastian dengan relatif kecil kesalahan sehingga lebih mudah dalam pengolahannya juga lebih menjamin kepastian dan lebih mudah dalam menyajikannya sehingga cepat diketahui hasilnya.

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif yang diperoleh melalui penghitungan misalnya mencari rerata, persentase keberhasilan, dll (Arikunto, 2008:131). Data yang didapatkan adalah nilai belajar yang diperoleh melalui instrumen tes pada setiap siklus yang dilakukan. Sehingga data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*.

3.5.1.2 Data Kualitatif

Data yang berupa informasi bersifat menerangkan, menggambarkan keadaan, proses dan peristiwa tertentu disebut data kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini berupa kalimat penjelas yang menggambarkan ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), sikap siswa terhadap model pembelajaran baru (afektif), aktivitas siswa, motivasi belajar, dll yang dapat dianalisis secara kualitatif pada pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan

media *puzzle*. Data kualitatif pada penelitian ini melalui lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan.

3.5.2 Sumber Data

Arikunto, dkk (2008:129) mengemukakan sumber data merupakan subjek darimana data diperoleh. Sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui : 1) guru; 2) siswa; dan 3) data dokumen.

3.5.2.1 Guru

Peneliti memperoleh data yang berasal dari guru melalui lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*.

3.5.2.2 Siswa

Sumber data dari siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan yang dilakukan di tiap pertemuan pada setiap siklus penelitian. Pada penelitian ini data bersumber dari siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

3.5.2.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data skor sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Data berupa daftar nilai hasil belajar siswa, foto dan video dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penlitian ini adalah teknik tes dan nontes.

3.5.3.1 Teknik Tes

Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan. Menurut Poerwanti, dkk. (2008:1.5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu.

Penelitian ini menggunakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan pada pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*.

3.5.3.2 Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk melengkapai teknik tes umumnya hanya menunjukkan kemampuan kognitif siswa. Teknik nontes pada penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

a. Observasi

Observasi terkait kegiatan evaluasi proses dan hasil belajar dapat dilakukan secara formal yaitu observasi dengan menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengamati unjuk kerja dan kemajuan belajar peserta didik, maupun observasi informal yang dapat dilakukan pendidik tanpa menggunakan instrumen (Poerwanti, dkk. 2008:2.26).

Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk mengetahui kondisi nyata di kelas serta digunakan dalam mengidentifikasi masalah penelitian ini. Hasil

observasi berupa kumpulan data yang menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan lapangan, transkip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagaimana (Arikunto 2006:231).

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran model *think talk write* dengan media *puzzle*. Data dokumentasi diperoleh melalui foto dan video selama pembelajaran.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang berisi hal-hal yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi. Catatan lapangan berfungsi memperkuat data yang diperoleh selama pembelajaran dan sebagai masukan dalam melakukan refleksi (Arikunto,dkk. 2008:78).

3.5.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini berupa nilai (angka) hasil belajar siswa. pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Nilai hasil belajar siswa dapat dicari menggunakan rumus:

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai Akhir

B = Banyaknya butir yang dijawab (dalam bentuk pilihan ganda) atau (jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian)

St = Skor teoritis (skor maksimal)

(Poerwanti, dkk. 2008:6.14-6.16)

Nilai hasil belajar seluruh siswa selanjutnya dicari mean atau rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

x = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa (Aqib, 2009:40)

Persentase ketuntasan belajar klasikal akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \times 100\%$$ (Aqib, 2011:41)

Keterangan:

P : persentase

Nilai hasil belajar siswa kemudian dikualifikasikan dengan ketuntasan belajar individual siswa dengan tabel berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Individual

Skor	**Kualifikasi**
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data-data tentang keterampilan guru dan aktivitas siswa. Pengukuran data kualitatif menggunakan instrumen tertentu. Dalam menganalisis data kualitatif agar lebih mudah maka data tersebut diubah terlebih dahulu ke dalam data kuantitatif atau diangkakan kemudian dicari nilai persentasenya. Rumus yang digunakan untuk menetukan skor dalam 4 kategori, langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1) Menentukan skor tertinggi dan skor terendah
2) Membagi rentang skor menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang)
3) menentukan jarak interval (i) dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$i = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$$

Pilihan respon skala empat mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan skala tiga sehingga mampu mengungkap lebih maksimal perbedaan sikap responden. Selain itu juga tidak ada peluang bagi responden untuk

bersikap netral sehingga memaksa responden untuk menentukan sikap terhadap fenomena sosial yang ditanyakan atau dinyatakan dalam instrumen (Widoyoko, 2013:106-110)

Selanjutnya dari perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan ketegori nilai pada keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

a. Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Jumlah indikator yang dipakai adalah 10 dengan setiap indikator terdiri dari 4 deskriptor. Skor maksimal adalah 40 dan skor minimal adalah 10 dengan jumlah kelas interval 4, sehingga diperoleh:

R = Skor maksimal-skor minimal

= 40 - 10

= 30

(i) = $\frac{R}{jumlahintervalkelas}$

= $\frac{30}{4}$

= 7,5

Kemudian diperoleh kriteria penilaian keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriterian Penilaian Keterampilan Guru

Skor	**Kategori**	**Kualifikasi**
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria nilai lembar keterampilan guru :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Tabel tersebut diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* yang terdiri dari 10 indikator.

b. Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Jumlah indikator yang dipakai untuk penilaian aktivitas adalah 10 dengan setiap indikator terdiri dari 4 deskriptor. Sehingga diperoleh skor minimal adalah 10, sedangkan skor maksimal adalah 40. Predikat yang dipakai adalah “sangat baik, baik, cukup, kurang”, sehingga diperoleh:

R = Skor maksimal-skor minimal

= 40

= 30

(i) = $\frac{R}{jumlahintervalkelas}$

= $\frac{30}{4}$

= 7,5

Kemudian diperoleh kriteria penilaian aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriterian Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar aktivitas siswa :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Tabel tersebut diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* yang terdiri dari 10 indikator.

3.6 Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kualitas pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang. Adapun indikator meningkatnya kualitas pembelajaran PKn adalah sebagai berikut.

a. Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* dengan kriteria minimal baik dengan skor 25 ≤ skor < 32,5
b. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *think talk write* dengan media *puzzle* dengan kriteria minimal baik dengan skor 25 ≤ skor < 32,5
c. Ketuntasan hasil belajar klasikal sekurang-kurangnya 80% siswa kelas IV SDN Mangunasari Kota Semarang dalam pembelajaran PKn (hasil belajar ≥ 70)

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Secara umum simpulan hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle*. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* dari siklus I sampai siklus III meningkat. Siklus I memperoleh skor 26 dengan kriteria baik, kemudian perolehan skor siklus II menjadi 31 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 36 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan mengajar guru dan penguasaan kelas.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* dari siklus I sampai siklus III meningkat. Siklus I memperoleh rata-rata skor 25,28 dengan kriteria baik namun masih berada di batas bawah, kemudian siklus II memperoleh rata-rata skor 28,25 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 31,67 dengan kriteria baik. Melalui pembelajaran yang disajikan melalui permainan menyusun *puzzle*, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Siswa mengalami tiga tahapan

pembelajaran yaitu tahap berpikir (*think*) dimana siswa menganalisis altrenatif pemecahan masalah yang diberikan guru, tahap berbicara (*talk*) dimana siswa berdiskusi menyusun *puzzle* kemudian mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian tahap menulis (*write*) dengan kegiatan siswa menulis rangkuman materi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *think talk write* dengan media *puzzle* dari siklus I sampai siklus III meningkat. Siklus I dengan rata-rata kelas 70,41 dengan ketuntasan 66,67%. Kemudian siklus II meningkat dengan rata-rata kelas 76,66 dengan ketuntasan 75% dan siklus III dengan rata-rata 82,08 dengan ketuntasan menjadi 83,34%.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui model *think talk write* dengan media *puzzle*, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru sebelum pelaksanaan pembelajaran perlu persiapan dan perencanaan yang matang meliputi: 1) memilih materi yang akan disampaikan; 2) menyiapkan lembar kerja apa saja yang akan diberikan; 3) menyiapkan media apa saja yang akan digunakan; 4) merencakan pengelolaan waktu agar lebih efisien.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa perlu dibiasakan untuk disiplin dan tertib mengikuti pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif serta komunikasi yang baik antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian melalui model *think talk write* dengan media *puzzle* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainya, sehingga model pembelajaran *think talk write* dengan media *puzzle* menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajan semakin efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2013. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Arikunto,Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Bumi Aksara.

Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:Yrama Widya.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

BPSDMPK dan PMP. 2012. *Materi, Struktur, Konsep dan Keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Pusat Pengembangan Profesi Pendidik.

BSNP. 2006. *Standar Isi Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI*. Jakarta:Depdiknas.

Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara.

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

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasikkan : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Kepel Press.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Janah, Arinil. 2011. *Laporan PTK Menulis Deskripsi dengan Permainan Puzzle*. (https://arinil.wordpress.com/2011/01/18/laporan-ptk-menulis-deskripsi-dengan-permainan-puzzle. diunduh pada 11 Januari 2014 pada pukul 19.36 WIB).

Kurniasari, Afrianti. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Quantum Teavhing Berbantuan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IVB SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Diunduh dari *lib.unnes.ac.id pada tanggal 09 Januari 2015 pada pukul 18.30 WIB.*

Niko, Eva. 2013. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Diunduh dari http://ejournal.unesa.ac.id pada 09 Januari pukul 19.30 WIB.

Park, Hyungsung. 2012. *Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game*. *International Journal of Grid and Distributed Computing* Vol.5, No.1, March, 2012. Diunduh dari http://www.sersc.org/journals/IJGDC/vol5_no1/8.pdf pada 10 Maret 2015 pada pukul 15.25 WIB.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Dirjen Dikti.

Putranto, Rahma Huda. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Laporan Pengamatan Melalui Think Talk Write dengan Media Video Pada Siswa Kelas V SDN Girirejo 01 Kabupaten Magelang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Daar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Diunduh dari *lib.unnes.ac.id pada tanggal 09 Januari 2015 pada pukul 18.40 WIB.*

Rifa'i Achmad dan Catharina TA. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Rusman, . *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

Saputra, Hery. 2013. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write*. Sains Riset Vol.3-No.1 2013.

Setiawan. 2012. *Efektivitas Media Puzzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol.1 No.3 September 2012. Tersedia di http://ejournal.unp.ac.id/index.ph/jupekhu.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum2013*. Yogyakarta:Ar-ruz Media.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Supriyono, (2011) *Developing Mathematical Learning Device Using Ttw (Think-Talk-Write) Strategy Assisted By Learning Cd To Foster Mathematical Communication.* PROCEEDINGS International Seminar and the Fourth National Conference on Mathematics Education. ISSN 978-979-16353-7-0

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Syukron, Muh. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. (http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html. diunduh pada 11 Januari pada pukul 15.41 WIB).

Trianto. 2007. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.

Undang-Undang No. 20 Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widiyastuti, Indri. *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Model Think Talk Write dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Daar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Diunduh dari *lib.unnes.ac.id pada tanggal 09 Januari 2015 pada pukul 19.04 WIB.*

Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Yohana Faulina dan Amrin Saragih. 2012. *Improving The Student's Achievement in Writing Descriptive Paragraphs By Applying Think Talk Write Strategy.* Diunduh di jurnal.unimed.ac.id pada tanggal 09 Januari 2015 pukul 20.20 WIB.

Zulkarnaini. 2011. *Model Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*". ISSN 1412-565X. Diunduh di http://jurnal.upi.edu pada tanggal 09 Januari 2015 pukul 20.00 WIB.

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SDN Mangunsari Kota Semarang**

Mata Pelajaran : **PKn**

Kelas/Semester : **IV/2**

Standar Kompetensi : **3. Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
3.1 Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK,	• Struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah amandemen UUD 1945 • Lembaga Eksekutif • Tugas dan wewenang Presiden • Tugas dan wewenang Wakil Presiden • Tugas dan	1. Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*) untuk dibawa ke forum diskusi. 2. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*). 3. Siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunukasi matematika dalam bentuk tulisan (*write*). 4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.	3.1.1 Menyebutkan nama lembaga eksekutif yang ada di Indonesia (C1) 3.1.2 Memahami pengertian lembaga ekskutif (C2) 3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang presiden (C3) 3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang wakil presiden (C3) 3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang menteri (C3) 3.1.6 Menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah	Tes tertulis LKK	2 x 35 (menit)	• Media Pembelajaran pengarang Azhar Arsyad • Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran karya Miftahul Huda • Penggunaan Media Games Puzzle oleh Muh. Syukron, • Kewarganegaraan :Menjadi Warga Negara yang Baik. Karya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
dan BPK	wewenang menteri		perubahan UUD 1945 (C4)			Prayoga Bestari dkk Media : *Puzzle*

Semarang, 16 Maret 2015

Kolabolator,

Peneliti

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Utik Puji Lestari
NIM.1401411165

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Mangunsari

Hj.Endang Purwaningsih S.Pd
NIP.19580924 197802 006

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Sekolah	: SDN Mangunsari
Mata pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV/2
Tanggal	: Selasa, 16 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

3. Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

II. Kompetensi Dasar

3.2 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK

III. Indikator

3.1.1 Menyebutkan nama lembaga eksekutif yang ada di Indonesia (C1)

3.1.2 Memahami pengertian lembaga ekskutif (C2)

3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang presiden (C3)

3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang wakil presiden (C3)

3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang menteri (C3)

3.1.6 Menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah perubahan UUD 1945 (C4)

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan nama lembaga eksekutif yang ada di Indonesia dengan tepat
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami pengertian lembaga ekskutif dengan benar
3. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang presiden dengan benar
4. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang wakil presiden dengan tepat
5. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang wakil presiden dengan tepat
6. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah perubahan UUD 1945 dengan benar

- Karakter yang Diharapkan : Bertanggungjawab, percaya diri, bersikap santun

V. Materi Pembelajaran

Lembaga Eksekutif

VI. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : model *think talk write* dengan media *puzzle*
2. Metode : ceramah, diskusi kelompok, penugasan, tanya jawab

VII. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Syukron, Muh. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. (http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html. diunduh pada 11 Januari pada pukul 15.41 WIB).

Bestari, Prayoga dan Ati Sumantri. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta : Aneka Ilmu.

2. Media Pembelajaran

Media *puzzle* tentang lembaga-lembaga negara di susunan pemerintahan

pusat

VIII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan instrumen pembelajaran
2. Guru memberikan salam
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan bertanya :

   “anak-anak, apa yang kalian ketahui tentang lembaga eksekutif?”

   “apa tugas dan wewenang presiden dan wakil presiden?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (45 menit)

6. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga eksekutif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
7. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang perbedaan struktur lembaga negara sebelum dan setelah amandemen UUD 1945 dan lembaga eksekutif **(eksplorasi)**
8. Guru memberikan nomor dada pada siswa sesuai nomor absen siswa untuk memudahkan pengamatan aktivitas siswa **(eksplorasi)**
9. Siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen dibimbing oleh guru **(elaborasi)**
10. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga eksekutif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
11. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
12. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan puzzle yang telah disusun **(elaborasi)**
13. Kelompok lain memberikan tanggapan **(elaborasi)**
14. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**

15. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**
16. Guru memberi *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**
17. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

18. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
19. Siswa mengerjakan evaluasi berupa tes tertulis
20. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR untuk membuat peta konsep lembaga eksekutif
21. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

IX. Penilaian

1. Prosedur Penilaian :
   a. Tes awal : tidak ada
   b. Tes proses : Ada
   c. Tes akhir : Ada
2. Teknik : tes dan non tes
3. Jenis Tes : tes tertulis
4. Bentuk Tes
   a. Isian singkat

b. Uraian

5. Instrumen

a. Lembar Kerja Siswa (LKS) : terlampir

b. Soal evaluasi : terlampir

c. Kriteria Penilaian : terlampir

Semarang, Maret 2015

Kolabolator, Peneliti

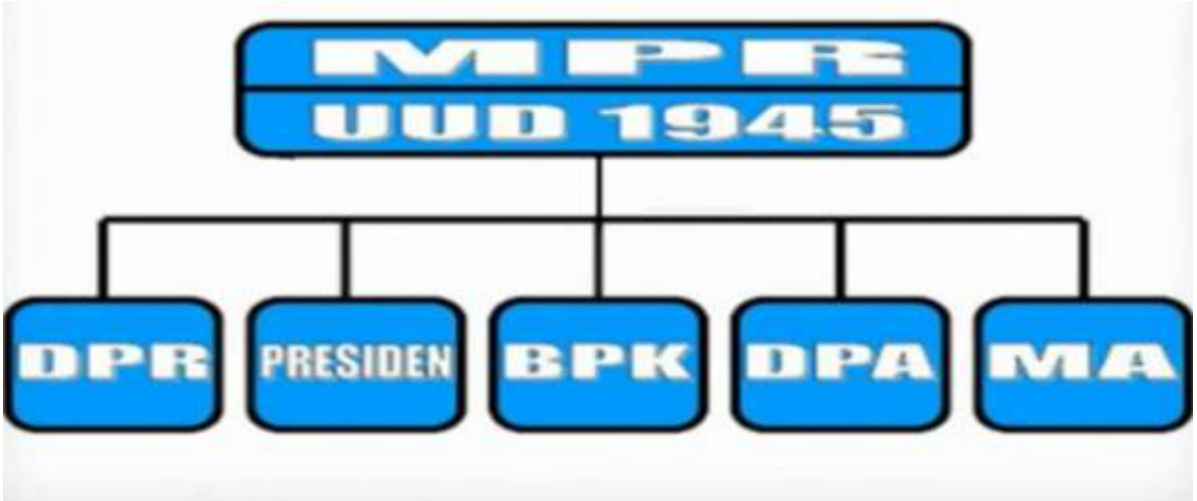
Ary Sotyarini, M.Pd **Utik Puji Lestari**

NIP. 19790826 200801 2 017 **NIM.1401411165**

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

STRUKTUR KETATANEGARAAN RI SEBELUM PERUBAHAN UUD 1945



Lembaga Eksekutif

Lembaga eksekutif artinya lembaga yang memegang kekuasaan pemerintahan. Lembaga ini merupakan lembaga yang paling luas wewenang dan tugasnya dibanding lembaga negara legislatif dan yudikatif. Lembaga inilah yang mengendalikan dan melaksanakan pemerintahan sesuai UU. Lembaga ekskutif dipimpin oleh presiden dan wakil presiden. Presiden dan wakil presiden juga dibantu menteri-menteri dan lembaga negara lainnya. Lembaga eksekutif itulah yang disebut dengan pemerintah pusat.

Presiden dan wakil presiden dipilih oleh rakyat Indonesia dalam pemilihan presiden. Presiden dibantu oleh wakil presiden dan para menteri. Menteri-menteri tersebut tunduk dan bertanggung jawab kepada Presiden. Lembaga eksekutif bertugas mengurus berbagai urusan pemerintah. Urusan pemerintahan tersebut sebagai berikut:

a. melaksanakan politik luar negeri;
b. menciptakan pertahanan nasional;
c. menjaga keamanan dan melindungi seluruh warga negara Indonesia.

KEKUASAAN EKSEKUTIF

1. Presiden

Masa jabatan presiden adalah 5 tahun dan dapat mencalonkan diri sebanyak 1 kali pada pemilu berikutnya. Dalam menjalankan kekuasaannya, presiden dibantu oleh wakil presiden dan menteri. Pasangan presiden dan wakil presiden dipilih langsung oleh rakyat melalui pemilu.Presiden Republik Indonesia selain sebagai

kepala pemerintahan juga berperan sebagai kepala negara dan panglima tertinggi angkatan bersenjata. Tugas dan wewenang presiden adalah:

a. Melaksanakan politik luar negeri
b. Menciptakan pertahanan nasional
c. Menjaga keamanan dan melindungi seluruh warga negara Indonesia
d. Menetapkan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (PERPU)
e. Menetapkan hakim agung
f. Menetapkan hakim konstitusi
g. Mengangkat dan memberhentikan anggota Komisi Yudisial dengan persetujuan DPR
h. Mengangkat duta besar dan konsul
i. Menerima penempatan duta negara lain.
j. Memegang kekuasan tertinggi atas AU (Angkatan Udara), AD (Angkatan Darat) dan AL (Angkatan Laut)
k. Menyatakan keadaan bahaya yang syarat-syaratnya ditetapkan oleh Undang-Undang.
l. Menyatakan perang dengan Negara lain, damai dengan Negara lain dan perjanjian dengan Negara lain dengan persetujuan DPR.
m. Membuat perjanjian yang menyangkut hajat hidup orang banyak, mempengaruhi beban keuangan
n. Negara dan mengharuskan adanya perubahan/pembentukan Undang-Undang harus dengan persetujuan DPR.

Hak presiden:

a. Berhak mengajukan Rancangan Undang-Undang (RUU)
b. Berhak menetapkan menetapkan Peraturan Pemerintah (PP) untuk melaksanakan undang-undang
c. Berhak memberi grasi (pengurangan masa hukuman)
d. Berhak memberi Amnesti (pengampunan hukuman)
e. Berhak memberi abolisi (penghapusan hukuman)
f. Berhak memberi rehabilitasi (pemulihan nama baik)

2. Wakil Presiden

Tugas dan wewenang Wakil Presiden:

a. Melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
b. Melaksanakan tugas-tugas khusus kenegaraan yang diberikan presiden, jika presiden berhalangan.
c. Menggantikan presiden jika sewaktu-waktu presiden meninggal dunia, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melaksanakan tugasnya dalam masa jabatan yang telah ditentukan.
d. Untuk membantu pelaksanaan tugasnya wakil presiden dibantu oleh sekretariat wakil presiden (setwapres).

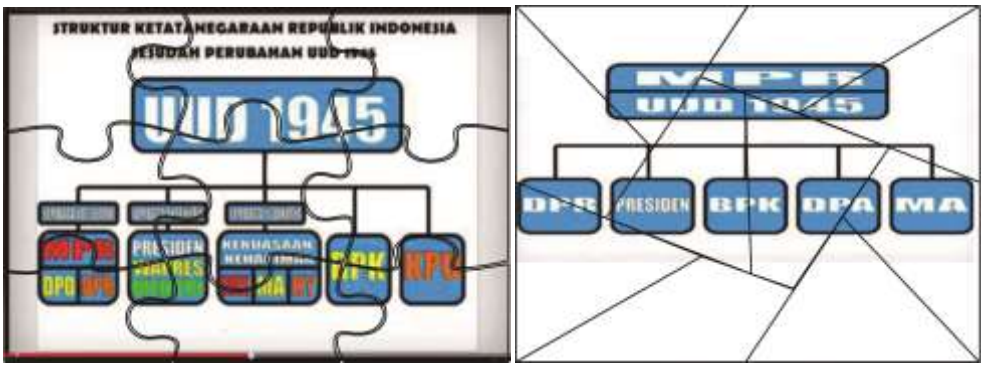
3. Menteri

Pada kabinet Indonesia bersatu (kabinet yang dibentuk pada masa kepresidenan Susilo Bambang Yudhoyono), susunan kementrian negara terdiri dari menteri koordinator, menteri departemen (Kementerian), dan menteri negara.

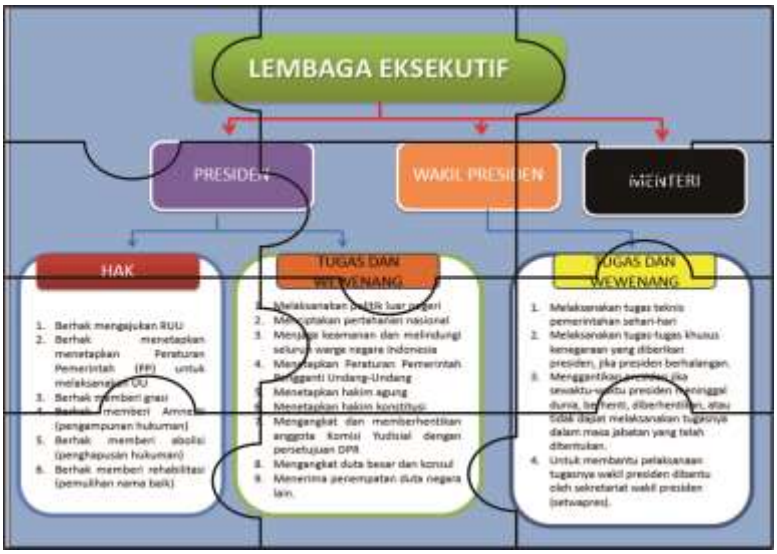
a. Menteri Koordinator bertugas melakukan koordinasi antara satu menteri dengan menteri lainnya. Terdapat tiga menteri koordinator.
b. Menteri departemen atau kementerian adala menteri yang memimpin kementerian. Terdapat 20 kementerian departemen.
c. Menteri Negara adalah menteri yang menangani bidang khusus yang tidak ditangani oleh kementerian. Terdapat 10 menteri negara.

LAMPIRAN 2

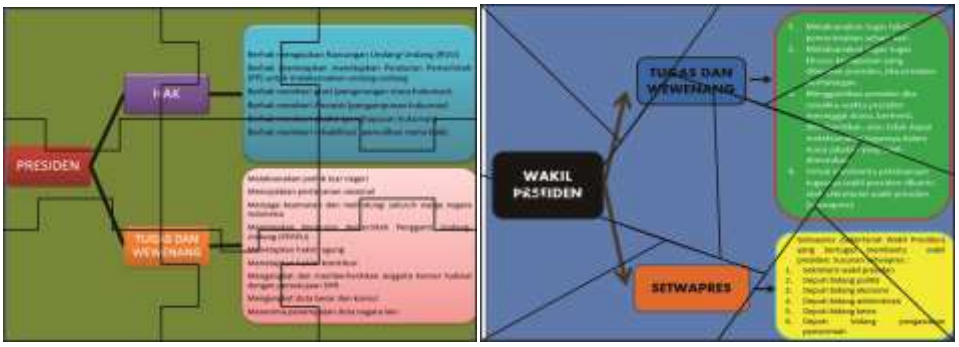
MEDIA PEMBELAJARAN



Puzzle sebelum dan setelah amandemen UUD 1945



Puzzle Lembaga Eksekutif



Puzzle tugas dan wewenang presiden dan wakil presiden

LAMPIRAN 3

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/ Semester : IV / 2

Standar Kompetensi : Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar : Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll

Nama Anggota Kelompok : 1…… 4. .....

2…… 5. .....

3……

PETUNJUK :

1. Susunlah *puzzle* yang diberikan oleh guru bersama teman kelompokmu
2. Salinlah materi yang terdapat pada *puzzle* ke dalam kolom di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 4

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKn

Indikator	Ranah RANAH KOGNITIF	Jenis Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
3.1.1 Menyebutkan nama lembaga eksekutif yang ada di Indonesia	C1	Isian Singkat	1	Terlampir	Mudah
3.1.2 Memahami pengertian lembaga ekskutif	C2	Isian Singkat Uraian	2 1	Terlampir	Mudah Mudah
3.1.3 Mengemukakan fungsi dan wewenang presiden	C3	Isian Singkat Uraian	3 2	Terlampir	Sedang Sedang
3.1.4 Mengemukakan fungsi dan wewenang wakil presiden	C3	Isian Singkat Uraian	4 3	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.5 Mengemukakan fungsi dan wewenang menteri	C3	Isian Singkat	5	Terlampir	Sedang
3.1.6 Menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah perubahan UUD 1945	C4	Uraian	4,5	Terlampir	Sulit

SOAL EVALUASI PKn

NAMA :

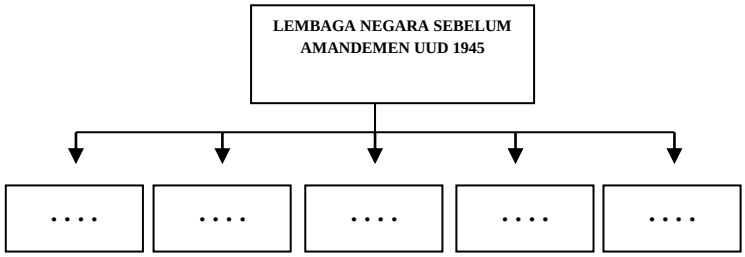
KELAS/ NO.ABSEN :

I. Isilah Titik-Titik Di Bawah Ini Dengan Benar !

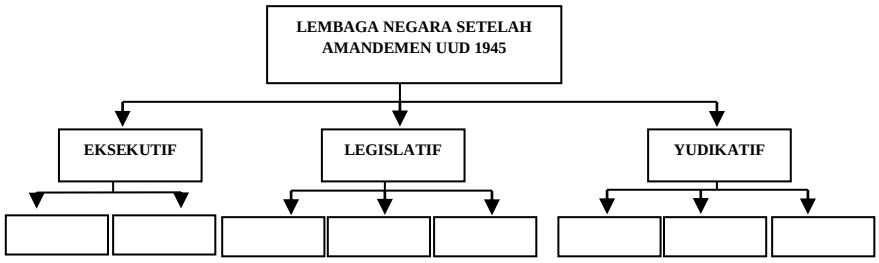
1. Lembaga eksekutif di Indonesia adalah . . . .
2. Lembaga yang mengendalikan dan melaksanakan pemerintahan sesuai Undang-Undang adalah . . . .
3. Mengangkat duta dan konsul merupakan wewenang . . . .
4. Dalam melaksanakan tugasnya, wakil presiden dibantu oleh . . . .
5. Menteri bertanggung jawab dan tunduk kepada . . . .

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Jelaskan pengertian lembaga eksekutif !
2. Sebutkan 3 hak yang dimiliki Presiden !
3. Jelaskan 3 tugas dan wewenang wakil presiden !
4. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI sebelum perubahan UUD 1945 !



5. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI setelah perubahan UUD 1945 !



LAMPIRAN 6

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

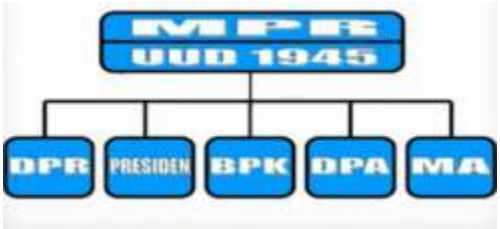
I. Isian Singkat

1. Presiden dan Wakil Presiden
2. Lembaga eksekutif
3. Presiden
4. Setwapres
5. Presiden

II. Uraian

1. Lembaga yang menjalankan pemerintahan
2. Presiden berhak mengajukan Rancangan Undang-Undang (RUU), berhak menetapkan menetapkan Peraturan Pemerintah (PP) untuk melaksanakan undang-undang, berhak memberi grasi (pengurangan masa hukuman), berhak memberi Amnesti (pengampunan hukuman), berhak memberi abolisi (penghapusan hukuman) dan berhak memberi rehabilitasi (pemulihan nama baik)
3. Melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari, melaksanakan tugas-tugas khusus kenegaraan yang diberikan presiden, jika presiden berhalangan serta menggantikan presiden jika sewaktu-waktu presiden meninggal dunia, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melaksanakan tugasnya dalam masa jabatan yang telah ditentukan.

4.



5.

PEDOMAN PENILAIAN

Isian Singkat

Benar : Skor 1

Jumlah Skor : 5

Uraian

Benar : Skor 3

Jumlah Skor : 15

Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh) x 5

Keterangan:

Skor Maksimal : 100

LEMBAR PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS I

No	Nama	Bertanggungjawab				Percaya diri				Bersikap santun				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AM													
2	SA													
3	MYE													
4	MR													
5	NK													
6	AR													
7	AD													
8	ADF													
9	AF													
10	CSA													
11	DA													
12	FH													
13	FN													
14	LF													
15	MH													
16	RF													
17	RG													
18	SD													
19	ZP													
20	ZHA													
21	NH													
22	AS													
23	RN													
24	MHS													

Lampiran 3

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SDN Mangunsari Kota Semarang**

Mata Pelajaran : **PKn**

Kelas/Semester : **IV/2**

STANDAR KOMPETENSI :**3.Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
3.1 Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK	• Lembaga Legislatif • Tugas dan wewenang MPR • Tugas dan wewenang DPR • Tugas dan wewenang DPD	1. Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*) untuk dibawa ke forum diskusi. 2. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*). 3. Siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunukasi matematika dalam bentuk tulisan (*write*). 4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.	3.1.1 Memahami pengertian lembaga legislatif (C1) 3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislatif (C1) 3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang DPR (C3) 3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MPR (C3) 3.1.5 Mengemukakan	Tes tertulis Tugas kelompok	2 x 35 (menit)	Sumber : • Media Pembelajaran pengarang Azhar Arsyad • Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran karya Miftahul Huda • Penggunaan Media Games Puzzle oleh Muh. Syukron, • Kewarganegara

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
			tugas dan wewenang DPD (C3) 3.1.6 Merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif (C5)			an:Menjadi Warga Negara yang Baik. Karya Prayoga Bestari dkk Media : *Puzzle*

Semarang, 23 Maret 2015

Kolabolator,

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Peneliti

Utik Puji Lestari
NIM.1401411165

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Mangunsari

Hj.Endang Purwaningsih S.Pd
NIP.19580924 197802 006

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah	: SDN Mangunsari
Mata pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV/2
Hari/Tanggal	: Selasa, 23 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x Pertemuan)
Materi	: Lembaga Legislatif

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK

C. Indikator

3.1.1 Memahami pengertian lembaga legislatif (C1)

3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislatif (C1)

3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang DPR (C3)

3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MPR (C3)

3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang DPD (C3)

3.1.6 Merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif (C5)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami pengertian lembaga legislatif dengan benar
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislative dengan tepat
3. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang DPR dengan tepat
4. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*,, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang MPR dengan benar
5. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*,, siswa dapat mengemukakan 3 fungsi dan wewenang DPD dengan tepat
6. Melalui penugasan membuat resume, siswa dapat merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif dengan baik

Karakter yang diharapkan: Bertanggungjawab, percaya diri, bersikap santun

E. Materi Pembelajaran

Lembaga Legislatif

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Model *think talk write* dengan media *puzzle* lembaga legislatif

2. Metode : diskusi kelompok, penugasan, tanya jawab

G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Syukron, Muh. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. (http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html. diunduh pada 11 Januari pada pukul 15.41 WIB).

Bestari, Prayoga dan Ati Sumantri. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta : Aneka Ilmu.

2. Media Pembelajaran

Media *puzzle* tentang mengenal lembaga pemerintahan tingkat pusat

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan instrumen pembelajaran
2. Guru memberikan salam
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Guru memberikan apersepsi:

   "anak-anak, apa yang kalian ketahui tentang lembaga legislatif?"

   "apa tugas dan wewenang lembaga legislatif?"
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (45 menit)

6. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga lagislatif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
7. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang lembaga legislatif **(eksplorasi)**
8. Guru membimbing siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen **(eksplorasi)**
9. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga legislatif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
10. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga legislatif negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
11. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun **(elaborasi)**
12. Kelompok lain memberikan tanggapan **(elaborasi)**
13. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**
14. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**
15. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**
16. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

17. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
19. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR membuat rangkuman tugas-tugas lembaga legislatif di susunan pemerintahan tingkat pusat
20. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian :

a. Tes awal : tidak ada

b. Tes proses : Ada

c. Tes akhir : Ada

d. Teknik : tes dan non tes

e. Jenis Tes : tes tertulis

f. Bentuk Tes

Isian singkat

Uraian

g. Instrumen

h. Lembar Kerja Siswa (LKS) : terlampir

i. Soal evaluasi : terlampir

j. Kriteria Penilaian : terlampir

Semarang, Maret 2015

Kolabolator, Peneliti

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Utik Puji Lestari
NIM.1401411165

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Mangunsari

Hj.Endang Purwaningsih S.Pd
NIP.19580924 197802 006

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

Lembaga Legislatif

Lembaga legislatif adalah lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Lembaga ini terdiri atas DPR, MPR, dan DPD.

1. Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)

Majelis Permusyawaratan Rakyat merupakan lembaga tinggi negara. Susunan MPR terdiri atas anggota Dewan Perwakilan Rakyat dan anggota Dewan Perwakilan Daerah yang dipilih melalui pemilihan umum. Sebelum adanya amandemen UUD 1945 MPR merupakan lembaga tertinggi Negara

MPR terdiri atas anggota DPR dan anggota DPD yang dipilih melalui pemilihan umum. Keanggotaan MPR diresmikan dengan keputusan Presiden. Sebelum reformasi, MPR terdiri atas anggota DPR, utusan daerah, dan utusan golongan, menurut aturan yang ditetapkan undang-undang. Jumlah anggota MPR periode 2009–2014 adalah 692 orang yang terdiri atas 560 Anggota DPR dan 132 anggota DPD. Masa jabatan anggota MPR adalah 5 tahun, dan berakhir bersamaan pada saat anggota MPR yang baru mengucapkan sumpah/janji.

Tugas dan wewenang MPR adalah sebagai berikut :

- Mengubah dan menetapkan Undang-Undang Dasar.

- Melantik presiden dan wakil presiden berdasarkan hasil pemilihan umum dalam sidang paripurna MPR.
- Memutuskan usul DPR berdasarkan putusan Mahkamah Konstitusi untuk memberhentikan presiden dan atau wakil presiden dalam masa jabatannya setelah presiden dan atau wakil presiden diberi kesempatan untuk menyampaikan penjelasan di dalam sidang paripurna MPR.
- Melantik wakil presiden menjadi presiden apabila presiden mangkat, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melaksanakan kewajibannya dalam masa jabatannya.
- Memilih wakil presiden dari dua calon yang diajukan presiden apabila terjadi kekosongan jabatan wakil presiden dalam masa jabatannya, selambat-lambatnya dalam waktu enam puluh hari.

2. Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)

Dewan Perwakilan Rakyat terdiri atas anggota partai politik peserta pemilihan umum (pemilu) yang dipilih berdasarkan hasil pemilihan umum. Rakyat Indonesia, semenjak pemilu 2004 langsung memilih anggota DPR. Dewan Perwakilan Rakyat merupakan lembaga yang menyerap, menampung, menghimpun, dan menindaklanjuti aspirasi rakyat Indonesia. Jumlah anggota DPR, yaitu 550 orang. Keanggotaan DPR diresmikan dengan keputusan presiden. Anggota DPR berkedudukan di Jakarta.

Tugas dan wewenang DPR adalah sebagai berikut:

- membentuk undang-undang yang dibahas dengan presiden untuk mendapat persetujuan bersama;
- membahas dan memberikan persetujuan peraturan pemerintah pengganti undang-undang;
- menerima dan membahas usulan rancangan undang-undang yang diajukan DPD;
- memperhatikan pertimbangan DPD atas rancangan undang-undang Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) dan rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pajak, pendidikan, dan agama;
- menetapkan APBN bersama presiden dengan memperhatikan pertimbangan DPD.

3. Dewan Perwakilan Daerah (DPD)

Dewan Perwakilan Daerah (DPD) terdiri atas wakil-wakil daerah provinsi yang dipilih melalui pemilihan umum. Anggota DPD dari setiap provinsi ditetapkan sebanyak empat orang. Jumlah seluruh anggota DPD tidak lebih dari 1/3 jumlah anggota DPR.

Tugas dan wewenang DPD adalah sebagai berikut.

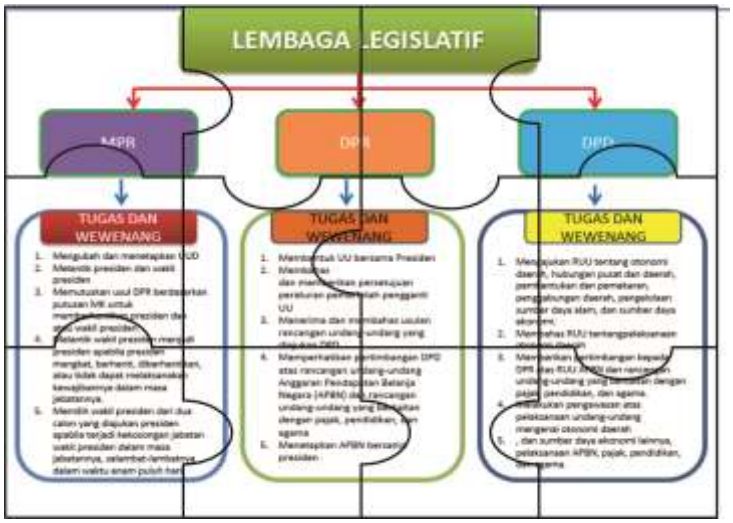
- Mengajukan kepada DPR tentang rancangan undang-undang yang berkaitan dengan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah, pembentukan dan

pemekaran, penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi.

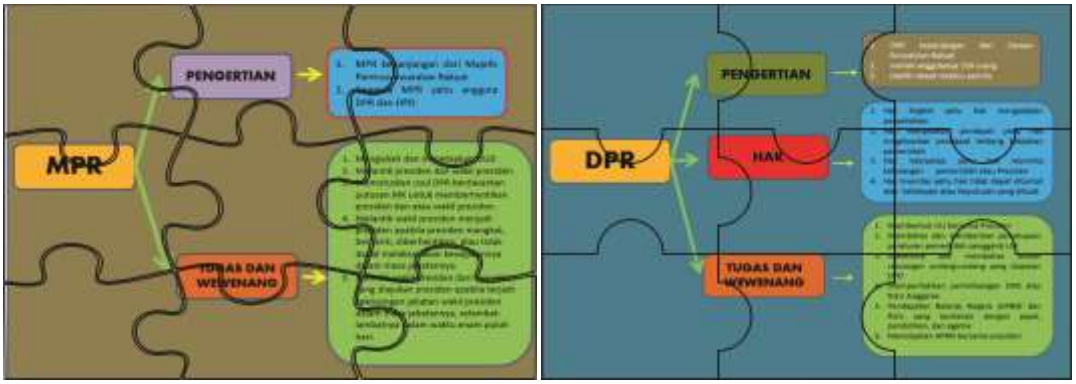
- Membahas rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pelaksanaan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah pembentukan, pemekaran, dan penggabungan daerah pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi lainnya serta yang berkaitan dengan perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diajukan, baik oleh DPR maupun oleh pemerintah.
- Memberikan pertimbangan kepada DPR atas rancangan undang-undang APBN dan rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pajak, pendidikan, dan agama.
- Melakukan pengawasan atas pelaksanaan undang-undang mengenai otonomi daerah, pembentukan, pemekaran, dan penggabungan daerah, hubungan pusat dan daerah, pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi lainnya, pelaksanaan APBN, pajak, pendidikan, dan agama.

LAMPIRAN 2

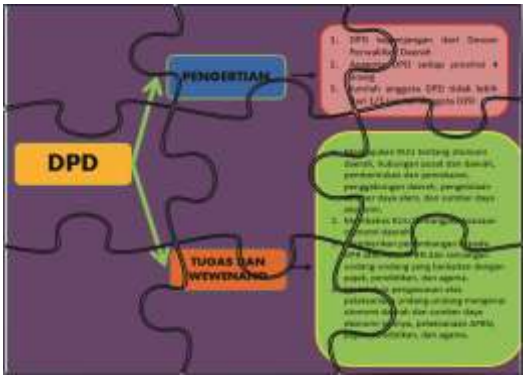
MEDIA PEMBELAJARAN



Puzzle Lembaga Legislatif



Puzzle tugas dan wewenang MPR dan DPR



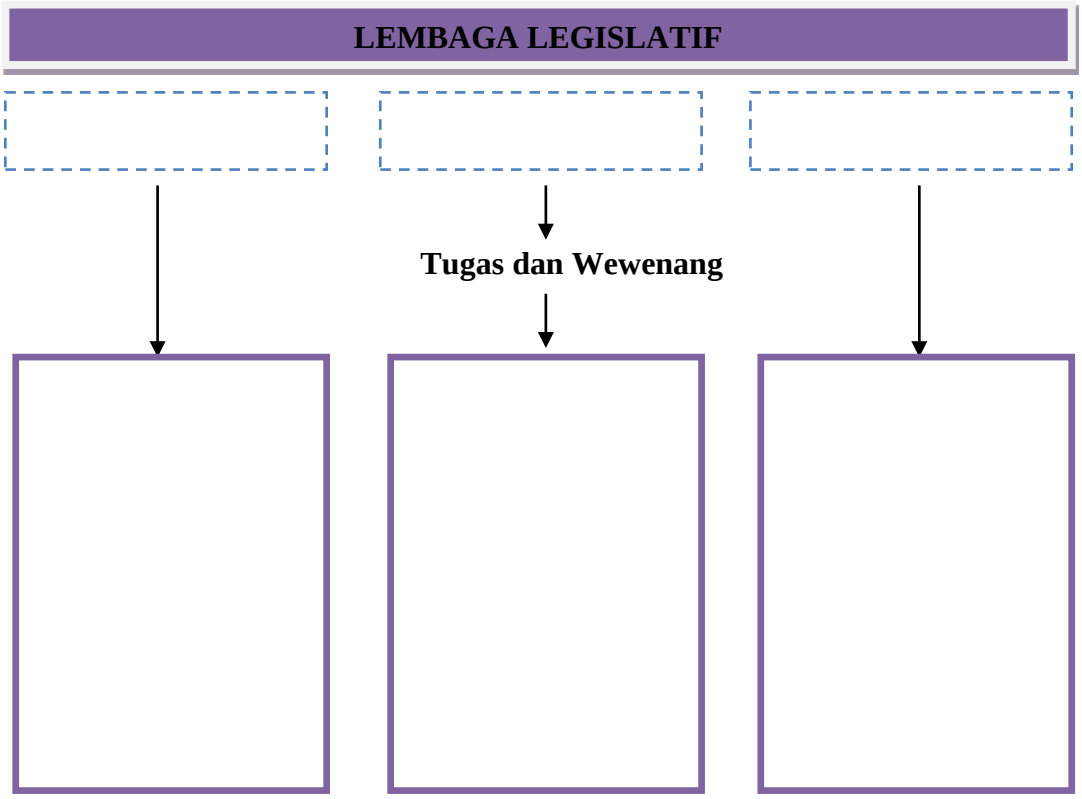
Puzzle tugas dan wewenang DPD

LAMPIRAN 3

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV / II
Standar Kompetensi	: Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat
Kompetensi Dasar	: Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll
Nama Anggota Kelompok	: 1……. /
	2……. /
	3……. /
	4……. /
	5……. /

ISILAH BAGAN DI BAWAH INI



LAMPIRAN 4

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKn

Indikator	Ranah RANAH KOGNITIF	Jenis Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	TINGKAT KESUKARAN
3.1.1 Memahami pengertian lembaga legislatif	C1	Isian Singkat Uraian	1 1	Terlampir	Mudah Mudah
3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislatif	C1	Uraian	2	Terlampir	Mudah
3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang DPR	C3	Isian Singkat Uraian	3 3	Terlampir	Sedang Sedang
3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MPR	C3	Isian Singkat Uraian	4 4	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang DPD	C3	Isian Singkat Uraian	5 5	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.6 Merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif	C5				

SOAL EVALUASI PKn

NAMA :

KELAS/ NO.ABSEN :

I. Isilah Titik-Titik di Bawah Ini Dengan Benar !

1. Lembaga yang memegang kekuasaan membentuk Undang-Undang yaitu lembaga . . . .
2. Jumlah anggota DPR sebanyak . . . . orang
3. Mengubah dan menetapkan Undang-Undang merupakan wewenang . . . .
4. Anggota DPD dari setiap provinsi sebanyak . . . . orang
5. Jumlah seluruh anggota DPD tidak lebih dari . . . . jumlah anggota DPR

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga legislatif ?
2. Sebutkan 3 lembaga legislatif !
3. Jelaskan hak-hak yang dimiliki DPR !
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang MPR !
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang DPD !

LAMPIRAN 6

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

I. Isian Singkat

1. Lembaga legislatif
2. 550 orang
3. MPR
4. 4 orang
5. 1/3 anggota DPR

II. Uraian

1. Lembaga legislatif adalah lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Lembaga ini terdiri atas DPR, MPR, dan DPD.
2. MPR, DPR dan DPD
3. Hak Angket yaitu hak mengadakan penyelidikan, hak menyatakan pendapat yaitu hak mngeluarkan pendapat tentang kebijakan pemerintah, hak Interpelasi yaitu hak meminta keterangan pemerintah atau Presiden dan hak Imunitas yaitu hak tidak dapat dituntut atas ketetapan atau keputusan yang dibuat
4. Mengubah dan menetapkan UUD, melantik presiden dan wakil presiden, memutuskan usul DPR berdasarkan putusan MK untuk memberhentikan

presiden dan atau wakil presiden, melantik wakil presiden menjadi presiden apabila presiden mangkat, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melaksanakan kewajibannya dalam masa jabatannya serta memilih wakil presiden dari dua calon yang diajukan presiden apabila terjadi kekosongan jabatan wakil presiden dalam masa jabatannya, selambat-lambatnya dalam waktu enam puluh hari.

5. Mengajukan RUU tentang otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah, pembentukan dan pemekaran, penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi, membahas RUU tentangpelaksanaan otonomi daerah, mmemberikan pertimbangan kepada DPR atas RUU APBN dan rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pajak, pendidikan, dan agama dan melakukan pengawasan atas pelaksanaan undang-undang mengenai otonomi daerah dan sumber daya ekonomi lainnya, pelaksanaan APBN, pajak, pendidikan, dan agama.

PEDOMAN PENILAIAN

Isian Singkat

Benar : Skor 1

Jumlah Skor : 5

Uraian

Benar : Skor 3

Jumlah Skor : 15

Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh) x 5

Keterangan:

Skor Maksimal : 100

Skor Minimal : 0

LEMBAR PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS II

No	Nama	Bertanggungjawab				Percaya diri				Bersikap santun				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AM													
2	SA													
3	MYE													
4	MR													
5	NK													
6	AR													
7	AD													
8	ADF													
9	AF													
10	CSA													
11	DA													
12	FH													
13	FN													
14	LF													
15	MH													
16	RF													
17	RG													
18	SD													
19	ZP													
20	ZHA													
21	NH													
22	AS													
23	RN													
24	MHS													

Lampiran 5

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SDN Mangunsari Kota Semarang**

Mata Pelajaran : **PKn**

Kelas/Semester : **IV/2**

STANDAR KOMPETENSI :**3.Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
3.1 Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK	• Lembaga Yudikatif • Tugas dan wewenang Mahkamah Agung • Tugas dan wewenang Mahkamah Konstitus • Tugas dan	1. Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*) untuk dibawa ke forum diskusi. 2. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*). 3. Siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunukasi matematika dalam bentuk tulisan (*write*). 4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.	3.1.1 Memahami pengertian lembaga yudikatif (C2) 3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif (C1) 3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang MA (C3) 3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MK	Tes tertulis Tugas kelompok	2 x 35 (menit)	Sumber : • Media Pembelajaran pengarang Azhar Arsyad • Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran karya Miftahul Huda • Penggunaan Media Games Puzzle oleh Muh. Syukron, • Kewarganegara

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber dan Media
	wewenang Komisi Yudisial		(C3) 3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang KY (C3) 3.1.6 Membuat resume lembaga yudikatif (C6)			an:Menjadi Warga Negara yang Baik. Karya Prayoga Bestari dkk Media : *Puzzle*

Semarang, 30 Maret 2015

Kolabolator,

Peneliti

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Utik Puji Lestari
NIM.1401411165

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Mangunsari

SD MANGUNSARI KEC. GUNUNGPATI

Hj.Endang Purwaningsih S.Pd
NIP.19580924 197802 006

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS III

Sekolah	: SDN Mangunsari
Mata pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: IV/2
Tanggal	: Selasa, 30 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti, MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK

C. Indikator

3.1.1 Memahami pengertian lembaga yudikatif (C2)

3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif (C1)

3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang MA (C3)

3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MK (C3)

3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang KY (C3)

3.1.6 Membuat resume lembaga yudikatif (C6)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan penjelasan guru, siswa dapat memahami pengertian lembaga yudikatif dengan benar
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif dengan tepat
3. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang MA dengan tepat
4. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 tugas dan wewenang MK dengan benar
5. Melalui kegiatan presentasi *puzzle*, siswa dapat mengemukakan 3 fungsi dan wewenang KY dengan tepat
6. Melalui penugasan, siswa dapat membuat resume tugas dan wewenang lembaga yudikatif dengan benar

Karakter yang Diharapkan: Bertanggung jawab, percaya diri, bersikap santun

E. Materi Pembelajaran

Lembaga Yudikatif

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Model Think Talk Write dengan media *puzzle*
2. Metode : ceramah, diskusi kelompok, penugasan, tanya jawab

G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Syukron, Muh. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. (http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html. diunduh pada 11 Januari pada pukul 15.41 WIB).

Bestari, Prayoga dan Ati Sumantri. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan:Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta : Aneka Ilmu.

2. Media Pembelajaran

Media *puzzle* tentang mengenal lembaga yudikatif

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan instrumen pembelajaran
2. Guru memberikan salam
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan instrumen pembelajaran
5. Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan bertanya :

   “anak-anak, apa yang kalian ketahui tentang lembaga yudikatif?”

   “apa tugas dan wewenang Mahkamah Agung?”
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (45 menit)

7. Guru menggali pengetahuan siswa tentang lembaga yudikatif dengan melakukan tanya jawab **(eksplorasi)**
8. Guru menyampaiakan materi secara garis besar tentang lembaga yudikatif di susunan npemerintahan pusat **(eksplorasi)**
9. Guru memberikan nomor dada pada siswa sesuai nomor absen siswa untuk memudahkan pengamatan aktivitas siswa **(eksplorasi)**
10. Siswa berkelompok 4-5 orang secara heterogen dibimbing oleh guru **(elaborasi)**
11. Guru memberikan permasalahan berupa *puzzle* struktur lembaga-lembaga yudikatif negara dan meminta siswa secara individu untuk memikirkan alternatif pemecahan masalah **(*think*) (elaborasi)**
12. Setiap kelompok berdiskusi dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar struktur lembaga yudikatif negara di susunan pemerintahan tingkat pusat ***(talk*) (elaborasi)**
13. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan *puzzle* yang telah disusun **(elaborasi)**
14. Kelompok lain memberikan tanggapan **(elaborasi)**
15. Guru meminta siswa secara individu menuliskan rangkuman materi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi **(*write*) (elaborasi)**
16. Guru memberikan refleksi dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum diketahui **(konfirmasi)**

17. Guru memberi *reward* kepada kelompok yang aktif **(konfirmasi)**
18. Guru memberikan penguatan untuk memotivasi siswa **(konfirmasi)**

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

19. Guru dan siswa secara bersama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
20. Siswa mengerjakan evaluasi berupa tes tertulis
21. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR membuat rangkuman tugas-tugas lembaga yudikatif di susunan pemerintahan tingkat pusat
22. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

I. Penilaian

a. Prosedur Penilaian :

b. Tes awal : tidak ada

c. Tes proses : Ada

d. Tes akhir : Ada

e. Teknik : tes dan non tes

f. Jenis Tes : tes tertulis

g. Bentuk Tes

Isian singkat

Uraian

h. Instrumen

i. Lembar Kerja Kelompok (LKK) : terlampir

j. Soal evaluasi : terlampir

k. Kriteria Penilaian : terlampir

Semarang, 30 Maret 2015

Kolabolator, Peneliti

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Utik Puji Lestari
NIM.1401411165

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

LEMBAGA YUDIKATIF

Lembaga yudikatif adalah lembaga yang memegang kekuasaan di bidang kehakiman. Lembaga ini bebas dari campur tangan siapa pun. Lembaga yudikatif juga yang menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan.

Lembaga yudikatif terdiri atas :

1. **Mahkamah Agung (MA)**

Mahkamah Agung (MA) adalah badan yang melakukan kekuasaan kehakiman. MA merupakan lembaga pengadilan tertinggi negara. Hakim agung diusulkan oleh Komisi Yudisial kepada DPR. Susunan Mahkamah Agung terdiri atas pimpinan, hakim anggota, panitera, dan seorang sekretaris. Pimpinan dan hakim anggota Mahkamah Agung adalah Hakim Agung. Jika masalah hukum tidak selesai di pengadilan negeri dan pengadilan tinggi, masalah tersebut dapat diselesaikan di Mahkamah Agung.

Tugas dan wewenang MA adalah:

- Mengawasi pelaksanaan UU.
- Memberi sanksi terhadap segala pelanggaran terhadap UU

2. Mahkamah Konstitusi (MK)

Mahkamah Konstitusi (MK) merupakan salah satu lembaga negara yang melakukan kekuasaan kehakiman. Susunan Mahkamah Konstitusi terdiri atas seorang

ketua merangkap anggota, seorang wakil ketua merangkap anggota, dan tujuh orang anggota hakim konstitusi.

Mahkamah Konstitusi berwenang mengadili pada tingkat pertama dan terakhir yang putusannya bersifat final untuk: menguji undang-undang terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; memutus sengketa kewenangan lembaga negara yang kewenangannya diberikan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; memutus pembubaran partai politik; memutus perselisihan tentang hasil pemilihan umum.

MK adalah lembaga baru di kekuasaan kehakiman. Anggotanya terdiri atas 9 orang hakim konstitusi yang ditetapkan oleh presiden. Kesembilan hakim konstitusi itu 3 orang diajukan oleh MA, 3 orang diajukan oleh presiden, dan 3 orang lagi diajukan oleh DPR.

3. **Komisi Yudisial (KY)**

Komisi Yudisial merupakan lembaga negara yang bersifat mandiri. Dalam pelaksanaan wewenangnya, Komisi Yudisial bebas dari campur tangan atau pengaruh kekuasaan lainnya. Pimpinan Komisi Yudisial terdiri atas seorang ketua dan seorang wakil ketua yang merangkap anggota. Komisi Yudisial mempunyai tujuh orang anggota komisi.

Komisi Yudisial mempunyai wewenang sebagai berikut.

a. Mengusulkan pengangkatan Hakim Agung kepada DPR, dan

b. Menegakkan kehormatan dan keluhuran martabat serta menjaga perilaku hakim.

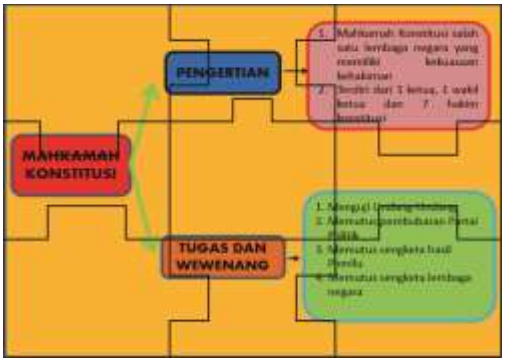
Komisi Yudisial didirikan dengan tujuan:

1) menyiapkan calon hakim agung yang ber - akhlak mulia, jujur, berani, dan kompeten;
2) mendorong pengembangan sumber daya hakim menjadi insan yang mengabdi dan menegakkan hukum dan keadilan;
3) melaksanakan pengawasan penye lenggaraan kekuasaan kehakiman yang jujur, bersih, transparan, dan profesional.

LAMPIRAN 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Puzzle Lembaga Yudikatif



Puzzle tugas dan wewenang Mahkamah Agung dan Mahkamah Konstitusi

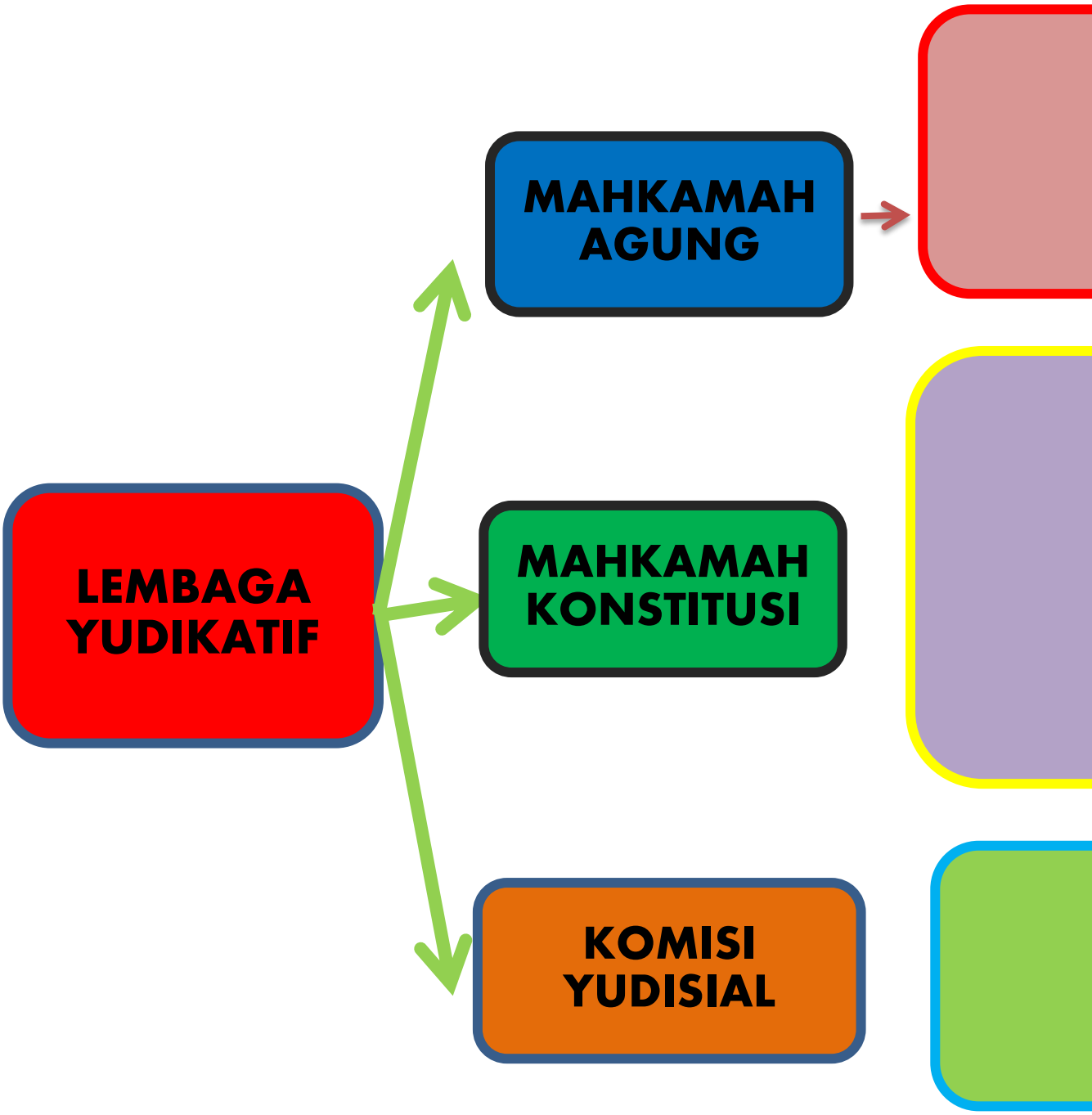
Puzzle tugas dan wewenang Komisi Yudisial

LAMPIRAN 3

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Mata Pelajaran	: PKn	
Kelas/ Semester	: IV / II	
Standar Kompetensi	: Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat	
Kompetensi Dasar	: Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll	
Nama Anggota Kelompok	: 1……	4. . . . .
	2…….	5. . . . .
	3…….	

Isilah Bagan di bawah Ini dengan mengisi tugas dan wewenang masing – masing lembaga!


LEMBAGA YUDIKATIF
MAHKAMAH AGUNG
MAHKAMAH KONSTITUSI
KOMISI YUDISIAL

LAMPIRAN 4

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKn

Indikator	Ranah RANAH KOGNITIF	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	TINGKAT KESUKARAN
3.1.1 Memahami pengertian lembaga yudikatif	C2	Isian Singkat Uraian	1 1	Terlampir	Mudah Mudah
3.1.2 Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif	C1	Uraian	2	Terlampir	Mudah
3.1.3 Mengemukakan tugas dan wewenang MA	C3	Isian Singkat Uraian	2 3	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.4 Mengemukakan tugas dan wewenang MK	C3	Isian Singkat Uraian	3,4 4	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.5 Mengemukakan tugas dan wewenang KY	C3	Isian Singkat Uraian	5 5	Terlampir	Sedang Sulit
3.1.6 Membuat resume lembaga yudikatif (C6)	C6				

SOAL EVALUASI PKn

NAMA :

KELAS/ NO.ABSEN :

I. ISILAH TITIK-TITIK DI BAWAH INI DENGAN BENAR !

1. Lembaga negara yang memegang kekuasaan kehakiman adalah . . . .
2. Memutus sengketa yang tidak selesai di pengadilan negeri dan pengadilan tinggi merupakan wewenang lembaga . . . .
3. Partai politik dibubarkan oleh lembaga . . . .
4. Siapa nama ketua Mahkamah Konstitusi yang pertama . . . .
5. Lembaga yang berwenang mengusulkan hakim agung adalah . . . .

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga yudikatif ?
2. Sebutka lembaga-lembaga yang termasuk lembaga yudikatif!
3. Jelaskan 2 tugas dan wewenang Mahkamah Agung !
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Mahkamah Konstitusi !
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Komisi Yudisial !

LAMPIRAN 6

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

A. Isian Singkat

1. Lembaga Yudikatif
2. Mahkamah Agung
3. Mahkamah Konstitusi
4. Jilmy Asshiddiqie
5. Komisi Yudisial

B. Uraian

1. Lembaga yudikatif adalah lembaga yang memegang kekuasaan di bidang kehakiman.
2. MA, MK, KY
3. Memutus sengketa yang tidak selesai di pengadilan negeri dan pengadilan tinggi, Mengawasi pelaksanaan UU. Memberi sanksi terhadap segala pelanggaran terhadap UU
4. Tugas dan wewenang Mahkamah Konstitusi adalah: Berwenang mengadili pada tingkat pertama dan terakhir yang putusannya bersifat final. Menguji UU terhadap UUD 1945. Memutuskan sengketa kewenangan lembaga negara yang kewenangannya diberikan oleh UUD. Memutuskan pembubaran partai politik. Memutuskan perselisihan hasil pemilu
5. Tugas dan wewenang Komisi Yudisial adalah: Mengusulkan hakim agung kepada DPR. Menegakkan kehormatan dan keluhuran martabat serta menjaga prilaku hakim.

PENILAIAN :

$$\text{NILAI} = \frac{\text{isian singkat} + (\text{uraian} \times 2)}{2} \times 100$$

LEMBAR PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS III

No	Nama	Bertanggungjawab				Percaya diri				Bersikap santun				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AM													
2	SA													
3	MYE													
4	MR													
5	NK													
6	AR													
7	AD													
8	ADF													
9	AF													
10	CSA													
11	DA													
12	FH													
13	FN													
14	LF													
15	MH													
16	RF													
17	RG													
18	SD													
19	ZP													
20	ZHA													
21	NH													
22	AS													
23	RN													
24	MHS													

Lampiran 7

KISI-KISI INSTRUMEN

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV

SDN MANGUNSARI KOTA SEMARANG

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Talk Write* dengan media *puzzle*	1. Mengkondisikan kelas *(keterampilan membuka pelajaran).* 2. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (*keterampilan membuka pelajaran*) 3. Menjelaskan materi secara garis besar (*keterampilan menjelaskan*) 4. Membimbing pembentukan kelompok diskusi (*keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas*) 5. Memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* kepada kelompok diskusi (*keterampilan mengadakan variasi*) 6. Membimbing diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*keterampilan membimbing kelompok kecil*) 7. Membahas hasil diskusi melalui presentasi perwakilan kelompok (*keterampilan bertanya dan mengadakan variasi*) 8. Membimbing siswa menulis	1. Guru 2. Foto 3. Video	1. Lembar observasi keterampilan guru 2. Catatan lapangan

		rangkuman materi (*keterampilan pembelajaran perseorangan*) 9. Memberikan refleksi dan penguatan (*keterampilan memberi penguatan*) 10. Menutup pelajaran (*keterampiran menutup pelajaran*)		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Talk Write* dengan media *puzzle*.	1. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran (*kegiatan emosiona*l) 2. Menanggapi apersepsi (*kegiatan lisan*) 3. Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual dan kegiatan mendengarkan*) 4. Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*) 5. Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*) 6. Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*) 7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*kegaiatn lisan*) 8. Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*) 9. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegiatan mental*) 10. Menyimpulkan materi pelajaran (*kegaiatan lisan dan mental*)	1. Siswa 2. Foto 3. Video	1. lembar observasi siswa 2. catatan lapangan 3. angket
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran	1. Menyebutkan nama lembaga eksekutif yang ada di	1. Siswa 2. Foto	1. Lembar penilaian 2. Tes tertulis

	PKn melalui model *Think Talk Write* dengan media *puzzle*	Indonesia 2. Memahami pengertian lembaga ekskutif 3. Mengemukakan tugas dan wewenang presiden 4. Mengemukakan tugas dan wewenang wakil presiden 5. Mengemukakan tugas dan wewenang menteri 6. Menganalisis struktur ketatanegaraan sebelum dan setelah perubahan UUD 1945 7. Memahami pengertian lembaga legislatif 8. Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga legislatif 9. Mengemukakan tugas dan wewenang DPR 10. Mengemukakan tugas dan wewenang MPR 11. Mengemukakan tugas dan wewenang DPD 12. Merangkum tugas dan wewenang lembaga legislatif 13. Memahami pengertian lembaga yudikatif 14. Menyebutkan lembaga yang termasuk dalam lembaga yudikatif 15. Mengemukakan tugas dan wewenang MA 16. Mengemukakan tugas dan		

		wewenang MK 17. Mengemukakan tugas dan wewenang KY 18. Membuat resume lembaga yudikatif		

Lampiran 8

CATATAN LAPANGAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

SIKLUS I

Nama Guru : Utik Puji Lestari

Kelas : IV (Empat)

Hari / Tanggal : Selasa, 16 Maret 2015

Petunjuk :

Catatlah keadaan lapangan yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pembelajaran PKn dimulai setelah istirahat, yaitu pada pukul 11.00-12.10 WIB. Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru mengucapkan salam kemudian dilanjutkan berdoa. Guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa. Kemudian guru membimbing pembentukan kelompok diskusi. Guru memberikan LKK berupa *puzzzle*. Dalam membimbing pembentukan kelompok, guru belum bisa mengkondisikan siswa agar tertib sehingga suasana kelas gaduh. Siswa menyusun *puzzle* dan menulis laporan diskusi. Guru berkeliling ke setiap kelompok. Guru belum menguasai kelas sehingga saat berdiskusi suasana kelas belum kondisif, beberapa siswa masih ramai dan berjalan-jalan. Kemudian guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok. Pada saat presentasi, sebagian siswa tidak memperhatikan presentasi yang dilakukan tetapi sibuk berbicara sendiri. Pada kegiatan akhir guru dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian guru membagikan soal evaluasi.

Semarang, 16 Maret 2015
Observer

Ardhina Maya Nugraheni
NIM. 140141129

Lampiran 9

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN
Siklus II

Nama Guru : Utik Puji Lestari

Kelas : IV (Empat)

Hari / Tanggal : Selasa, 23 Maret 2015

Petunjuk :
Catatlah keadaan lapangan yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pembelajaran PKn dimulai pukul 11.00-12.10 WIB. Guru memberi salam kepada siswa kemudian berdoa. Setelah selesai berdoa guru melakukan presensi. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dan memotivasi siswa.

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan baik. Suara guru jelas hanya saja suasana kelas masih ramai. Siswa RG, NK, RG dan MY masih ramai. Guru membimbing siswa untuk berkelompok, pengkondisian kelas yang diakukan guru cukup baik.

Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* yang diberikan guru. Guru berkeliling ke setiap kelompok. Pada saat berdiskusi, suasana kelas lebih kondusif daripada siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa tertib dan tidak ramai saat berdiskusi hanya beberapa siswa yang masih ramai dan berjalan-jalan. Pada saat presentasi, guru belum memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi.

Pada kegiatan, guru dan siswa menyimpulkan materi. Guru membagikan evaluasi kepada siswa. Pembelajaran ditutup dengan salam dan doa.

Semarang, 23 Maret 2015
Observer

Ardhina Maya Nugraheni
NIM. 1401411293

Lampiran 10

CATATAN LAPANGAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Siklus III

Nama Guru : Utik Puji Lestari

Kelas : IV (Emapt)

Hari / Tanggal : Selasa, 30 Maret 2015

Petunjuk :

Catatlah keadaan lapangan yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pembelajaran PKn dimulai setelah istirahat, yaitu pada pukul 11.00-12.10 WIB. Pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam kemudian berdoa bersama. Guru memberikan apersepsi dengan kegiatan tanya jawab.

Guru menyampaikan materi secara singkat tantang lembaga yudikatif. Siswa tampak memperhatikan guru hanya beberapa siswa yang masih berbicara sendiri. Guru membimbing pembentukan kelompok diskusi, siswa tertib mengikuti instruksi guru. Siswa berdiskusi menyusun *puzzle* yang diberikan guru dengan kelompoknya. Guru berkeliling ke setiap kelompok. Suasana kelas saat berdiskusi tertib, guru dalam mengkondisikan siswa tampak baik. Penguasaan kelas yang dilakukan guru sudah baik walaupun masih terdapat beberapa siswa yang ramai.

Pada kegiatan akhir, guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Siswa tertib mengerjakan evaluasi yang diberikan guru. Pembelajaran ditutup dengan salam.

Semarang, 30 Maret 2015
Observer

Ardhina Maya Nugraheni
NIM. 140141129

Lampiran 11

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS I

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga negara sebelum dan setelah amandemen, Lembaga Eksekutif
Hari, Tanggal : Selasa, 16 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233)

Indikator	**Deskriptor**	***Check* (√)**	**Skor**
1. Mengkondisikan kelas *(keterampilan membuka pelajaran).*	1. Menarik perhatian siswa	√	3
	2. Mengucapkan salam	√	
	3. Memberikan motivasi	√	
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran		

2. Menggali pengetahuan awal siswa *(keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan bertanya).*	1. Memberi pertanyaan dengan singkat dan jelas	√	2
	2. Pertanyaan yang diberikan sesuai materi pelajaran	√	
	3. Memberikan motivasi		
	4. Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan		
3. Menjelaskan materi secara garis besar (*keterampilan menjelaskan*)	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	3
	2. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
	3. Peerhatian guru merata kepada semua siswa	√	
	4. Memusatkan perhatian siswa		
4. Membimbing pembentukan kelompok diskusi (*keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas*)	1. Memusatkan perhatian siswa	√	2
	2. Mengkondisikan siswa membentuk kelompok diskusi		
	3. Memberikan perhatian dalam membentuk kelompok	√	
	4. Menegur bila siswa kurang tertib saat berkelompok		
5. Memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* kepada kelompok diskusi (*keterampilan mengadakan variasi*)	1. *Puzzle* yang diberikan sesuai dengan materi	√	3
	2. Petunjuk yang disampaikan jelas	√	
	3. Memusatkan perhatian siswa	√	
	4. Perhatian guru merata kepada semua siswa		
6. Membimbing diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*keterampilan membimbing kelompok kecil*)	1. Memusatkan perhatian siswa	√	3
	2. Memberikan petunjuk yang jelas	√	
	3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi	√	
	4. Menganalisis pandangan siswa		
7. Membahas hasil diskusi melalui presentasi perwakilan kelompok	1. Memberikan petunjuk jalannya presentasi	√	2
	2. Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.	√	

(*keterampilan bertanya dan mengadakan variasi*)	3. Memusatkan perhatian siswa pada presentasi kelompok		
	4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan tanggapan		
8. Membimbing siswa menulis rangkuman materi (*keterampilan pembelajaran perseorangan*)	1. Memberi instruksi yang jelas	√	3
	2. Memberi perhatian kepada siswa secara merata	√	
	3. Mengadakan pendekatan pribadi kepada siswa		
	4. Memusatkan perhatian siswa	√	
9. Memberikan refleksi dan penguatan (*keterampilan memberi penguatan*)	1. Memberikan penguatan kepada siswa yang aktif	√	3
	2. Memberi penguatan kepada kelompok yang aktif		
	3. Memberi *reward* kepada kelompok yang aktif	√	
	4. Memberi penguatan kepada siswa suapaya aktif saat pembelajaran	√	
10. Menutup pelajaran (*keterampilan menutup pelajaran*)	1. Mengajak siswa menyimpulkan materi	√	2
	2. Mengulang kembali materi-materi yang penting		
	3. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
	4. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.		
Jumlah Skor			26
Persentase			65%
Kategori			Baik

Skor maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$ = Hasil

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

$= 7,5$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar keterampilan guru :

5. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
6. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
7. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
8. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 16 Maret 2015

Observer

Ary Sotyarini, M.Pd

NIP. 19790826 200801 2 017

Lampiran 12

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS II

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga Legislatif
Hari, Tanggal : Selasa, 23 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
   Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233).

Indikator	**Deskriptor**	***Check* (√)**	**Skor**
1. Mengkondisikan kelas *(keterampilan membuka pelajaran).*	5. Menarik perhatian siswa	√	4
	6. Mengucapkan salam	√	
	7. Memberikan motivasi	√	
	8. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2. Menggali pengetahuan	5. Memberi pertanyaan dengan singkat dan jelas	√	3

awal siswa *(keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan bertanya).*	6. Pertanyaan yang diberikan materi pelajaran	√	
	7. Memberikan motivasi	√	
	8. Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan		
3. Menjelaskan materi secara garis besar (*keterampilan menjelaskan*)	5. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	3
	6. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
	7. Peerhatian guru merata kepada semua siswa	√	
	8. Memusatkan perhatian siswa		
4. Membimbing pembentukan kelompok diskusi (*keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas*)	5. Memusatkan perhatian siswa	√	3
	6. Mengkondisikan siswa membentuk kelompok diskusi	√	
	7. Memberikan perhatian dalam membentuk kelompok	√	
	8. Menegur bila siswa kurang tertib saat berkelompok		
5. Memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* kepada kelompok diskusi (*keterampilan mengadakan variasi*)	5. *Puzzle* yang diberikan sesuai dengan materi	√	3
	6. Petunjuk yang disampaikan jelas	√	
	7. Memusatkan perhatian siswa	√	
	8. Perhatian guru merata kepada semua siswa		
6. Membimbing diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*keterampilan membimbing kelompok kecil*)	5. Memusatkan perhatian siswa	√	3
	6. Memberikan petunjuk yang jelas	√	
	7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi	√	
	8. Menganalisis pandangan siswa		
7. Membahas hasil diskusi melalui presentasi perwakilan kelompok (*keterampilan bertanya*	5. Memberikan petunjuk jalannya presentasi	√	3
	6. Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.	√	
	7. Memusatkan perhatian siswa pada presentasi kelompok	√	

dan mengadakan variasi)	8. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan tanggapan		
8. Membimbing siswa menulis rangkuman materi (*keterampilan pembelajaran perseorangan*)	5. Memberi instruksi yang jelas	√	3
	6. Memberi perhatian kepada siswa secara merata	√	
	7. Mengadakan pendekatan pribadi kepada siswa		
	8. Memusatkan perhatian siswa	√	
9. Memberikan refleksi dan penguatan (*keterampilan memberi penguatan*)	5. Memberikan penguatan kepada siswa yang aktif	√	3
	6. Memberi penguatan kepada kelompok yang aktif		
	7. Memberi *reward* kepada kelompok yang aktif	√	
	8. Memberi penguatan kepada siswa suapaya aktif saat pembelajaran	√	
10. Menutup pelajaran (*keterampilan menutup pelajaran*)	5. Mengajak siswa menyimpulkan materi	√	3
	6. Mengulang kembali materi-materi yang penting		
	7. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
	8. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	√	
Jumlah Skor			31
Persentase			77.5%
Kategori			Baik

Skor maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$ = Hasil

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

$= 7,5$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar keterampilan guru :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 23 Maret 2015

Observer

Ary Sotyarini, M.Pd

NIP. 19790826 200801 2 017

Lampiran 13

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS III

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga Yudikatif
Hari, Tanggal : Selasa, 30 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233).

Indikator	**Deskriptor**	***Check* (√)**	**Skor**
1. Mengkondisikan kelas *(keterampilan membuka pelajaran).*	1. Menarik perhatian siswa	√	4
	2. Mengucapkan salam	√	
	3. Memberikan motivasi	√	
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2. Menggali pengetahuan	1. Memberi pertanyaan dengan singkat dan jelas	√	3

awal siswa *(keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan bertanya).*	2. Pertanyaan yang diberikan materi pelajaran	√	
	3. Memberikan motivasi		
	4. Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan	√	
3. Menjelaskan materi secara garis besar (*keterampilan menjelaskan*)	1. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	**4**
	2. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
	3. Peerhatian guru merata kepada semua siswa	√	
	4. Memusatkan perhatian siswa	√	
4. Membimbing pembentukan kelompok diskusi (*keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas*)	1. Memusatkan perhatian siswa	√	4
	2. Mengkondisikan siswa membentuk kelompok diskusi	√	
	3. Memberikan perhatian dalam membentuk kelompok	√	
	4. Menegur bila siswa kurang tertib saat berkelompok	√	
5. Memberikan permasalahan berupa permainan *puzzle* kepada kelompok diskusi (*keterampilan mengadakan variasi*)	1. *Puzzle* yang diberikan sesuai dengan materi	√	4
	2. Petunjuk yang disampaikan jelas	√	
	3. Memusatkan perhatian siswa	√	
	4. Perhatian guru merata kepada semua siswa	√	
6. Membimbing diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*keterampilan membimbing kelompok kecil*)	1. Memusatkan perhatian siswa	√	4
	2. Memberikan petunjuk yang jelas	√	
	3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi	√	
	4. Menganalisis pandangan siswa		
7. Membahas hasil diskusi melalui presentasi perwakilan kelompok (*keterampilan bertanya*	1. Memberikan petunjuk jalannya presentasi	√	3
	2. Memberikan kesempatan kepada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.	√	
	3. Memusatkan perhatian siswa pada presentasi kelompok	√	

dan mengadakan variasi)	4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan tanggapan		
8. Membimbing siswa menulis rangkuman materi (*keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan*)	1. Memberi instruksi yang jelas	√	3
	2. Memberi perhatian kepada siswa secara merata	√	
	3. Mengadakan pendekatan pribadi kepada siswa		
	4. Memusatkan perhatian siswa	√	
9. Memberikan refleksi dan penguatan (*keterampilan memberi penguatan*)	1. Memberikan penguatan kepada siswa yang aktif	√	4
	2. Memberi penguatan kepada kelompok yang aktif	√	
	3. Memberi *reward* kepada kelompok yang aktif	√	
	4. Memberi penguatan kepada siswa suapaya aktif saat pembelajaran	√	
10. Menutup pelajaran (*keterampilan menutup pelajaran*)	1. Mengajak siswa menyimpulkan materi	√	3
	2. Mengulang kembali materi-materi yang penting		
	3. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
	4. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	√	
Jumlah Skor			36
Persentase			90%
Kategori			Sangat Baik

Skor maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$ = Hasil

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

= 7, 5

Kriteria ketuntasan keterampilan guru:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar keterampilan guru :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 30 Maret 2015

Observer

Ary Sotyarini, M.Pd

NIP. 19790826 200801 2 017

Lampiran 14

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS I

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Nama Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga negara sebelum dan setelah amandemen, Lembaga Eksekutif
Hari, Tanggal : Selasa, 16 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233)

No.	**Indikator**	**Jumlah siswa yang mendapatkan skor**				**Total skor per indikator**	**Rerata skor per indikator**
		1	**2**	**3**	**4**		
1.	Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran *(emotional activities)*	1	13	8	2	59	2,46
2.	Menanggapi apersepsi (*kegiatan lisan*)	1	12	10	1	59	2,46
3.	Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual*	0	10	14	0	62	2,6

	dan kegiatan mendengarkan)						
4.	Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*)	1	8	11	3	62	2,6
5.	Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*)	0	13	10	1	60	2,5
6.	Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*)	0	7	15	2	67	2,8
7.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*kegaiatn lisan*)	1	14	9	0	56	2,33
8.	Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*)	2	10	12	0	58	2,41
9.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegiatan mental*)	0	12	12	0	60	2,5
10.	Menyimpulkan materi pelajaran (*kegiatan mental*)	0	9	15	0	63	2,62
Jumlah skor							**606**
Rata-rata							**25,28**
Persentase							**63,12%**
Kategori							**Baik**

Skor Maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

= 7, 5

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar aktivitas siswa:

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 16 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* SIKLUS I

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWASIKLUS 1										SKOR	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	1	1	2	1	2	3	1	1	2	2	16	Kurang
2	SA	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	25	Baik
3	MYE	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	22	Cukup
4	MR	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22	Cukup
5	NK	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	21	Cukup
6	AR	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	Baik
7	AD	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	26	Baik
8	ADF	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	27	Baik
9	AF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
10	CSA	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	28	Baik
11	DA	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	26	Baik
12	FH	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	23	Cukup
13	FN	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	25	Baik
14	LF	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	32	Baik
15	MH	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	30	Baik
16	RF	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	25	Baik
17	RG	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	23	Cukup
18	SD	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	25	Baik
19	ZP	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	23	Cukup
20	ZHA	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	33	Sangat Baik
21	NH	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	24	Cukup
22	AS	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	22	Cukup
23	RN	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27	Baik
24	MHS	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	23	Cukup

JUMLAH	609
RATA-RATA	25,4
PRESENTASE	63.5%
KATEGORI	BAIK

Semarang, 16 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

Lampiran 15

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS II

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Nama Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga Legislatif
Hari, Tanggal : Selasa, 23 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233).

No.	**Indikator**	**Jumlah siswa yang mendapatkan skor**				**Total skor per indikator**	**Rerata skor per indikator**
		1	**2**	**3**	**4**		
1.	Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran *(emotional activities).*	0	1	19	4	75	3,1
2.	Menanggapi apersepsi (*kegiatan lisan*)	0	6	16	2	68	2,83
3.	Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual*	0	8	16	0	64	2,67

	dan kegiatan mendengarkan)						
4.	Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*)	0	6	14	4	70	2,9
5.	Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*)	0	5	16	3	70	2,9
6.	Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*)	0	5	16	3	70	2,92
7.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*kegaiatn lisan*)	0	8	16	0	64	2,67
8.	Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*)	0	8	12	4	68	2,83
9.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegiatan mental*)	0	7	17	0	65	2,71
10.	Menyimpulkan materi pelajaran (*kegiatan mental*)	0	9	14	1	64	2,67
Jumlah skor							**678**
Rata-rata							**28,25**
Presentase							**70,62%**
Kategori							**Baik**

Skor Maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

$= 7,5$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar aktivitas siswa:

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 23 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWASIKLUS 1										SKOR	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	Cukup
2	SA	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	27	Baik
3	MYE	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	23	Cukup
4	MR	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28	Baik
5	NK	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	24	Baik
6	AR	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33	Sangat Baik
7	AD	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	Baik
8	ADF	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27	Baik
9	AF	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	Baik
10	CSA	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	29	Baik
11	DA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
12	FH	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	24	Cukup
13	FN	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	Baik
14	LF	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	34	Sangat Baik
15	MH	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	34	Sangat Baik
16	RF	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	Baik
17	RG	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26	Baik
18	SD	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	Baik
19	ZP	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	25	Baik
20	ZHA	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	Sangat Baik
21	NH	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	Baik

22	AS	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	Baik
23	RN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	Baik
24	MHS	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	26	Baik
JUMLAH												678	
RATA-RATA												28,25	
PRESENTASE												70,62%	
KATEGORI												BAIK	

Semarang, 23 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

Lampiran 16

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS III

Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Nama Guru : Utik Puji Lestari
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Lembaga Yudikatif
Hari, Tanggal : Selasa, 30 Maret 2015

Petunjuk:

1. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Sukmadinata, 2012: 233).

No.	**Indikator**	**Jumlah siswa yang mendapatkan skor**				**Total skor per indikator**	**Rerata skor per indikator**
		1	**2**	**3**	**4**		
1.	Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran *(emotional activities).*	0	0	13	11	83	3,46
2.	Menanggapi apersepsi (*kegiatan lisan*)	0	2	17	5	75	3,13

3.	Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual dan kegiatan mendengarkan*)	0	5	12	7	74	3,08
4.	Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*)	0	3	14	7	76	3,17
5.	Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*)	0	3	15	6	75	3,13
6.	Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*)	0	0	19	5	77	3,21
7.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*kegaiatn lisan*)	0	2	18	4	74	3,08
8.	Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*)	0	2	17	5	75	3,13
9.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegiatan mental*)	0	1	18	5	76	3,17
10.	Menyimpulkan materi pelajaran (*kegiatan mental*)	0	1	19	4	75	3,13
Jumlah skor							**760**
Rata-rata							**31,67**
Presentase							**79.17%**
Kategori							**Baik**

Skor Maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$

i $= \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah\ (R)}{jumlah\ interval\ kelas}$

$= \frac{30}{4}$

$= 7,5$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan :

Petunjuk pembacaan klasifikasi kategori nilai lembar aktivitas siswa :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kategori sangat baik dan tuntas.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5, maka data termasuk kategori baik dan tuntas.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kategori cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5, maka data termasuk kategori kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 30 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS III

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWASIKLUS III										SKOR	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	23	Cukup
2	SA	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	34	Sangat Baik
3	MYE	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	Baik
4	MR	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	32	Baik
5	NK	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	26	Baik
6	AR	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	Sangat Baik
7	AD	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	Baik
8	ADF	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	Baik
9	AF	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
10	CSA	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33	Sangat Baik
11	DA	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	34	Sangat Baik
12	FH	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	Baik
13	FN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
14	LF	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	36	Sangat Baik
15	MH	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	35	Sangat Baik
16	RF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
17	RG	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	29	Baik
18	SD	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	Baik

19	ZP	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	31	Baik
20	ZHA	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	Sangat Baik
21	NH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
22	AS	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	Baik
23	RN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	Baik
24	MHS	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	Baik
JUMLAH												760	
RATA-RATA												31,67	
PRESENTASE												79.17%	
KATEGORI												BAIK	

Semarang, 30 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293

Lampiran 17

HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS I

NO.	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	Keterangan
1	AM	50	Tidak Tuntas
2	SA	75	Tuntas
3	MYE	60	Tidak Tuntas
4	MR	70	Tuntas
5	NK	50	Tidak Tuntas
6	AR	75	Tuntas
7	AD	50	Tidak Tuntas
8	ADF	100	Tuntas
9	AF	80	Tuntas
10	CSA	80	Tuntas
11	DA	75	Tuntas
12	FH	70	Tuntas
13	FN	75	Tuntas
14	LF	80	Tuntas
15	MH	75	Tuntas
16	RF	75	Tuntas
17	RG	50	Tidak Tuntas
18	SD	75	Tuntas
19	ZP	70	Tuntas
20	ZHA	100	Tuntas
21	NH	80	Tidak Tuntas
22	AS	50	Tidak Tuntas
23	RN	75	Tuntas
24	MHS	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1690	
Rata-rata		70,41	

Lampiran 18

HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS II

NO.	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1	AM	60	Tidak Tuntas
2	SA	60	Tidak Tuntas
3	MYE	70	Tuntas
4	MR	70	Tuntas
5	NK	60	Tidak Tuntas
6	AR	90	Tuntas
7	AD	95	Tuntas
8	ADF	95	Tuntas
9	AF	95	Tuntas
10	CSA	70	Tuntas
11	DA	75	Tuntas
12	FH	65	Tidak Tuntas
13	FN	90	Tuntas
14	LF	75	Tuntas
15	MH	90	Tuntas
16	RF	80	Tuntas
17	RG	75	Tuntas
18	SD	70	Tuntas
19	ZP	60	Tidak Tuntas
20	ZHA	95	Tuntas
21	NH	60	Tidak Tuntas
22	AS	70	Tuntas
23	RN	95	Tuntas
24	MHS	75	Tuntas
Jumlah		**1840**	
Rata-rata		**76,6**	

Lampiran 19

HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS III

NO.	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1	AM	60	Tidak Tuntas
2	SA	75	Tuntas
3	MYE	85	Tuntas
4	MR	65	Tidak Tuntas
5	NK	70	Tuntas
6	AR	100	Tuntas
7	AD	90	Tuntas
8	ADF	90	Tuntas
9	AF	90	Tuntas
10	CSA	70	Tuntas
11	DA	90	Tuntas
12	FH	65	Tidak Tuntas
13	FN	80	Tuntas
14	LF	90	Tuntas
15	MH	90	Tuntas
16	RF	80	Tuntas
17	RG	90	Tuntas
18	SD	85	Tuntas
19	ZP	85	Tuntas
20	ZHA	100	Tuntas
21	NH	75	Tuntas
22	AS	65	Tidak Tuntas
23	RN	90	Tuntas
24	MHS	90	Tuntas
Jumlah		**1970**	
Rata-rata		**82,08**	

Lampiran 20

PEDOMAN PENILAIAN AFEKTIF

Indikator	Deskriptor	Tanda Check (√)	Skor
1. Bertanggungjawab	1. Melaksanakan kewajiban		
	2. Melaksanakan tugas sesuai kemampuan		
	3. Menaati tata tertib sekolah		
	4. Menjaga kebersihan lingkungan		
2. Percaya Diri	1. Pantang menyerah		
	2. Berani menyatakan pendapat		
	3. Berani bertanya		
	4. Berpenampilan tenang		
3. Bersikap Santun	1. Menerima nasihat guru		
	2. Menghindari permusuhan dengan teman		
	3. Menjaga perasaan orang lain		
	4. Menjaga ketertiban		
Total Skor			
Kriteria			

Skor minimal = 1 x 3 = 3

Skor maksimal = 4 x 3 = 12

Jarak interval (i) $= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{12-3}{4} = \frac{9}{4}$ = 2,25

Skor	Kriteria	Ketuntasan
9,75 ≤ skor ≤ 12	Sangat baik (A)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 9,75	Baik (B)	Tuntas
5,25 ≤ skor < 7,5	Cukup (C)	Tidak tuntas
3 ≤ skor < 5,25	Kurang (D)	Tidak tuntas

Lampiran 21

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA
SIKLUS I

No	NAMA SISWA	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah	Rata-Rata
1	AM	1	2	1	4	1,33333
2	SA	2	2	3	7	2,33333
3	MYE	2	2	2	6	2
4	MR	2	1	2	5	1,66667
5	NK	1	1	2	4	1,33333
6	AR	3	3	3	9	3
7	AD	3	2	2	7	2,33333
8	ADF	3	2	3	8	2,66667
9	AF	3	2	3	8	2,66667
10	CSA	2	3	2	7	2,33333
11	DA	2	3	2	7	2,33333
12	FH	2	3	2	7	2,33333
13	FN	2	2	2	6	2
14	LF	3	3	3	9	3
15	MH	3	2	3	8	2,66667
16	RF	2	2	2	6	2
17	RG	1	3	2	6	2
18	SD	2	2	2	6	2
19	ZP	1	2	3	6	2
20	ZHA	3	3	3	9	3
21	NH	2	2	2	6	2
22	AS	2	2	2	6	2
23	RN	2	2	2	6	2
24	MHS	2	2	3	7	2,33333
	Jumlah	51	53	56	160	
	Rata-rata	2,125	2,208333333	2,333333333	2,22222	

Semarang, 16 Maret 2015
Observer

Eka Prahara Tiyas Putri
NIM. 1401411264

Lampiran 22

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA
SIKLUS II

NO.	NAMA SISWA	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah	Rata-Rata
1	AM	2	2	2	6	2
2	SA	3	3	3	9	3
3	MYE	2	2	2	6	2
4	MR	2	2	3	7	2,33333
5	NK	2	2	2	6	2
6	AR	4	4	4	12	4
7	AD	3	3	3	9	3
8	ADF	3	2	3	8	2,66667
9	AF	3	3	3	9	3
10	CSA	3	3	3	9	3
11	DA	3	4	2	9	3
12	FH	3	3	2	8	2,66667
13	FN	3	2	3	8	2,66667
14	LF	3	3	3	9	3
15	MH	3	3	3	9	3
16	RF	3	3	3	9	3
17	RG	2	3	2	7	2,33333
18	SD	2	3	3	8	2,66667
19	ZP	2	3	3	8	2,66667
20	ZHA	4	3	3	10	3,33333
21	NH	2	2	3	7	2,33333
22	AS	2	2	2	6	2
23	RN	2	2	3	7	2,33333
24	MHS	2	3	3	8	2,66667
	Jumlah	63	65	66	194	2,694444

Semarang, 23 Maret 2015

Observer

Eka Prahara Tiyas Putri

NIM. 1401411264

Lampiran 23

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA
SIKLUS III

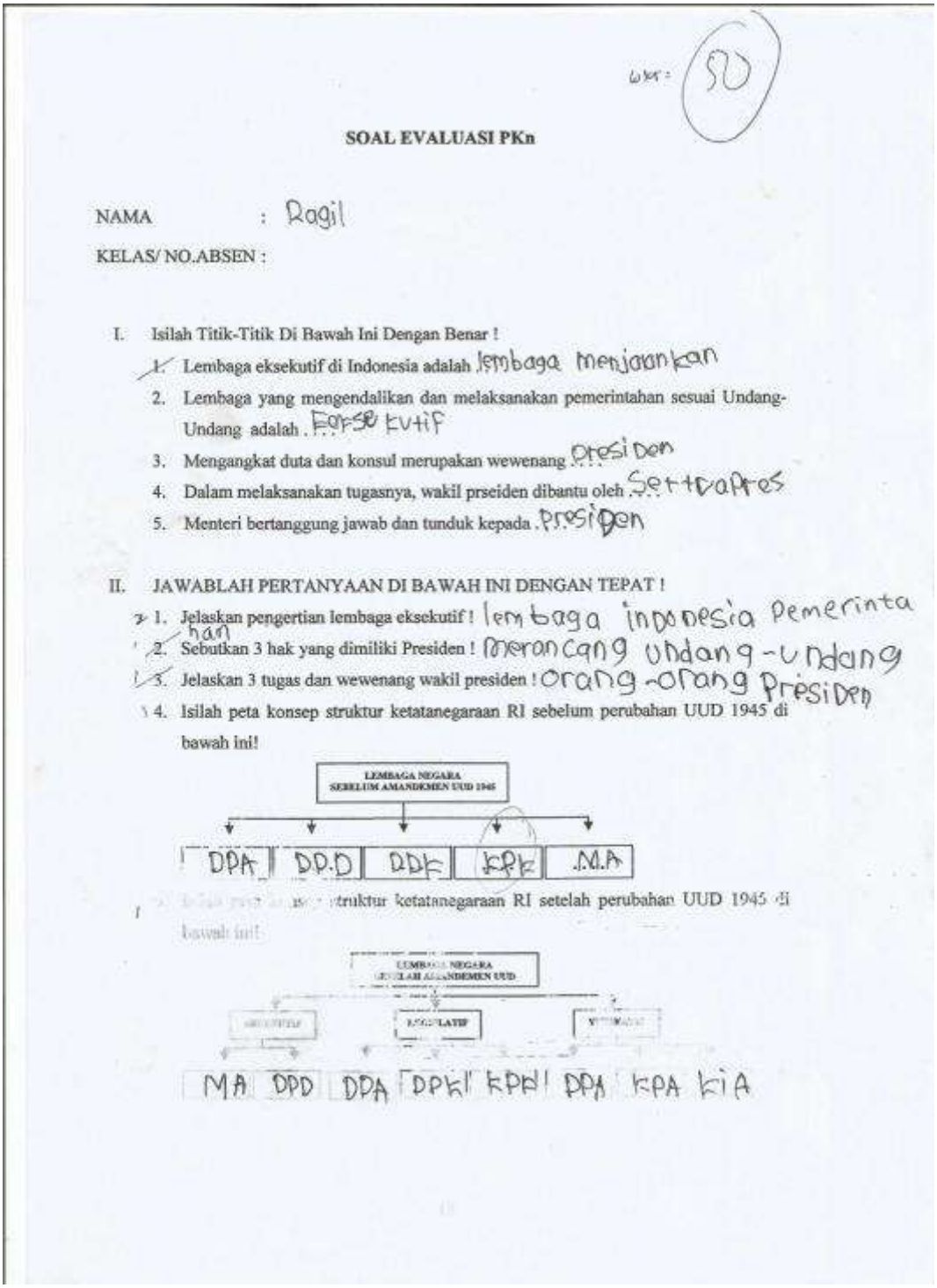
NO	NAMA SISWA	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah	Rata-Rata
1	AM	2	2	3	7	2,33333
2	SA	3	3	3	9	3
3	MYE	3	3	3	9	3
4	MR	3	3	3	9	3
5	NK	3	3	3	9	3
6	AR	4	4	4	12	4
7	AD	3	3	3	9	3
8	ADF	3	3	3	9	3
9	AF	4	3	4	11	3,66667
10	CSA	3	3	3	9	3
11	DA	4	4	3	11	3,66667
12	FH	3	3	3	9	3
13	FN	3	3	3	9	3
14	LF	4	3	3	10	3,33333
15	MH	4	4	3	11	3,66667
16	RF	4	3	3	10	3,33333
17	RG	3	3	3	9	3
18	SD	3	3	3	9	3
19	ZP	3	3	3	9	3
20	ZHA	4	3	4	11	3,66667
21	NH	3	2	3	8	2,66667
22	AS	3	2	3	8	2,66667
23	RN	3	3	3	9	3
24	MHS	2	4	3	9	3
Jumlah		77	73	75	225	
Rata-rata		3,208333333	3,0416667	3,125	3,125	

Semarang, 30 Maret 2015
Observer

Eka Prahara Tiyas Putri
NIM. 1401411264

Lampiran 24

NILAI TERENDAH SIKLUS I



nr: 50

SOAL EVALUASI PKn

NAMA : Ragil

KELAS/ NO.ABSEN :

I. Isilah Titik-Titik Di Bawah Ini Dengan Benar !

1. Lembaga eksekutif di Indonesia adalah lembaga menjaankan
2. Lembaga yang mengendalikan dan melaksanakan pemerintahan sesuai Undang-Undang adalah . Eksekutif
3. Mengangkat duta dan konsul merupakan wewenang presiden
4. Dalam melaksanakan tugasnya, wakil prseiden dibantu oleh Setkabpres
5. Menteri bertanggung jawab dan tunduk kepada . Presiden

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Jelaskan pengertian lembaga eksekutif ! lembaga indonesia pemerintahan
2. Sebutkan 3 hak yang dimiliki Presiden ! merancang undang-undang
3. Jelaskan 3 tugas dan wewenang wakil presiden ! orang-orang presiden
4. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI sebelum perubahan UUD 1945 di bawah ini!

LEMBAGA NEGARA SEBELUM AMANDEMEN UUD 1945

DPA | DPD | DPR | KPK | MA

5. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI setelah perubahan UUD 1945 di bawah ini!

LEMBAGA NEGARA SESUDAH AMANDEMEN UUD

EKSEKUTIF | LEGISLATIF | YUDISIAL

MA DPD DPA DPR KPK DPA KPA KIA

Lampiran 25

NILAI TERTINGGI SIKLUS I

100

SOAL EVALUASI PKn

NAMA : zahra Hilmi A

KELAS/ NO.ABSEN : IV / 20

I. Isilah Titik-Titik Di Bawah Ini Dengan Benar !

1. Lembaga eksekutif di Indonesia adalah . lembaga yang menjalankan pemerintah
2. Lembaga yang mengendalikan dan melaksanakan pemerintahan sesuai Undang-Undang adalah .eksekutif
3. Mengangkat duta dan konsul merupakan wewenang .presiden
4. Dalam melaksanakan tugasnya, wakil prseiden dibantu oleh .setwapres
5. Menteri bertanggung jawab dan tunduk kepada presiden dan wakil presiden

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Jelaskan pengertian lembaga eksekutif ! lembaga yang menjalankan pemerintahan
2. Sebutkan 3 hak yang dimiliki Presiden ! merancang undang undang, mengangkat duta konsul
3. Jelaskan 3 tugas dan wewenang wakil presiden ! melaksanakan tugas teknis, melaksanakan tugas tugas khusus, menggantikan presiden
4. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI sebelum perubahan UUD 1945 di bawah ini!

5. Isilah peta konsep struktur ketatanegaraan RI setelah perubahan UUD 1945 di bawah ini!

15

Lampiran 26

NILAI TERENDAH SIKLUS II

12x5 = 60

SOAL EVALUASI PKn

NAMA : Nouianto

KELAS/ NO.ABSEN :

I. Isilah Titik-Titik di Bawah Ini Dengan Benar !

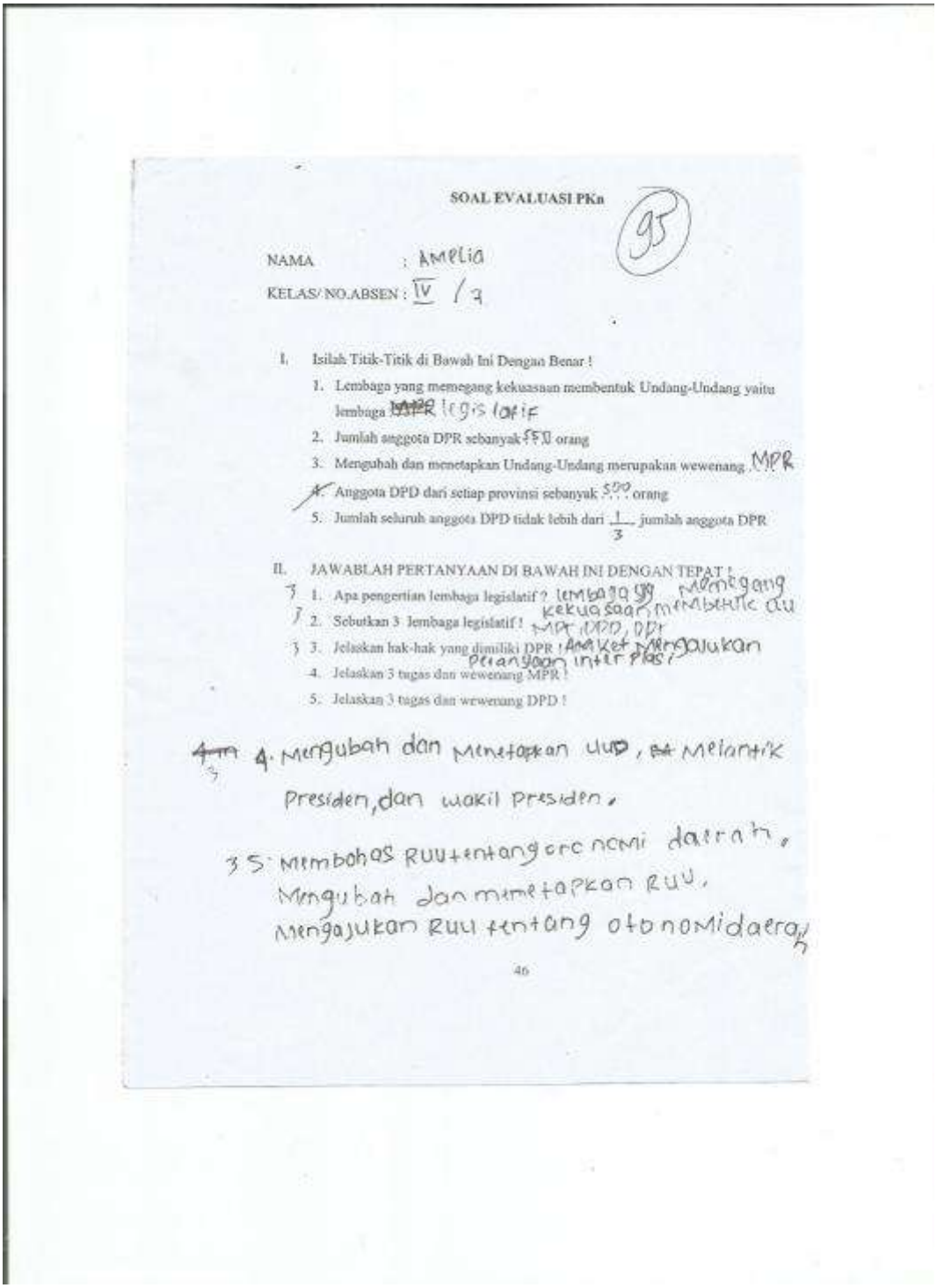
1. Lembaga yang memegang kekuasaan membentuk Undang-Undang yaitu lembaga legislatif.
2. Jumlah anggota DPR sebanyak 550 orang
3. Mengubah dan menetapkan Undang-Undang merupakan wewenang presiden.
4. Anggota DPD dari setiap provinsi sebanyak 10 orang
5. Jumlah seluruh anggota DPD tidak lebih dari $\frac{1}{3}$ jumlah anggota DPR

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga legislatif ? Lembaga yang membentuk Undang - Undang.
2. Sebutkan 3 lembaga legislatif ! DPR, DPD, MPR.
3. Jelaskan hak-hak yang dimiliki DPR ! membuat Undang-Undang.
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang MPR ! menjaga negara
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang DPD ! membuat undang-Undang.

Lampiran 27

NILAI TERTINGGI SIKLUS II



SOAL EVALUASI PKn

95

NAMA : Amelia

KELAS/ NO.ABSEN : IV / 7

I. Isilah Titik-Titik di Bawah Ini Dengan Benar !

1. Lembaga yang memegang kekuasaan membentuk Undang-Undang yaitu lembaga legislatif
2. Jumlah anggota DPR sebanyak 550 orang
3. Mengubah dan menetapkan Undang-Undang merupakan wewenang MPR
4. Anggota DPD dari setiap provinsi sebanyak 500 orang
5. Jumlah seluruh anggota DPD tidak lebih dari $\frac{1}{3}$ jumlah anggota DPR

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga legislatif ? lembaga yang memegang kekuasaan membentuk uu
2. Sebutkan 3 lembaga legislatif ! MPR, DPD, DPR
3. Jelaskan hak-hak yang dimiliki DPR ! Angket Mengajukan Pertanyaan interpelasi
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang MPR !
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang DPD !

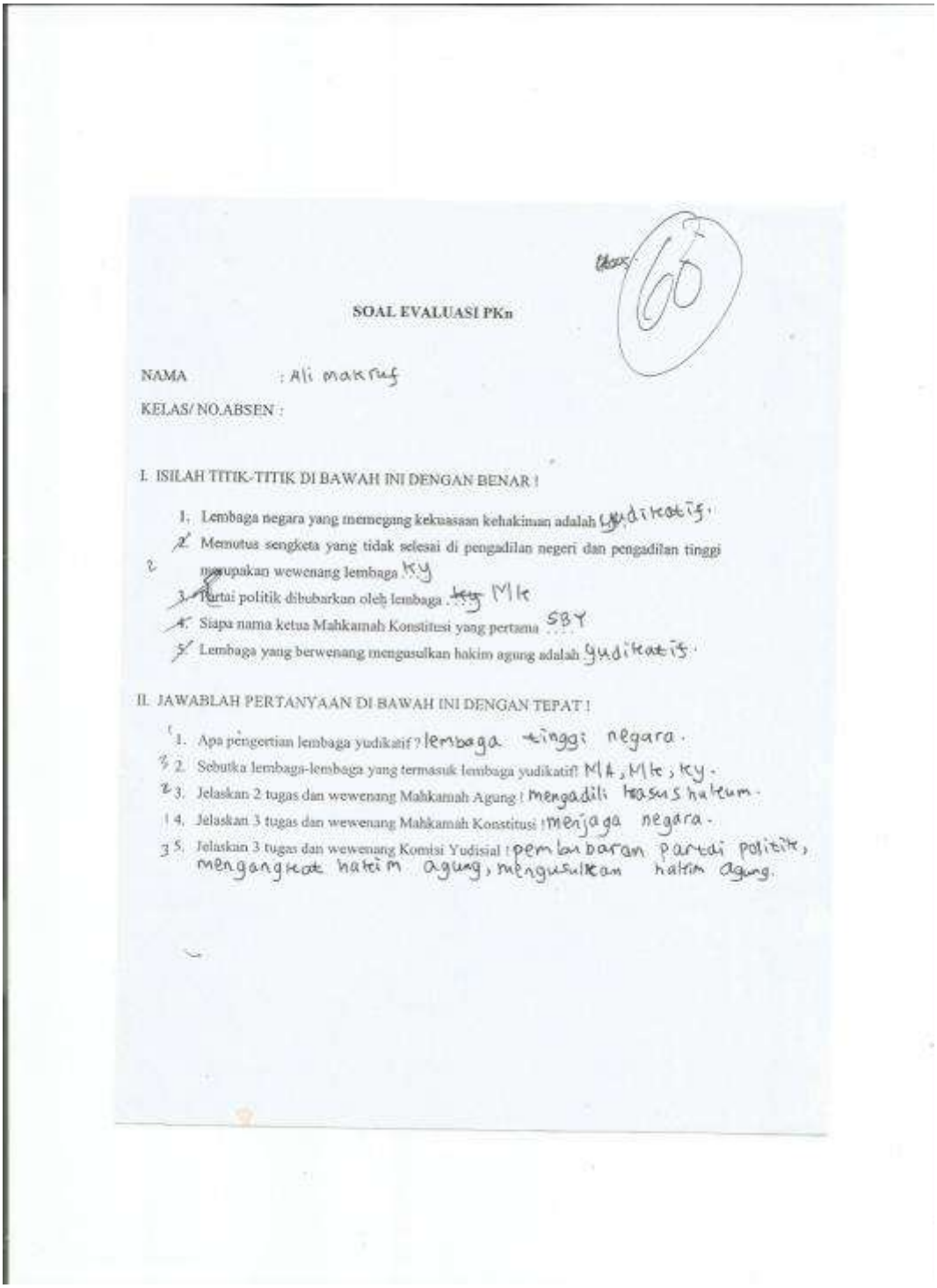
4. Mengubah dan menetapkan UUD, Melantik Presiden, dan wakil Presiden.

5. Membahas RUU tentang ekonomi daerah. Mengubah dan menetapkan RUU. Mengajukan RUU tentang otonomi daerah

46

Lampiran 28

NILAI TERENDAH SIKLUS III



60

SOAL EVALUASI PKn

NAMA : Ali makruf

KELAS/ NO.ABSEN :

I. ISILAH TITIK-TITIK DI BAWAH INI DENGAN BENAR !

1. Lembaga negara yang memegang kekuasaan kehakiman adalah yudikatif.
2. Memutus sengketa yang tidak selesai di pengadilan negeri dan pengadilan tinggi merupakan wewenang lembaga KY
3. Partai politik dibubarkan oleh lembaga ~~ky~~ MK
4. Siapa nama ketua Mahkamah Konstitusi yang pertama SBY
5. Lembaga yang berwenang mengusulkan hakim agung adalah yudikatif.

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga yudikatif ? lembaga tinggi negara.
2. Sebutka lembaga-lembaga yang termasuk lembaga yudikatif? MA, MK, KY.
3. Jelaskan 2 tugas dan wewenang Mahkamah Agung ! mengadili kasus hukum.
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Mahkamah Konstitusi ! menjaga negara.
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Komisi Yudisial ! pembubaran partai politik, mengangkat hakim agung, mengusulkan hakim agung.

Lampiran 29

NILAI TERTINGGI SIKLUS III

100

SOAL EVALUASI PKn

NAMA : Aulia R

KELAS/ NO.ABSEN :

I. ISILAH TITIK-TITIK DI BAWAH INI DENGAN BENAR !

1. Lembaga negara yang memegang kekuasaan kehakiman adalah yudikatif.
2. Memutus sengketa yang tidak selesai di pengadilan negeri dan pengadilan tinggi merupakan wewenang lembaga MA.
3. Partai politik dibubarkan oleh lembaga MK
4. Siapa nama ketua Mahkamah Konstitusi yang pertama Jilmi asidiq.
5. Lembaga yang berwenang mengusulkan hakim agung adalah KY

II. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT !

1. Apa pengertian lembaga yudikatif ? lembaga yang memegang ketu-asaan kehakiman.
2. Sebutka lembaga-lembaga yang termasuk lembaga yudikatif? MA, MK, KY.
3. Jelaskan 2 tugas dan wewenang Mahkamah Agung ! memutuskan sengketa yang tidak selesai di pengadilan negeri.
4. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Mahkamah Konstitusi ! Pembubaran partai politik, menguji Undang-Undang.
5. Jelaskan 3 tugas dan wewenang Komisi Yudisial ! mengusulkan hakim agung, mengangkat hakim agung.

Lampiran 30

SURAT BUKTI PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI MANGUNSARI
Alamat : Jalan Raya Mangunsari Kode Pos 50227 Telp. (024) 76917658

Semarang, 22 April 2015

No :
Lamp : 1 Lembar
Hal : Pemberitahuan

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Hj. Endang Purwaningsih, S.Pd
NIP : 19580924 197802 2 006
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Mangunsari

Menerangkan bahwa :

Nama : Utik Puji Lestari
NIM : 1401411165
Program studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar (S1)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Mangunsari pada tanggal 16 Maret 2015 sampai dengan 30 Maret 2015 dengan judul **"PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* (TTW) DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SDN MANGUNSARI KOTA SEMARANG".** Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah
SDN Mangunsari

Hj. Endang Purwaningsih, S.Pd
NIP. 19580924 197802 2 006

Lampiran 31

SURAT KETERANGAN KKM PKn

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI MANGUNSARI
Alamat : Jalan Raya Mangunsari Kode Pos 50227 Telp. (024) 76917658

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ary Sotyarini, M.Pd

NIP : 19790826 200801 2 017

Jabatan : Guru Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang

Menerangkan bahwa ***Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*** kelas IV SDN Mangunsari pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah ≥70.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, April 2015

Guru Kelas IV SDN Mangunsari

Ary Sotyarini, M.Pd
NIP. 19790826 200801 2 017

Lampiran 32

FOTO SIKLUS I

Guru Mengkondisikan Kelas

Guru Memberikan Apersepsi

Guru Menyampaikan Materi Lembaga Eksekutif

Guru Membimbing Pembentukan Kelompok

Guru Memberika Permasalah Berupa *Puzzle*

Guru Membimbing Diskusi Kelompok Menyusun *Puzzle*

Guru membimbing presentasi kelompok

Guru membimbing siswa menulis rangkuman materi

Guru Memberikan refleksi dan penguatan

Guru menutup pelajaran

Lampiran 33

FOTO SIKLUS II

Guru Mengkondisikan Kelas

Guru Memberikan Apersepsi

Guru Menyampaikan Materi Lembaga Legislatif

Guru Membimbing Pembentukan Kelompok

Guru Memberika Permasalah Berupa *Puzzle*

Guru Membimbing Diskusi Kelompok Menyusun *Puzzle*

Guru membimbing presentasi kelompok

Guru membimbing siswa menulis rangkuman materi

Guru Memberikan refleksi dan penguatan

Guru menutup pelajaran

Lampiran 34

FOTO SIKLUS III

Guru Mengkondisikan Kelas

Guru Memberikan Apersepsi

Guru Menyampaikan Materi Lembaga Yudikatif

Guru Membimbing Pembentukan Kelompok

Guru Memberika Permasalah Berupa *Puzzle*

Guru Membimbing Diskusi Kelompok Menyusun *Puzzle*

Guru membimbing presentasi kelompok

Guru menutup pelajaran dengan memberikan soal evaluasi

Guru Memberikan refleksi dan penguatan

Guru membimbing siswa menulis rangkuman materi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE*

SIKLUS …

Nama Guru : .....
Nama SD : SDN Mangunsari Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajaran : PKn
Materi : .....
Hari, Tanggal : .....

Petunjuk:

5. Cermatilah indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
6. Berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!
7. Skor penilaian:
   4 = apabila semua deskriptor tampak
   3 = apabila ada 3 deskriptor tampak
   2 = apabila ada 2 deskriptor tampak
   1 = apabila ada 1 deskriptor tampak
8. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan (Usman, 2013:129).

Indikator	Deskriptor	*Check* (√)	Skor
1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran *(kegiatan emosional).*	1. Memasuki ruang kelas sebelum pelajaran dimulai.		
	2. Menyiapkan buku pelajaran dan peralatan belajar		
	3. Duduk di tempat duduk masing-masing		
	4. Memusatkan perhatian pada pelajaran.		
2. Menanggapi apersepsi	1. Pandangan fokus memperhatikan guru		

(*kegiatan lisan*)	2. Memiliki inisiatif menjawab pertanyaan yang diajukan guru		
	3. Mengangkat tangan sebelum menjawab pertanyaan		
	4. Mengemukakan jawaban sesuai topik		
3. Memperhatikan materi yang disampaikan guru (*kegiatan visual dan kegiatan mendengarkan*)	1. Pandangan fokus memperhatikan penjelasan guru		
	2. Tidak berekspresi berlebihan sehingga membuat gaduh		
	3. Mencatat hal-hal penting tentang materi yang disampaikan guru		
	4. Berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami		
4. Membentuk kelompok (*kegaiatan emosional*)	1. Siswa berkelompok secara heterogen 4-5 orang.		
	2. Siswa mengkondisikan diri duduk sesuai kelompoknya		
	3. Siswa duduk sesuai kelompoknya		
	4. Memperhatikan instruksi yang diberikan guru		
5. Menganalisis alternatif pemecahan masalahan secara individu (*kegiatan mental*)	1. Berpikir alternatif pemecahan masalah		
	2. Mencatat alternatif pemecahan masalah untuk dibawa ke forum diskusi		
	3. Memperhatikan masalah yang diberikan guru		
	4. Siswa mendengarkan instruksi yang disampaikan guru		
6. Melakukan diskusi kelompok dalam menyusun *puzzle* (*kegaiatan mental dan kegaiatan lisan*)	1. Bekerjasama menyusun *puzzle*		
	2. Mendengarkan instruks yang disampaikan guru		
	3. Menerima dan menghargai pendapat dari anggota kelompok.		
	4. Tidak membuat kegaduhan saat diskusi kelompok		
7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	1. Mempresentasikan hasil diskusi dengan tertib		
	2. Mendengarkan petunjuk yang diberikan guru		

(*kegaiatn lisan*)	3. Memusatkan perhatian terhadap jalannya presentasi		
	4. Menghargai tanggapan dari kelompok lain		
8. Menulis rangkuman pelajaran secara individu (*kegiatan menulis*)	1. Mendengarkan instruksi yang diberikan guru		
	2. Membuat rangkuman secara individu		
	3. Siswa tertib dan tidak membuat kegaduhan		
	4. Tidak bekerjasama dengan teman saat membuat rangkuman		
9. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran (*kegiatan mental*)	1. Berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami		
	2. Memperoleh *reward* dari guru		
	3. Tidak membuat gaduh		
	4. Sikap duduk baik		
10. Menyimpulkan materi pelajaran (*kegiatan lisan dan mental*)	1. Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.		
	2. Berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami		
	3. Memusatkan perhatian kepada pembelajaran		
	4. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru		
Jumlah Skor			...
Persentase			...
Kategori			...

Skor maksimal : 40

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} x\ 100$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa:

Skor	Kategori	Kualifikasi
32,5 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
25 ≤ skor < 32,5	Baik	Tuntas
17,5 ≤ skor < 25	Cukup	Tidak Tuntas
10 ≤ skor < 17,5	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, 16 Maret 2015

Observer

Ardhina Maya Nugraheni

NIM. 1401411293