



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN *PUZZLE* PADA SISWA
KELAS IV B SDN SAMPANGAN 02 SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang

Oleh

MUHAMMAD ZULMI

1401411567

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD ZULMI
NIM : 1401411567
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa skripsi berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang” ini adalah hasil karya penulis sendiri dan tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Semarang, 16 April 2015



Muhammad Zulmi

NIM 1401411567

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang”, oleh Muhammad Zulmi NIM 1401411567, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 7 Mei 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 19551005 198012 2 001

Dosen Pembimbing

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

NIP 19560512 198203 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang”, oleh Muhammad Zulmi NIM 1401411567, telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi:



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Moch Ichsan, M. Pd.
NIP. 19500612 198403 1 001

Penguji Utama

Harmanto, S.Pd. M.Pd.

NIP 19540752 198011 1 001

Penguji I

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP 19670314 199203 1 005

Penguji II

Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 19560512 198203 1 003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Siapapun yang menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan jalannya menuju surga (H.R Muslim)

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. (Al-Mujadillah:11)

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan kepada:
Ayahku Tukimin dan Ibuku Wartini tercinta yang telah mencurahkan seluruh kasih sayang dan memberi dukungan moral, material, dan spiritual.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang”**.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan 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, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Dra. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan izin penelitian;
4. Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd, dosen pembimbing yang dengan kesabarannya telah memberikan koreksi, bimbingan, masukan, dan arahan kepada penulis hingga terselesaikannya penelitian ini;
5. Yosua Masidi, M.Pd, kepala SDN Sampangan 02 Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis;
6. Nafrida, A.Ma.Pd, guru kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang telah bersedia memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian;
7. Rekan-rekan Guru dan Karyawan SDN Sampangan 02 Semarang
8. Orang tuaku tercinta yang telah mencurahkan seluruh kasih sayangnya, keluargaku di Sragen dan keluargaku di Tangerang yang telah memberikan semangat dan dukungan baik moral, material, dan spiritual;
9. Keluarga besar angkatan 2011 yang telah memberikan rasa persaudaraan yang kuat;

10. Teman-teman PPL SDN Sampanagn 02 semarang dan sahabat-sahabat terkasih (Juni, Ari, Rizky, Wahid, dan Nova) yang telah membantu melaksanakan penelitian;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan mebaikan tersebut, mendapatkan belasan kebaikan dari Alloh SWT. Dengan harapn dan doa, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 16 April 2015

Penulis

ABSTRAK

Zulmi, Muhammad. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang . Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang inovatif, siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias media pembelajaran dari guru belum maksimal sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dari 36 siswa , hanya 14 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Solusi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*.. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang, sebanyak 36 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri atas tiga siklus masing-masing siklus satu pertemuan. 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 deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu keterampilan guru siklus I yaitu mendapat skor 27 dengan kriteria baik , siklus II mendapat skor 33 dengan kriteria sangat baik , dan III mendapat skor 36 dengan kriteria sangat baik. Skor aktivitas siswa pada siklus I yaitu mendapat rata-rata skor 16,3 dengan kriteria cukup , siklus II mendapat rata-rata skor 20,3 dengan kriteria baik , dan siklus III mendapat skor 23,5 dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan belajar klasikal adalah 69,4%, pada siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 83,3% , dan pada siklus III ketuntasan belajar klasikal mencapai 94,4%.

Simpulan penelitian ini adalah model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bahwa penggunaan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Kata Kunci: Kualitas pembelajaran, *Numbered Head Together* , *Puzzle*.

DAFTAR ISI

HALAMN JUDUL	i
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	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	7
1. Perumusan Masalah.....	7
2. Pemecahan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
a. Hakikat Belajar.....	10
b. Hakikat Pembelajaran	12
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar	13
2. Kualitas Pembelajaran	17
a. Ketrampilan Guru.....	19

b. Aktivitas Siswa.....	26
c. Hasil Belajar	28
3. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	33
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	33
b. Tujuan Pembelajaran PKn.....	34
c. Ruang Lingkup PKn.....	34
d. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan	36
e. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	37
4. Hakikat Model <i>Numbered Head Together</i>	38
5. Hakikat Media <i>Puzzle</i>	40
a. Pengertian Media Pembelajaran	40
b. Jenis Media Pembelajaran	42
c. Penggunaan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran	43
6. Teori Belajar yang Mendasari Model <i>Numbered Head Together</i>	46
7. Penerapan Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> berbantuan media <i>Puzzle</i> untuk eningkatkan kualitas pemeelajaran PKn.....	49
B. Kajian Empiris	58
C. Kerangka Berpikir.....	60
D. Hipotesis Tindakan	62
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	63
B. Prosedur Penelitian	63
C. Siklus Peneitian.....	68
1. Siklus Pertama.....	68
2. Siklus Kedua	73
3. Siklus Ketiga	79
D. Subjek Penelitian	83
E. Variabel Penelitian.....	83
F. Data dan Teknik Pengumpulan Data	86
1. Sumber Data	86
2. Jenis Data	87

3. Teknik Pengumpulan Data	88
G. Validitas Alat Pengumpul Data	91
H. Teknik Analisis Data.....	92
1. Teknik Analisis Kuantitatif	92
2. Teknik Analisis Kualitatif	95
I. Indikator Keberhasilan.....	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	104
1. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I	104
2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	126
3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	151
B. Pembahasan.....	171
1. Model <i>Numbered Head Together</i> Berbantuan <i>Puzzle</i> Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.....	171
a. Pembahasan Secara Teori.....	172
b. Pembahasan Secara Praktis	172
c. Pembahasan Secara Empiris.....	173
2. Pemaknaan Hasil Temuan Penelitian	173
a. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	174
b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	179
c. Hasil Belajar siswa	186
3. Implikasi Hasil Penelitian	189
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	192
B. Saran	194
DAFTAR PUSTAKA	196

DATAR TABEL

Tabel 2.1	Sistem sosial Model Kooperatif <i>Numbered Head Together</i> <i>berbantuan Puzzle</i>	52
Tabel 3.1	Batas Minimal Ketuntasan (KKM)	94
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Belajar Siswa SD Sampangan 02	95
Tabel 3.3	Tabel 3.3 Target KKM Peneliti.....	96
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	98
Tabel 3.5	Kriteria Skor Indikator	99
Tabel 3.6	Kriteria Keterampilan Guru	100
Tabel 3.7	Kriteria Aktivitas Siswa	102
Tabel 4.1	Uraian Kegiatan Siklus I	106
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus 1	110
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1.....	116
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siklus I.....	121
Tabel 4.5	Uraian Kegiatan Siklus II.....	128
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	133
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	139
Tabel 4.8	Hasil Belajar Siklus II	144
Tabel 4.9	Uraian Kegiatan Siklus III.....	151
Tabel 4.10	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	156
Tabel 4.11	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	162
Tabel 4.12	Hasil Belajar Siklus III.....	167
Tabel 4.13	Perbandingan Hasil Pengamatan keterampilan guru siklus I, siklus II, dan siklus III.....	174
Tabel 4.14	Perbandingan Hasil Pengamatan aktivitas siswa siklus I, siklus II, dan siklus III	180
Tabel 4.15	Perbandingan hasil belajar siswa siklus I, siklus II, dan siklus III	186

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	61
Bagan 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	64

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Indikator Keterampilan Guru Siklus I	111
Diagram 4.2 Indikator Aktivitas Siswa Siklus I	117
Diagram 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	122
Diagram 4.4 Indikator Keterampilan Guru Siklus II	134
Diagram 4.5 Indikator Aktivitas Siswa Siklus II.....	140
Diagram 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	145
Diagram 4.7 Indikator Keterampilan Guru Siklus III.....	157
Diagram 4.8 Indikator Aktivitas Siswa Siklus III.....	163
Diagram 4.9 Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	168
Diagram 4.10 Perbandingan Indikator Keterampilan Guru Setiap Siklus	173
Diagram 4.11 Perbandingan Indikator Aktivitas Siswa Setiap Siklus	181
Diagram 4.12 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus.....	187

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	200
Lampiran II	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I,II, dan III	209
Lampiran III	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	272
Lampiran IV	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	276
Lampiran V	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	280
Lampiran VI	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	284
Lampiran VII	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	288
Lampiran VIII	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	290
Lampiran IX	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	292
Lampiran X	Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	294
Lampiran XI	Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	296
Lampiran XII	Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus III	298
Lampiran XIII	Rekapitulasi Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa	300
Lampiran XIV	Catatan Lapangan Siklus I.....	303
Lampiran XV	Catatan Lapangan Siklus II.....	304
Lampiran XVI	Catatan Lapangan Siklus III	305
Lampiran XVII	KKM PKn Kelas IV B SDN Sampangan 02	306
Lampiran XVIII	Serat Keterangan Melakukan Penelitian	307
Lampiran XIX	Dokumentasi Penelitian	308

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan Nasional dapat tercapai salah satunya adalah dengan adanya pendidik yang profesional.

Selain adanya pendidik yang profesional, tujuan pendidikan Nasional tidak dapat terlepas dari perkembangan kurikulum. Peraturan Menteri nomor 159 Tahun 2014 tentang evaluasi Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa evaluasi kurikulum bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai: (1) kesesuaian antara ide kurikulum dan desain kurikulum; (2) kesesuaian antara desain kurikulum dan dokumen kurikulum; (3) kesesuaian antara dokumen kurikulum dan implementasi kurikulum; dan (4) kesesuaian antara ide kurikulum, hasil kurikulum, dan dampak kurikulum. Berdasarkan hal tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui surat nomor 179342/MPK/KR/2014 tentang pelaksanaan kurikulum 2013 mengambil keputusan untuk menghentikan pelaksanaan

kurikulum 2013 untuk sekolah yang baru melaksanakan kurikulum 2013 pada semester satu agar kembali pada kurikulum KTSP 2006.

Standar Nasional Pendidikan (SNP pasal 1, ayat 15) mengemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Pembelajaran PKn yang diamanatkan dalam Standar Isi dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn menurut (Standar Isi, 2006: 108) bertujuan agar siswa memiliki beberapa kemampuan. Kemampuan tersebut adalah: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan 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.

Teori belajar konstruktivisme berdasarkan pendapat Suprihatiningrum (2014: 22) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan dapat mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi

siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya., berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalamannya sendiri. (Rifa'i, 2012: 189). Esensi pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya. Salah satu tujuan pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik belajar mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pelatihan untuk mengambil prakarsa belajar. Kesimpulan yang dapat diambil adalah belajar lebih dari mengingat. Siswa harus penuh dengan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Tugas guru adalah mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dapat sangat berguna dan tertanam kuat dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil temuan kajian kurikulum (dalam Depdiknas, 2007) menunjukkan bahwa terdapat ketidakseimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk tiap-tiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi "*stressing*" PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibandingkan dengan ranah pengetahuan. Untuk SD dari 57 KD, hanya 4 (7,02%) KD yang termasuk ranah afeksi dan hanya 16 (28,07%) KD yang termasuk ranah perilaku, sementara yang termasuk ranah pengetahuan 37 (64,91%) KD. Selain itu, pembelajaran PKn juga cenderung kurang bermakna karena hanya berpatokan pada penilaian aspek kognitif saja, tidak pada aspek afektif. Guru PKn mengajar lebih banyak mengejar

target yang berorientasi pada nilai ujian akhir. Hal ini berkaitan pada pembentukan karakter, moral, sikap serta perilaku murid yang hanya menginginkan nilai yang baik tanpa diimbangi dengan perbaikan karakter, moral, sikap serta perilaku dari anak tersebut.

Permasalahan muatan pembelajaran PKn tersebut juga terjadi di kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan penguasaan materi pada mata pelajaran PKn masih tergolong rendah. Dilihat dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan kurang inovatif. Guru belum menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu setiap siswa dalam kelompok mendapat tanggung jawab secara mandiri. Dari faktor siswa, sebagian besar siswa belum fokus terhadap materi yang diajarkan guru, sebagian siswa justru asik berbicara dengan teman sebangkunya dan mengganggu teman lainnya. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dari guru belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru belum mengoptimalkan sumber belajar dari buku maupun lingkungan di sekitar sekolah. Seharusnya seorang guru memiliki sumber belajar yang lebih lengkap dan berkualitas sebagai bahan referensi untuk mempermudah pemahaman dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap siswa. Sedangkan dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), suasana pembelajaran

yang tercipta kurang interaktif, sehingga pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan hasil belajar PKn siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 kurang maksimal, terbukti hasil evaluasi KD 3.2 tentang organisasi pemerintahan pusat pada siswa kelas IV B mata pelajaran PKn, dari 36 siswa , hanya 14 siswa (38,9%) yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 66, sedangkan sisanya 22 (61,1%) siswa nilainya dibawah KKM.

Berdasarkan hasil diskusi bersama tim kolaborasi dan berdasar pada teori konstruktivisme, alternatif tindakan yang dipilih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn materi organisasi pemerintahan pusat yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan kreativitas guru yaitu menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*.

Model *Numbered Head Together* menurut Slavin (dalam Huda, 2014: 203) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Model *Numbered Head together* mempunyai kelebihan yaitu : (1) Setiap siswa menjadi bertanggung jawab; (2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; (3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. *Puzzle* menurut Nisak (2011: 110) *Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang

akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Berdasarkan hasil penelitian tentang NHT oleh Pulung Dhian Wijanarko yang berjudul “*Numbered Head Together* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn”. Hasil penelitian diperoleh bahwa kualitas pembelajaran mengalami peningkatan. Keterampilan guru meningkat setiap pertemuan dengan jumlah skor 22; 28; 32. Aktivitas siswa dengan rata-rata skor 18,8; 23,1; 26,3 dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat berturut-turut 33,3%; 51,4%; 88,2%. Simpulan dari penelitian ini adalah menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas Vb SD Wates 01 Semarang.

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyanarti pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya”. Pada kegiatan pembelajaran, aktivitas guru mengalami peningkatan skor rata-rata 75% pada siklus I, 81,9% pada siklus II, dan 90,29% pada siklus III. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan skor rata-rata 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan skor rata-rata 40% pada observasi awal, 46,66% pada siklus I, 66,67% pada siklus II, dan 86,67% pada siklus III. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dalam model pembelajaran

langsung dalam peajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “**Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang**”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang?
- b. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang?
- c. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menggunakan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*. Menurut Slavin (dalam Huda, 2014: 203) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Terdapat 6 langkah pembelajaran model *Numbered Head Together* menurut Hamdani (2011: 90) yaitu: (1) Penyampaian Tujuan Dan Motivasi; (2) Pembagian Kelompok; (3) Penugasan Kelompok, (4) Kegiatan Diskusi; (5) Presentasi Siswa; (6) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain; (7) Kesimpulan. *Puzzle* menurut Nisak (2011: 110) *Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.
- b. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru melalui penerapan model Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa melalui penerapan model Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.
- d. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan selain memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya. Selibhnya penelitian ini juga akan bermanfaat bagi pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) khususnya untuk membelajarkan aktivitas pembelajaran serta dapat menambah perbaikan bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis.

a. Manfaat bagi Guru

- 1) Sebagai sarana bagi guru untuk mampu mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Menjadikan guru mempunyai kemampuan memecahkan permasalahan pembelajaran.

- 3) Membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan media yang kreatif melalui pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang inovatif.
- 2) Menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan usaha sadar manusia untuk memperoleh pengetahuan. Belajar menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011:20), merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2009:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang..

Gagne dan Berliner (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:82-83) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial. Menurut Arsyad (2013:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang

dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu sebagai proses interaksi antara dirinya dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

b. Hakikat Pembelajaran

Wenger (dalam Huda, 2014:2), berpendapat bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial. Suprihatiningrum (2012: 75) juga menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar.

Menurut Suprihatiningrum (2012: 75) menyebutkan hakikat pembelajaran diantaranya: (1) pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik, (2) proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode, dan

media pembelajaran yang tepat, (3) program pembelajaran dirancang secara matang dan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat, (4) pembelajaran harus memperhatikan aspek proses dan hasil belajar, (5) materi pembelajaran dan sistem penyampaianya harus selalu berkembang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu rancangan kegiatan yang disusun oleh guru secara terencana agar dapat memudahkan siswa dalam belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Baharuddin, 2012: 19).

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.

a) Faktor Fisiologis

Merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberi pengaruh positif terhadap

kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Hal yang sangat penting berikutnya adalah panca indera, karena manusia dapat mengenal dunia apabila memiliki panca indera yang baik.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat (Baharuddin, 2012:20-26)

1. Kecerdasan Siswa

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

2. Motivasi

Slavin (dalam Baharuddin 2012: 22) menyatakan bahwa para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat. Menurut sumbernya, motivasi di bagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri seorang individu misalnya kebutuhan hidup serta motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar misalnya pujian, peraturan, dan tata tertib.

3. Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang gur atau pendidik lainnya perlu memangktkan minat siswanterhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

4. Sikap

Syah (dalam baharuddin, 2012: 25) berpendapat bahwadalam proses belajar, sikap individu dapat memepengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

5. Bakat

Slavin (dalam baharuddin, 2012: 25) mendefinisikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar. Dengan demikian, bakat adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang.

2) Faktor-faktor Eksogen/ Eksternal

Selain karakteristik siswa atau fakto-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Syah (dalam baharuddin, 2012: 26) menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang

mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

a) Lingkungan Sosial

1. Lingkungan Sosial Sekolah

Lingkungan sosial sekolah seperti guru, administrasi, dan teman – teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dan menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

2. Lingkungan Sosial Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.

3. Lingkungan Sosial Keluarga

Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik .

b) Lingkungan Non-Sosial

1. Lingkungan Alamiah

Seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terllu silau, suasana yang sejuk dan tenang. Bila kondisi lingkungan alam yang tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

2. Faktor Instrumental

Digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *Hardware* seperti gedung sekolah, alat – alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *Software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan – peraturan sekolah, dan lain sebagainya.

3. Faktor Materi Pelajaran

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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor baik dari dalam maupun luar harus mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dalam pembelajaran PKn KD

3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

2. Kualitas Pembelajaran

Depdiknas (2004: 6) menyatakan kualitas pembelajaran adalah sebagai intensitas keterkaitan sistematis dan sinergik antara guru, peserta didik, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Kualitas pembelajaran diukur berdasarkan ketercapaian indikator perilaku guru dalam pembelajaran, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran (Depdiknas, 2004: 9).

Menurut Hamdani (2011: 194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Merujuk pada pendapat Robbins (dalam Hamdani, 2011:194) efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang dicapai oleh seseorang.

Dalam mencapai efektivitas belajar ini, UNESCO (dalam Hamdani, 2011:194) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan yaitu:

- a. Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*)

- b. Belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*)
- c. Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*)
- d. Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*)

Merujuk pada Depdiknas (2004:7) indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran dosen atau pendidik guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, masing-masing indikator tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Perilaku pembelajaran guru
Perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut, antara lain: (1) membangun sikap positif siswa terhadap belajar dan profesi, (2) menguasai disiplin ilmu (3) guru perlu memahami keunikan siswa, (4) menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik, dan (5) Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan.
- 2) Perilaku dan dampak belajar siswa
Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dapat dilihat kompetensi sebagai berikut, antara lain: (1) Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, (2) mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan serta membangun sikapnya, (3) mampu dan mau memperluas serta memperdalam pengetahuan dan ketrampilan serta memantapkan sikapnya, (4) mau dan mampu menerapkan pengetahuan, ketrampilan dan sikapnya secara bermakna.
- 3) Iklim pembelajaran
Iklim pembelajaran mencakup: (1) Suasana yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, (3) suasana sekolah yang kondusif.
- 4) Materi pembelajaran
Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari: (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, (4) dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa, (5) dapat menarik manfaat yang optimal, dan (6) materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis dan praktis.
- 5) Kualitas media pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tampak dari: (1) dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, (2) mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, (3) media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, (4) mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif menjadi aktif dan mencari informasi melalui informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

- 6) Sistem pembelajaran di sekolah
Sistem pembelajaran di sekolah mampu menunjukkan kualitasnya jika: (1) sekolah dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya, (2) memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional sekolah, (3) ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi sekolah, (4) pengendalian dan penjaminan mutu.

Berdasarkan pendapat di atas kualitas pembelajaran menurut peneliti adalah tingkatan suatu keberhasilan dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang indikatornya meliputi: (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) hasil belajar.

a. Keterampilan Guru

Menurut Djamarah (2010: 99) keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak harus guru punyai dalam hal ini. Dengan pemilikan keterampilan dasar mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya di kelas. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain, yaitu: keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya lanjut, keterampilan memberi penguatan (reinforcement), keterampilan mengadakan variasi, keterampilan

menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Menurut Rusman (2014: 80-92) ketrampilan dasar mengajar guru meliputi 9 ketrampilan yaitu:

a. Ketrampilan membuka pelajaran (*Set Induction Skills*)

Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pembelajaran. Membuka pelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar (Rusman, 2013: 80). Menurut Wena (2013: 18) kegiatan yang harus dilakukan guru dalam membuka pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pada saat memasuki ruang kelas hendaknya guru mengucapkan salam dan berdo'a bersama siswa.
2. Guru hendaknya memeriksa kehadiran siswa.
3. Guru harus menjelaskan tujuan/ kompetensi yang ingin dicapai.
4. Guru harus mengaitkan isi pembelajaran yang akan dibahas dengan pembelajaran terdahulu yang telah dipelajari siswa.

b. Ketrampilan Bertanya (Questioning Skills)

Guru harus mempunyai keterampilan bertanya untuk memberikan dampak yang positif bagi aktivitas anak. pertanyaan yang baik dapat memberikan minat yang baik pula bagi siswa. Manfaat yang lain yaitu:

1. Meningkatkan partisipasi siswa
2. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa
3. Mengembangkan pola berfikir dan cara belajar aktif
4. Menuntun proses berfikir siswa
5. Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

c. Ketrampilan Memberi Penguatan (Reinforcement Skills)

Pemberian penguatan dapat dilakukan dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung) maupun nonverbal (diungkapkan dengan gerak). Reinforcement berarti memberikan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memberikan ganjaran atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran.. Ada empat cara dalam memberikan penguatan, yaitu:

1. Penguatan kepada pribadi tertentu. Penguatan harus jelas kepada siapa ditujukan, yaitu dengan cara menyebutkan namanya.
2. Penguatan kepada kelompok siswa. Caranya dengan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

3. Pemberian penguatan dengan caar segera.
4. Variasi dalam penggunaan. Pemberian penguatan yang sama akan menimbulkan kebosanan dan lama kelamaan kurang efektif.

d. Ketrampilan mengadakan variasi (*Variation Skills*)

Peserta didik adalah individu yang unik, heterogen, dan memiliki interes yang berbeda-beda sehingga guru harus mampu mengadakan variasi dalam pembelajaran (multisumber, multimetode, multimedia, multistrategi, dan multimodel). Penggunaan variasi akan mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Ada tiga prinsip penggunaan variasi, yaitu:

1. Variasi hendaknya digunakan dengan suatu maksud tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Variasi harus digunakan secar lancar dan berkesinambungan.
3. Direncanakan dengan baik dan secara eksplisit dicantumkan dalam RPP.

e. Keterampilan menjelaskan (*Explaining Skills*)

Keterampilan menjelaskan harus dikuasai oleh seorang guru agar siswa memperoleh pemahaman yang utuh dan jelas tentang materi yang disampaikan guru. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang aspek yang sangat penting dari kegiatan guru dalam interaksinya. Komponen-komponen dalam ketrampilan menjelaskan adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan meliputi: isi pesan (materi) dan penerima pesan (siswa)

2. Menyajikan suatu penjelasan meliputi: kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan Balikan

f. Membimbing Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah merupakan salah satu strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui suatu proses yang memberi kesempatan berfikir, berinteraksi sosial serta berlatih bersikap positif. Komponen keterampilan ini terdiri dari:

1. Memusatkan perhatian
2. Memperjelas masalah atau urunan pendapat
3. Menganalisa pandangan siswa
4. Meningkatkan urutan siswa
5. Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
6. Menutup diskusi
7. Hal-hal yang perlu dihindarkan

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Komponen-komponen dalam pengelolaan kelas yaitu:

1. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (prefentif) meliputi: menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas , menegur, memberi penguatan
2. Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal (represif) meliputi: modifikasi tingkah laku, pengelolaan

kelompok, menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah

h. Ketrampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Peran guru dalam pembelajaran perseorangan ini adalah sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, konselor, dan sekaligus sebagai peserta kegiatan. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah:

1. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi.
2. Keterampilan mengorganisasi.
3. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.
4. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

i. Ketrampilan Menutup Pelajaran (Closure Skills)

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

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru merupakan kemampuan guru dalam melatih, mengajar, membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti

Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang indikatornya meliputi:

- 1) Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)
- 2) Memberi apresepsi pembelajaran dengan *Puzzle* (keterampilan bertanya)
- 3) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan *Puzzle* (keterampilan menjelaskan)
- 4) Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)
- 5) Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
- 6) Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
- 7) Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)
- 8) Memberi reward dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)
- 9) Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)
- 10) Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).

b. Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011: 96-97) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung baik

Diedrich (dalam Hamalik, 2012: 21) menggolongkan siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Kegiatan visual: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) Kegiatan moral: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan menulis: menulis cerita, memeriksa karangan, laporan, mengerjakan tes, mengisi angket, menyalin dan membuat rangkuman.
- 5) Kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) Kegiatan motorik: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- 7) Kegiatan mental: mengangap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) Kegiatan emosional: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa baik secara jasmani maupun rohani dalam interaksi siswa saat proses belajar mengajar yang

menimbulkan perubahan-perubahan tingkah laku dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang indikatornya meliputi:

- 1) Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)
- 2) Menjawab apresepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan)
- 3) Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)
- 4) Melakukan diskusi untuk menyelesaikan *Puzzle* dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis ,kegiatan emosional, kegiatan motorik)
- 5) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)
- 6) Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)
- 7) Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)
- 8) Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)
- 9) Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).

c. Hasil Belajar

Proses pembelajaran disekolah merupakan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa yang akan menghasilkan hasil belajar bagi siswa. Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang sifatnya menetap, fungsional, positif, dan didasari. (Anitah, 2009:219).

Merujuk pada pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2013: 5), hasil belajar dikategorikan menjadi beberapa, yaitu berupa:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Purwanto, (2013: 46) menjelaskan hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai peserta didik setelah akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu berdasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pendapat tersebut dikuatkan oleh Poerwanti (2008: 7.5) yang menyebutkan bahwa hasil belajar siswa dapat diklasifikasi ke dalam tiga ranah (domain), yaitu (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), (3) domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal).

Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a) Aspek Kognitif

hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengelolaan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah (Purwanto, 2013: 50).

Bloom dalam Purwanto (2013: 50) membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu

adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

- 1) Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpandalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini fakta dipanggil kembali persis seperti ketika disimpan.
- 2) Kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya.
- 3) Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.
- 5) Kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan memahami dengan mengoeganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan.
- 6) Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

b) Aspek Afektif

Krathwohl dalam Purwanto (2013: 51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi dan kompleks.

1. Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikanperhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
2. Partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan, tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

3. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
4. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasi nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.
5. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

c) Aspek Psikomotorik

Gronlund dan Linn (dalam Purwanto, 2013: 53)

mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

1. Persepsi (*perception*) adalah kemampuan belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala yang lain.
2. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan.
3. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan gerakan meniru model yang dicontohkan.
4. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
5. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
6. Kreativitas (*orogination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi gerakan baru yang orisinal.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai individu setelah melalui proses pembelajaran yang didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat

pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang diukur secara kuantitatif dari ranah kognitif yang indikatornya mencakup (1) ingatan, (2) pemahaman, dan (3) penerapan yang indikatornya berupa:

1. Menjelaskan pengertian organisasi pemerintah pusat
2. Menyebutkan pelaku organisasi pemerintah pusat
3. Menjelaskan tugas-tugas organisasi pemerintah pusat
4. Menjelaskan tempat organisasi pemerintah pusat
5. Menyebutkan nama-nama presiden Republik Indonesia
6. Menyebutkan nama-nama wakil presiden Republik Indonesia
7. Menjelaskan urutan nama presiden dan wakil presiden Republik Indonesia
8. Menjelaskan hak dan kewajiban seorang warga negara kepada organisasi pemerintah pusat
9. Menyebutkan tugas seorang warga negara kepada organisasi pemerintah pusat.

3. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan warga negara yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara dengan melakukan upaya bela negara dengan perilaku cinta tanah air, rela berkorban untuk bangsa dan negara serta yakin akan nilai-nilai Pancasila sebagai falsafah dan ideologi negara, yang berujung pada kemampuan awal bela negara secara fisik maupun nonfisik (Burhan, 2014: vii).

Penegasan selanjutnya, di dalam Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 37, ayat (1) dan ayat (2) menegaskan pula bahwa kurikulum pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi wajib memuat “Pendidikan Kewarganegaraan”. Pendidikan kewarganegaraan yang dimaksud adalah untuk membentuk peserta didik/warga negara menjadi manusia yang memiliki “rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Berdasarkan pendapat ahli dan perundang-undangan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar untuk membentuk peserta didik yang cinta tanah air dan mempunyai jiwa nasionalisme terhadap bangsa dan negara.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan pembelajaran PKn menurut Standar Isi (2006:108) adalah sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan 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.

c. Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup PKn menurut Standar Isi (2006:108-109) adalah 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 dalam 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 warga negara
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasaan 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, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

d. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan

Secara konseptual pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pendidikan nilai yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan, karena pada dasarnya tujuan akhir dari pendidikan sebagaimana tersurat dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdikans (Pasal 3) adalah “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Winataputra, 2012: 180).

Merujuk pendapat Winataputra (2012: 138) di Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian sebagai *citizenship education*, secara substansif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. PKn dibangun atas dasar paradigma PKn secara kurikuler diranacang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Secara teoritik dirancang sebagai subjek kognitif, afekti, dan psikomotorik.

e. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, standar proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Dua dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum (Winataputra, 2012: 106).

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis Pendidikan Umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

- 1) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
- 2) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
- 3) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- 4) kelompok mata pelajaran estetika;
- 5) kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan

Kurikulum SD/MI memuat delapan mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah. Substansi mata mata pelajaran IPA dan IPS SD/MI merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu, pembelajaran pada kelas rendah dilaksanakan melalui

pendekatan tematik termasuk PKn, sedangkan kelas tinggi dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Alokasi waktu satu jam pembelajaran 35 menit. Cakupan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian adalah: peningkatan kesadaran, dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme, bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme.

4. Hakikat Model *Numbered Head Together*

Model *Numbered Head Together* menurut Slavin (dalam Huda, 2014: 203) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok.

Joyce dan Weill (dalam Huda, 2014: 73) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum menfasain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Model-model pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Numbered Head Together*. menurut Slavin (dalam Huda, 2014: 203) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok.

Sejalan dengan itu Trianto (2011: 62) menjelaskan bahwa *Numbered Head Together* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* menekankan pada interaksi individu dalam kelompok yang berkenaan dengan tanggung jawab setiap individu dalam kelompok. Langkah –langkah pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* menurut Hamdani (2011: 90) adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampain Tujuan Dan Motivasi
Guru menampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa untuk bersemangat dalam mengikuti proses belajar.
- 2) Pembagian Kelompok
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik. Setiap anggota kelompok memiliki penomoran yang berbeda.
- 3) Penugasan Kelompok
Guru memberikan penugasan/pertanyaan tentang materi pelajaran kepada seluruh kelompok untuk didiskusikan oleh masing-masing kelompok.
- 4) Kegiatan Diskusi
Siswa mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru untuk dipahami dan dicari jawaban dari permasalahan yang diberikan guru secara bersama-sama dalam kelompok. Saat siswa berdiskusi guru memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap semua kelompok dalam kelas.

- 5) Presentasi Siswa
Guru memanggil salah satu anggota kelompok dari salah satu kelompok untuk mengemukakan hasil presentasinya kedepan kelas untuk disaksikan oleh semua teman.
- 6) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain
Guru menunjuk salah satu anggota kelompok lain untuk menanggapi jawaban dari siswa yang ditunjuk guru untuk maju ke depan kelas.
- 7) Kesimpulan
Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dijalankan dengan model *Numbered Head Together*.

Model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Menurut Hamdani (2011:90) kelebihan dan kelemahan itu adalah:

- a. Kelebihan
 - 1) Setiap siswa menjadi siap semua.
 - 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
 - 3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.
- b. Kelemahan
 - 1) Kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru.
 - 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

5. Hakikat Media *Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 243) kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau

pengantar sumber pesandengan penerima pesan. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materiinstruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandng maksud-maksud pengajaran.

Sukiman (2012:44) menguraikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya. (Djamarah, 2010: 123).

Berdasarkan penjelasan di atas, mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran, media merupakan perantara yang digunakan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, sehingga kualitas media akan sangat mempengaruhi hasil belajar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Hamdani (2011: 250-254) menyebutkan ada berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, diantaranya:

1. Media grafis (visual) berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart.
2. Teks, media ini membantu siswa untuk focus pada materi karena cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
3. Audio, memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
4. Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah yang procedural.
5. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.
6. Media video cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psiko-motorik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ada berbagai macam jenisnya. Media tersebut dapat digunakan berdasarkan jenis materi pelajaran. Pembelajaran PKn dalam penelitian ini

menggunakan model *Numbered Head Together* dibantu menggunakan media visual berupa gambar dan *Puzzle* untuk pemahaman materi terhadap siswa.

c. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran

Puzzle adalah permainan yang terdiri atas potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Nisak (2011:110), mengemukakan tujuan permainan *Puzzle* adalah untuk:

- 1) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa.
- 3) Melatih strategi dalam bekerja sama antarsiswa.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan antarsiswa.
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa.
- 6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa.
- 7) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Anak usia sekolah dasar termasuk dalam tingkatan anak yang masih bermain sambil belajar. Siswa lebih memahami dan tertarik kepada materi pembelajaran jika materi tersebut disampaikan dengan permainan. Permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Melalui permainan *Puzzle* siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan gambar sehingga membentuk gambar suatu peristiwa sesuai urutan waktunya. Siswa akan berlomba-lomba untuk menyusun *Puzzle* menjadi gambar yang utuh. Permainan *Puzzle* tidak akan membuat siswa mudah bosan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Puzzle mempunyai beberapa manfaat bagi siswa antara lain:

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 mengenal *Puzzle*, mereka mungkin 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. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

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. 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 penjelasan di atas, media *Puzzle* mempunyai banyak manfaat sehingga media *Puzzle* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang membutuhkan media pembelajaran, dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media *Puzzle* untuk memudahkan siswa memahami materi.

6. Teori Belajar yang Mendasari Model *Numbered Head Together*

a. Teori Perkembangan Kognitif

Teori kognitivisme. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan. Jadi, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada sejauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. (Suprihatiningrum, 2014: 24). Menurut teori konstruktivisme piaget dilakukan dengan memusatkan perhatian kepada berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya dan mengutamakan peran siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memaklumi adanya perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan yang dapat dipengaruhi oleh perkembangan intelektual anak.

Piaget (dalam Rifa'i 2009: 26) menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (*sensorimotor intelligence*), yang terjadi dari lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman indera dan gerakan motorik mereka. Bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.
2. Tahap praoperasional (*preoperational thought*), yang terjadi dari usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahap ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran tahap ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Bayi belum mampu berpikir konseptual namun perkembangan kognitif telah dapat diamati.
3. Tahap operasional kongkrit (*concrete operation*), yang terjadi dari usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Pada tahap ini juga berkembang daya mampu anak berpikir logis untuk memecahkan masalah kongkrit.
4. Tahap operasional formal (*formal operation*), yang terjadi dari usia 11 tahun sampai dewasa. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Kecakapan

kognitif mencapai puncak perkembangan. Anak mampu memprediksi, berpikir tentang situasi hipotesis, tentang hakekat berpikir serta mengapresiasi struktur bahasa dan berdialog. Bergaul, mendebat, beralih adalah sisi bahasa remaja yang merupakan cerminan kecakapan berpikir abstrak dalam atau melalui bahasa.

Berdasarkan teori kognitif yang diungkapkan oleh Piaget dapat diketahui bahwa peserta didik usia SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret untuk mempermudah pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan khususnya dalam pembelajaran PKn

b. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik atau tingkah laku menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respon (Suprihatiningrum, 2012: 16). Menurut penganut teori ini, belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diukur, diamati dan dinilai secara konkret.

Suprihatiningrum (2014: 16) mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respons*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. *Stimulans* tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sementara *respons* adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap *stimulans*.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dapat berdasar pada teori behavioristik agar terjadi perubahan tingkah laku utamanya pada karakter siswa. Pembelajaran yang menganut teori ini akan mengubah perilaku yang kurang baik menjadi baik sehingga minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran juga semakin meningkat.

c. Teori Konstruktivisme

Berdasarkan pendapat Suprihatiningrum (2014: 22) teori konstruktivistik menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan dapat mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya., berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalamannya sendiri. (Rifa'i, 2012: 189). Esensi pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya. Salah satu tujuan pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik belajar mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pelatihan untuk mengambil prakarsa belajar.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah belajar lebih dari mengingat. Siswa harus penuh dengan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Tugas guru adalah mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dapat sangat berguna dan tertanam kuat dalam diri siswa

7. Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn

a. Pengertian model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*

Model *Numbered Head Together* menurut Slavin (dalam Huda, 2014: 203) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Joyce dan Weill (dalam Huda, 2014: 73) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum menfasain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda. Sejalan dengan itu Trianto (2011: 62) menjelaskan bahwa *Numbered Head Together* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Nisak (2011:110) menjelaskan *Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola

tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat Nisak (2011:110)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* adalah model pembelajaran yang menekankan pada interaksi individu dalam kelompok yang berkenaan dengan tanggung jawab setiap individu dalam kelompok serta bisa memotivasi siswa untuk bisa bermain sambil belajar.

b. Tujuan model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*

model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dengan menciptakan interaksi pembelajaran yang menarik, meriah dengan memanfaatkan lingkungan belajar utamanya dengan berbantuan *Puzzle*.

c. Karakteristik model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*

1) Langkah-Langkah model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle*

Dalam penelitian ini menggunakan model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* dengan mengelaborasi pendapat

Slavin (dalam Huda, 2014: 203) diapdu dengan Hamdani (2011: 90) dan Nisak (2011: 110) langkahnya sebagai berikut: (1) Penyampain Tujuan Dan Motivasi; (2) Pembagian Kelompok; (3) Penugasan Kelompok, (4) Kegiatan Diskusi; (5) Presentasi Siswa; (6) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain; (7) Kesimpulan

2) Sitem Sosial

Sistem sosial adalah situasi atau keadaan dan norma yang berlaku pada suatu model pembelajaran, dimana dalam pembelajaran ini adalah model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*. guru sebagai fasilitator, mediator, dan motivator agar siswa selalu berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menumbuhkan minat siswa dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya BAgiKu” (AMBAK) dan memanfaatkan kehidupan siswa. Kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 2.1

Sistem sosial model *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle*

Langkah- Langkah Model <i>Numbered Head Together</i>	Langkah Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	Langkah-Langkah Pembelajaran PKn melalui model <i>Numbered Head Together</i> berbantuan media <i>Puzzle</i>	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. Penyampain Tujuan Dan Motivasi	1. Menyiapkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan isi teks bacaan	Guru menyampaikan tujuan dan motivasi kepada siswa untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik	Siswa menanggapi penyampaian tujuan dan motivasi dari u guru dan bersiap mengikuti pembelajaran dengan baik
2. Pembagian Kelompok		Guru membagi siswa secara heterogen untuk dapat berkelompok 4-5 anak dalam setiap kelompok. Setiap siswa dalam kelompok diberi nomor. Untuk kelompok pertama diberi nomor (1) kemudian anggota kelompok pertama dapat	Siswa mengikuti aturan pebagian kelompok yang ditentukan oleh guru. Setiap kelompok dan anggotanya mendapatkan nomor yang nantinya menjadi tanggung jawab masing-masing individu dalam kelompok

		diberikan nomor (1.1) kemudian (1.2) dan seterusnya. Berlaku untuk kelompok 2 dan yang lainnya.	
3. Penugasan Kelompok	2. Membagikan kesetiap kelompok untuk diselesaikan menjadi sebuah gambar yang runtut	Guru memberikan amplop yang berisi potongan <i>Puzzle</i> untuk dikerjakan oleh setiap kelompok yang telah dibagi oleh guru	Siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru untuk menyusun <i>Puzzle</i> yang telah dimasukkan dalam amplop
4. Kegiatan Diskusi	3. Siswa mendiskusikan gambar yang terbentuk mengenai informasi-informasi berdasarkan gambar tersebut	Guru mengawasi diskusi masing-masing kelompok. Guru menilai kinerja setiap siswa.	Siswa mulai berkelompok dan mulai mencoba mengerjakan <i>Puzzle</i> yang telah diberikan oleh guru. Setiap anggota kelompok harus mengetahui jawaban dari tugas tersebut dan mempunyai tanggungjawab untuk siap mempresentasikan di depan kelas
5. Presentasi Siswa		Guru memanggil salah satu siswa	Siswa mematuhi perintah dari guru untuk

		secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok	melaporkan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas
6. Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain		Guru menunjuk siswa dengan nomor lain secara acak kemudian meminta siswa untuk memberikan tanggapan	Salah satu siswa yang ditunjuk oleh guru dengan panggilan nomor memberikan tanggapan
7. Kesimpulan		Guru membimbing siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	Siswa dibimbing oleh guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan

3) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan pola kegiatan yang memberikan gambaran bagaimana seharusnya seorang pengajar memperlakukan peserta didik dan memberikan respon terhadap segala tindakan siswa. Guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* menciptakan pembelajaran menyenangkan, aktif dan demokratis, serta multi arah dengan memanfaatkan segala unsur di lingkungan belajar. Kemampuan guru dalam menjelaskan, membimbing

diskusi kelompok dan bertanya sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung pembelajaran merupakan segala sarana dan prasarana dalam pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran dengan model atau pendekatan tertentu. Pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang didukung dengan lingkungan belajar yang dibuat menyenangkan dan membutuhkan alat berupa gambar presiden, wakil presiden, dan para menteri, potongan gambar *Puzzle*, LCD, komputer, papan tulis.

5) Dampak Instruksional Dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional adalah hasil belajar siswa yang dicapai dengan mengarahkan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada tujuan yang diharapkan, dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran. Dampak instruksional pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang adalah kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar meningkat. Dampak pengiring model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* adalah menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, rasa percaya diri dan antusiasme siswa.

d. Kelebihan Dan Kelemahan model *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle*

Penerapan model *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* dalam pembelajaran memiliki empat kelebihan yaitu:

- 1) Adanya unsur demokratis dalam pengajaran dikarenakan seluruh siswa diberikan kesempatan untuk aktif dan berpartisipasi dalam kelompok.
- 2) Adanya kepuasan pada diri siswa, karena dalam pembelajaran guru memberikan penghargaan untuk kepada hasil kinerja siswa baik dengan reward maupun penguatan secara verbal.
- 3) Adanya unsur pemantapan dalam menguasai materi atau keterampilan yang diajarkan, hal ini terlihat dari adanya pengulangan terhadap sesuatu yang telah dikuasai siswa.
- 4) Adanya unsur kemampuan pada seorang guru dalam merumuskan temuan yang dihasilkan siswa, agar siswa mudah memahami pelajaran.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, model *Numbered Head Together berbantuan Puzzle* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya. Adapun kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang;
- 2) Penggunaan *Puzzle* pada materi lain belum tentu cocok;
- 3) Model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang itu, proses pembelajaran kurang efektif.

Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang sebelum pelaksanaannya. Oleh karena itu

untuk mencegah kelemahan tersebut guru harus melakukan persiapan sebaik-baiknya. Guru harus mempersiapkan materi, bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai konsep pembelajaran PKn yang diharapkan. Selain itu guru harus mengembangkan silabus dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan karakteristik siswa. Dengan persiapan yang baik dan maksimal di segala aspek pembelajaran, maka diharapkan akan tercipta pembelajaran yang inovatif dan bermakna bagi siswa sesuai langkah-langkah model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* sehingga kelemahan yang ada dalam model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat dicegah.

Kelebihan-kelebihan dari penerapan pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang diharapkan dapat meningkatkan sikap demokratis dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran PKn yang bermakna dan menyenangkan dan dapat mengambil manfaat dari model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.

e. Hubungan antara model *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* dengan kualitas pembelajaran PKn di SD

Berdasarkan pada karakteristik model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dan teori belajar konstruktivisme, peneliti berasumsi bahwa

terdapat hubungan yang positif antara model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dengan kualitas pembelajaran PKn. Semakin baik pelaksanaan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn, maka semakin baik pula kualitas pembelajaran PKn KD 3.2 pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang begitu pula sebaliknya. Peneliti memprediksi model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Dengan dilaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang” diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

B. Kajian Empiris

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pulung Dhian Wijanarko yang berjudul “*Numbered Head Together* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn”. Hasil penelitian diperoleh bahwa kualitas pembelajaran mengalami peningkatan. Keterampilan guru meningkat setiap pertemuan dengan jumlah skor 22; 28; 32. Aktivitas siswa dengan rata-rata skor 18,8; 23,1; 26,3 dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat berturut -turut 33,3%; 51,4%; 88,2%. Simpulan dari penelitian ini adalah menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas Vb SD Wates 01 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Drs. LA Misu, M.Pd. dengan judul “*Mathematical Problem Solving Of Student By Approach Behavior Learning Theory*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan teori belajar perilaku untuk memodifikasi jenis pembelajaran kooperatif Numbered Heads Together dalam pemecahan masalah matematika siswa pada Teori Bilangan. Berdasarkan hasil uji empiris dalam pelaksanaan pembelajaran melalui teori perilaku jenis modifikasi pembelajaran kooperatif dengan Numbered Heads Together sebagai berikut: (1) kedua Mahasiswa partisipasi dan kelompok penyaji kelompok peserta sangat tinggi sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah mereka sendiri tentang topik tertentu dalam teori bilangan, dan (2) Prestasi belajar siswa hasil-hasil pertemuan pertama: 37,5% dan rata-rata 50,5, Pertemuan kedua: 52,4% dan rata-rata 52,9, dan pertemuan ketiga: 72,5% dan rata-rata 62,3.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyanarti pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya”. Pada kegiatan pembelajaran, aktivitas guru mengalami peningkatan skor rata-rata 75% pada siklus I, 81,9% pada siklus II, dan 90,29% pada siklus III. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan skor rata-rata 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan skor rata-rata 40% pada observasi awal, 46,66% pada siklus I, 66,67% pada siklus II, dan 86,67% pada siklus III. Dari hasil tersebut, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dalam model pembelajaran langsung dalam peajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Park Young Eun dan Park ho Young yang berjudul “*A Hierarchical Interface Design of a Puzzle Game for Elementary Education*”. Hasil dari penelitian ini adalah mengusulkan sebuah permainan yang signifikan memberlakukan efek pendidikan dengan mencangkok permainan *Puzzle* yang ada untuk pendidikan online. Metode pendidikan yang diusulkan terdiri dari sistem transmisi pengetahuan hirarkis dalam tiga tingkat arsitektur dan novel dalam yang terjadi memperoleh pengetahuan seharusnya secara alami melalui permainan *Puzzle*. Jenis pendidikan memiliki kelebihan karena dapat mendukung pembelajaran rinci dan sistematis melalui lingkungan yang bebas dan menarik di bawah keinginan dasar manusia prestasi.

Beberapa penelitian tersebut dijadikan sebagai pendukung oleh peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.**

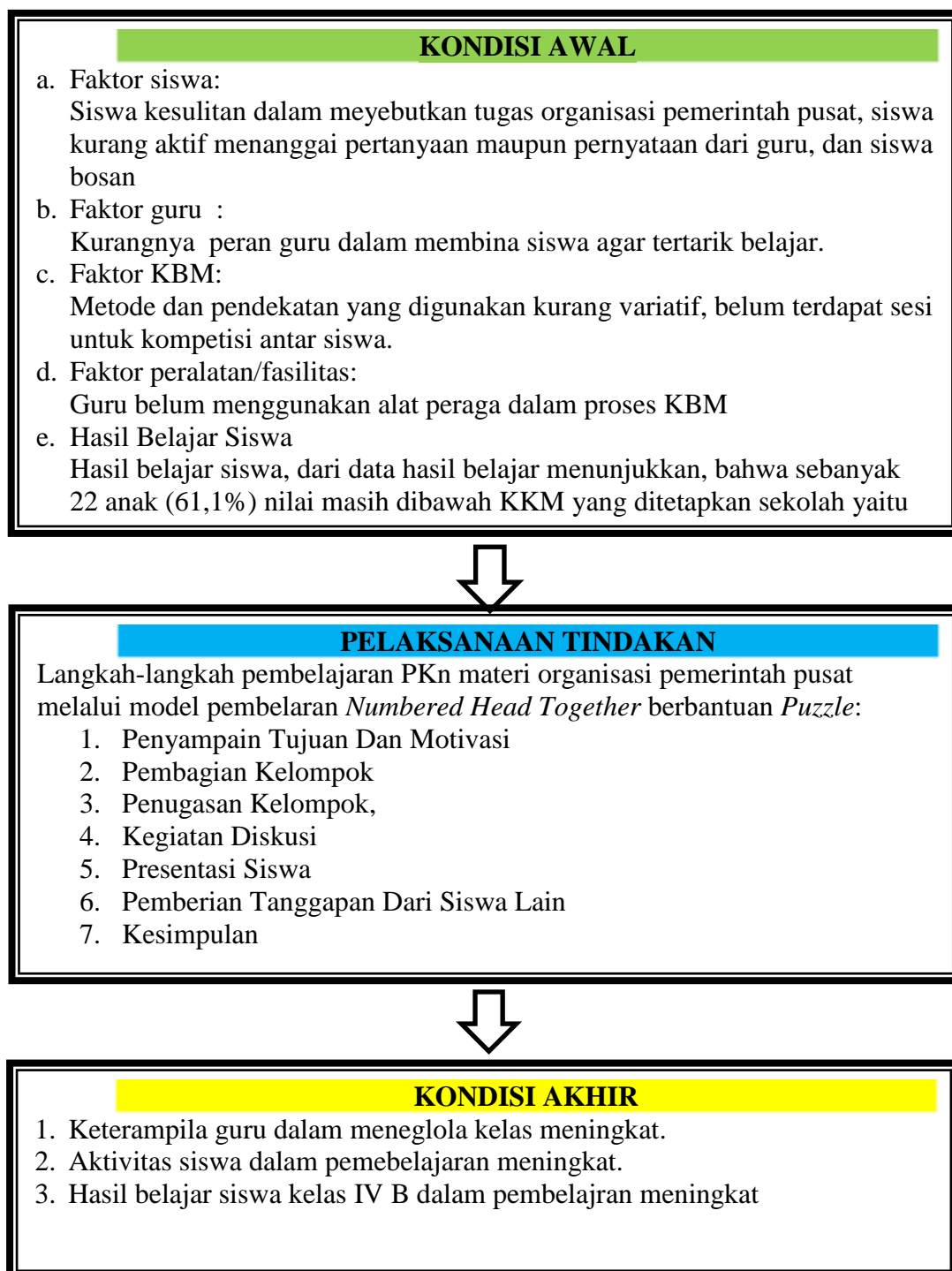
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menarik dan menyenangkan karena pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kelompok belajar dengan

nomor yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih berwarna dan bertanggung jawab serta semakin menarik minat siswa untuk belajar. Bagan kerangka berpikirnya sebagai berikut:

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa dengan penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada pembelajaran PKn KD 3.2 dapat meningkatkan keterampilan guru di kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.
2. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada pembelajaran PKn KD 3.2 dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.
3. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada pembelajaran PKn KD 3.2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Uno, dkk (2012:41) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.

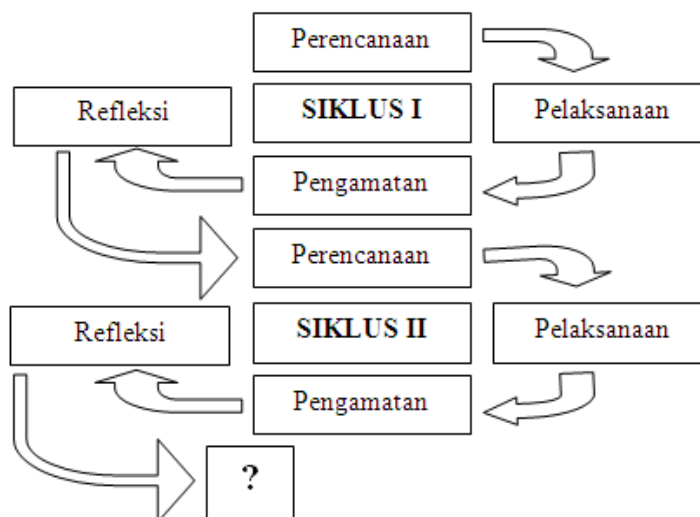
Arikunto (2010: 128), PTK merupakan suatu penelitian yang muncul karena adanya kesadaran dari pelaku kegiatan, dalam hal ini adalah guru, yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya dan mencoba untuk menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan secara berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang dirasa lebih baik pada kelas yang diajarnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya untuk memperbaiki kinerja guru agar pembelajaran serta hasil belajar dapat meningkat.

B. Prosedur Penelitian

Menurt Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2010: 16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan sebagai berikut:

Secara singkat tindakan terdiri dari beberapa siklus, setiap siklus berisi empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Menurut Arikunto, dkk. (2010: 17) dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap perencanaan meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Menelaah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, dan materi pembelajaran bersama tim kolaborasi.

- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*
- c. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa contoh *Puzzle*
- d. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes keterampilan proses dan tes tertulis.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi yang meliputi lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

Tujuan perbaikan pada siklus I adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

Skenario perbaikannya adalah dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* sesuai sintak yang telah direncanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Menurut Arikunto, dkk. (2010: 18) tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.

Pelaksanaan PTK yang akan dilakukan peneliti direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Setiap siklus pembelajaran menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada pembelajaran PKn KD 3.2. Jika ternyata tindakan perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab masalah, maka dilaksanakan siklus berikutnya dengan langkah-langkah pembelajaran yang sama namun indikator yang berbeda. Siklus I, siklus II, dan siklus III dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

3. Pengamatan (*Observing*)

Menurut Arikunto, dkk. (2010: 19) tahap ke-3, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Sebutan tahap ke-2 diberikan untuk memberi peluang kepada guru pelaksana yang juga berstatus sebagai pengamat. Ketika guru tersebut sedang melakukan tindakan, karena hatinya menyatu dengan kegiatan, tentu tidak sempat menganalisis peristiwanya ketika sedang terjadi. Oleh karena itu, kepada guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat agar melakukan “pengamatan balik” terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik ini, guru pelaksana mencatat sedikit

demikian sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

Kegiatan observasi pada penelitian ini, dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas IV B sebagai kolaborator. Observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa pada pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Peneliti menggunakan lembar pengamatan, lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pengambilan data-data di lapangan.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Menurut Arikunto, dkk. (2010: 19-20) tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan setelah mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan khususnya dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Proses pembelajaran dievaluasi dengan melihat ketercapaian indikator pada siklus pertama, kemudian mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang timbul, selanjutnya membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Mencatat hasil observasi, baik keaktifan siswa, kerjasama siswa dalam kelompok, hasil post tes siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran.
- b. Menganalisis hasil observasi untuk membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pada setiap siklus.
- c. Mendiskusikan hasil analisis dengan tim kolaborasi untuk tindakan perbaikan.
- d. Menyimpulkan hasil belajar siswa, apakah kualitas hasil belajar siswa pada siklus I sudah maksimal atau belum, apabila belum maksimal dilanjutkan ke siklus II

C. Siklus Penelitian

Terdapat 4 langkah dalam satu siklus penelitian seperti yang dinyatakan oleh Arikunto, dkk (2010: 20) yang menyatakan bahwa ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga siklus dengan satu siklus satu pertemuan. Setiap siklus akan membahas tentang materi PKn KD 3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri.

1. Siklus Pertama

- a. Perencanaan
 - 1) Menyusun RPP dengan materi Presiden dan wakil presiden
 - 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *Puzzle*

- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus I peneliti menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*. Siklus pertama terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Prosedur pelaksanaannya adalah:

- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Menyampaikan tujuan dan motivasi, pada tahap ini mencakup:
 - (1) Guru mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.
 - (2) Apersepsi. Guru bertanya kepada siswa: “ anak- anak, siapa yang tahu presiden republik indonesia yang sekarang? “ sambil menunjukkan gambar *Puzzle*.
 - (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti (40 menit)
 - a) Pembagian Kelompok yang meliputi:
 - (1) Siswa diarahkan guru membaca teks “Organisasi Pemerintahan Pusat” secara intensif
 - (2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi Organisasi Pemerintahan Pusat
 - (3) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota

- (4) Setiap kelompok diberi nomor kepala
 - b) Penugasan Kelompok, kegiatannya meliputi: Siswa diberikan potongan *Puzzle* untuk didiskusikan bersama kelompok
 - c) Kegiatan Diskusi, kegiatannya meliputi : Siswa diminta untuk menyelesaikan *Puzzle* tersebut.
 - d) Presentasi Siswa, kegiatannya meliputi: Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya
 - e) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru menunjuk salah satu anggota kelompok lain untuk menanggapi jawaban perwakilan kelompok presentasi
 - (2) Guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat
 - (3) Guru memberikan reward atau penghargaan pada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusi
 - (4) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami
- 3) Penutup (20 menit)
- a) Kesimpulan, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
 - (2) Guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa
 - (3) siswa diberikan umpan balik

c. Observasi

Selama penelitian berlangsung, observer kolaborator melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 3) Menganalisis hasil belajar siswa pada siklus 1.

d. Refleksi

Setelah pengamatan, selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Kekurangan siklus I
 - a) Keterampilan guru dalam membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain perlu ditingkatkan karena guru belum menumbuhkan motivasi siswa untuk menanggapi laporan kelompok lain.
 - b) Siswa masih banyak yang aduh saat presentasi berlangsung
 - c) Belum adanya motivasi dari guru untuk meningkatkan inat belajar siswa.

- d) Tidak semua siswa bisa mempresentasikan dan menanggapi hasil presentasi karena guru hanya menunjuk beberapa kelompok.
 - e) Kurangnya minat siswa untuk bertanya kepada guru
 - f) Siswa belum bisa menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan
 - g) Pada kegiatan akhir guru belum melakukan refleksi.
 - h) Saat pengerjaan soal evaluasi, siswa banyak yang tidak tertib
 - i) Siswa gaduh saat guru menjelaskan materi pelajaran.
 - j) Guru belum menjelaskan materi pelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
- 2) Kelebihan siklus I
- a) Guru menggunakan media *Puzzle* sehingga pelajaran lebih menarik dan bermakna.
 - b) Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
 - c) Siswa bersemangat ketika diminta guru untuk menjawab soal.
- 3) Upaya perbaikan sebagai berikut:
- a) Guru harus mendorong siswa agar berani bertanya. Guru juga harus meyakinkan siswa bahwa semua pendapat yang dikemukakan siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Guru harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar siswa mengerti tentang materi yang diajarkan

- c) Guru harus membimbing siswa saat melakukan diskusi kelompok, agar siswa yang belum aktif dalam memberikan pendapat mau berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
- d) Guru pada saat membimbing membacakan presentasi harus memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi kelompok yang sedang maju presentasi.
- e) Guru perlu membangkitkan motivasi siswa, agar bisa lebih aktif dalam menanggapi presentasi kelompok dan dalam bertanya.
- f) Guru hendaknya membiasakan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran
- g) Perbaiki yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu memberikan motivasi siswa agar lebih rajin dalam belajar.
- h) Mengatasi kegaduhan siswa saat menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yaitu dengan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

- 1) **Menyusun RPP dengan materi wakil presiden dan para menteri**
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *Puzzle*
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

Tujuan perbaikan pada siklus II adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru yang meliputi: membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain, membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran, memberikan evaluasi. Aktivitas siswa yang meliputi: memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks, mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru, menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru, mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas, menyimpulkan pembelajaran. Diharapkan dengan meningkatnya keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat. dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

Skenario perbaikannya adalah dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yang terdapat pada sintak: mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas, guru harus mendorong siswa agar berani bertanya. Sintak menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru, guru perlu membangkitkan motivasi siswa, agar bisa lebih aktif dalam menanggapi presentasi kelompok dan dalam bertanya. Pada sintak menyimpulkan pembelajaran, guru harus membimbing siswa untuk dapat mencatat hal-hal yang penting agar siswa fokus dalam belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus II peneliti menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*. Siklus pertama terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Prosedur pelaksanaannya adalah:

1) Kegiatan Awal (10 menit)

a) Menyampaikan tujuan dan motivasi, pada tahap ini mencakup:

(1) Guru mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.

(2) Apersepsi. Guru bertanya kepada siswa: “ anak- anak, siapa yang tahu wakil presiden republik indonesia yang sekarang? “ sambil menunjukkan gambar *Puzzle*.

(3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

a) Pembagian Kelompok yang meliputi:

(1) Siswa diarahkan guru membaca teks “Organisasi Pemerintahan Pusat” secara intensif

(2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi Organisasi Pemerintahan Pusat

(3) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota

(4) Setiap kelompok diberi nomor kepala

b) Penugasan Kelompok, kegiatannya meliputi: Siswa diberikan potongan *Puzzle* untuk didiskusikan bersama kelompok

- c) Kegiatan Diskusi, kegiatannya meliputi : Siswa diminta untuk menyelesaikan *Puzzle* tersebut.
- d) Presentasi Siswa, kegiatannya meliputi: Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya
- e) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru menunjuk salah satu anggota kelompok lain untuk menanggapi jawaban perwakilan kelompok presentasi
 - (2) Guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat
 - (3) Guru memberikan reward atau penghargaan pada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusi
 - (4) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami

3) Penutup (20 menit)

- a) Kesimpulan, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
 - (2) Guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa
 - (3) siswa diberikan umpan balik

c. Observasi

Selama penelitian berlangsung, observer kolaborator melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 3) Menganalisis hasil belajar siswa pada siklus II.

d. Refleksi

Setelah pengamatan, selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Kekurangan siklus II
 - a) Keterampilan guru dalam membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain perlu ditingkatkan.
 - b) Siswa masih banyak yang aduh saat presentasi berlangsung
 - c) Belum kondusifnya siswa saat pembagian kelompok
 - d) Tidak semua siswa bisa mempresentasikan dan menanggapi hasil presentasi karena guru hanya menunjuk beberapa kelompok.
 - e) Kurangnya minat siswa untuk bertanya kepada guru
 - f) Guru belum membimbing siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dalam pembelajaran
 - g) Pada kegiatan akhir guru belum melakukan refleksi.

- 2) Kelebihan siklus II
 - a) Guru menggunakan media *Puzzle* sehingga pelajaran lebih menarik dan bermakna.
 - b) Guru sudah memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar, sehingga siswa bersemangat untuk belajar.**
 - c) Guru sudah menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami siswa, sehingga siswa mudah mempelajari materi dan tidak gaduh.**
 - d) Siswa tidak malu untuk mepresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.**
 - e) Guru sudah mulai menumbuhkan minat siswa untuk menanggapi diskusi kelompok.**
 - f) Siswa sudah mampu diajak untuk menyimpulkan pembelajaran**
 - g) Siswa sudah tertib saat pengerjaan evaluasi.**
 - h) Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
 - i) Siswa bersemangat ketika diminta guru untuk menjawab soal.
- 3) Upaya perbaikan sebagai berikut:
 - a) Guru harus mendorong siswa agar berani bertanya. Guru juga harus meyakinkan siswa bahwa semua pendapat yang dikemukakan siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Guru harus membimbing siswa saat melakukan diskusi kelompok, agar siswa tetap kondusif dan bekerja sama.
- c) Guru perlu membangkitkan motivasi siswa, agar bisa lebih aktif dalam menanggapi presentasi kelompok dan dalam bertanya.
- d) Perbaikan yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu memberikan motivasi siswa agar lebih rajin dalam belajar.
- e) Guru harus membimbing siswa untuk dapat mencatat hal-hal yang penting agar siswa fokus dalam belajar.
- f) Mengatasi kegaduhan siswa saat menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yaitu dengan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

3. Siklus Ketiga

a. Perencanaan

- 1) **Menyusun RPP dengan materi presiden, wakil presiden, dan para menteri.**
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *Puzzle*
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

Tujuan perbaikan pada siklus III adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru yang meliputi: memberi

reward dan refleksi kepada siswa. Aktivitas siswa yang meliputi: mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru, menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru, mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas. Diharapkan dengan meningkatnya keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat. dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

Skenario perbaikannya adalah dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yang terdapat pada sintak: mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas, guru harus mendorong siswa agar berani bertanya. Sintak menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru, guru perlu membangkitkan motivasi siswa, agar bisa lebih aktif dalam menanggapi presentasi kelompok dan dalam bertanya. Pada sintak menyimpulkan pembelajaran, guru harus membimbing siswa untuk dapat mencatat hal-hal yang penting agar siswa fokus dalam belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus III peneliti menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* .Siklus pertama terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Prosedur pelaksanaannya adalah:

1) Kegiatan Awal (10 menit)

a) Menyampaikan tujuan dan motivasi, pada tahap ini mencangkup:

- (1) Guru mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.
 - (2) Apersepsi. Guru bertanya kepada siswa: “ anak- anak, siapakah ini? Siapakh wakilnya“ sambil menunjukkan gambar *Puzzle* tentang presiden dan wakil presiden.**
 - (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti (40 menit)
- a) Pembagian Kelompok yang meliputi:
 - (1) Siswa diarahkan guru membaca teks “Organisasi Pemerintahan Pusat” secara intensif
 - (2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi Organisasi Pemerintahan Pusat
 - (3) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota
 - (4) Setiap kelompok diberi nomor kepala
 - b) Penugasan Kelompok, kegiatannya meliputi: Siswa diberikan potongan *Puzzle* untuk didiskusikan bersama kelompok
 - c) Kegiatan Diskusi, kegiatannya meliputi : Siswa diminta untuk menyelesaikan *Puzzle* tersebut.
 - d) Presentasi Siswa, kegiatannya meliputi: Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya
 - e) Pemberian Tanggapan Dari Siswa Lain, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru menunjuk salah satu anggota kelompok lain untuk menanggapi jawaban perwakilan kelompok presentasi

- (2) Guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat
 - (3) Guru memberikan reward atau penghargaan pada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusi
 - (4) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami
- 3) Penutup (20 menit)
- a) Kesimpulan, kegiatannya meliputi:
 - (1) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
 - (2) Guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa
 - (3) siswa diberikan umpan balik

c. Observasi

Selama penelitian berlangsung, observer kolaborator melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*.
- 3) Menganalisis hasil belajar siswa pada siklus III.

d. Refleksi

Setelah pengamatan, selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus III. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III secara umum sudah berjalan baik. Keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar sudah mencapai target indikator keberhasilan yang ditentukan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru (peneliti), siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang sebanyak 36 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, tahun ajaran 2014/2015, dan guru kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang bertindak sebagai observer.

E. Variabel penelitian

1. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*. Model *Numbered Head Together* dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme yang mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan media audiovisual merupakan media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat diartikan sebagai model yang menciptakan lingkungan belajar yang

efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas dengan berbantuan media *Puzzle*.

2. Variabel masalah

a) Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan segala keterampilan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa menimbulkan kondisi yang efektif dan ideal dalam mengikuti pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang indikatornya meliputi: (1) Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran); (2) Memberi apresepasi pembelajaran dengan *Puzzle* (keterampilan bertanya); (3) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan *Puzzle* (keterampilan menjelaskan); (4) Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas); (5) Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (6) Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas); (8) Memberi reward dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan); (9) Membimbing siswa untuk

menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran); (10) Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa baik secara jasmani maupun rohani dalam proses belajar mengajar yang menimbulkan perubahan-perubahan tingkah laku dalam pembelajaran PKN KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang indikatornya meliputi:

- (1) Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional);
- (2) Menjawab apresepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan);
- (3) Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual);
- (4) Melakukan diskusi untuk menyelesaikan *Puzzle* dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik);
- (5) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional);
- (6) Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional);
- (7) Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional);
- (8) Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional);
- (9) Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).

c) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang diukur secara kuantitatif dari ranah kognitif yang indikatornya mencakup (1) ingatan, (2) pemahaman, dan (3) penerapan untuk kompetensi dasar 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan pusat seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri.

F. Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Arikunto (2011: 129) mengatakan bahwa sumber data merupakan subjek darimana data dapat diperoleh. Berikut ini akan dijelaskan mengenai sumber data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Siswa

Sumber data siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas dan tes hasil belajar. Selain itu sumber data siswa diperoleh dari catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung serta metode dokumentasi berupa foto dan video.

b. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN sampangan 02 Semarang. Selain itu sumber data guru diperoleh dari catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung serta metode dokumentasi berupa foto dan video.

c. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan..

d. Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berupa aktifitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data mentah berupa angka dan analisis dilakukan dengan perhitungan statistik pada akhir pengumpulan data. Data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi (1) skor ketuntasan hasil belajar; (2) mean atau rata-rata skor dan; (3) uji beda mean pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil

belajar dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang dari siklus I sampai siklus III.

b. Data Kualitatif

Data berjenis kualitatif diwujudkan dengan kalimat penjelas yang merupakan hasil pengamatan selama proses pembelajaran PKn KD 3.2. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu (1) model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yang paling baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang; dan (2) kriteria variabel keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Tes

Poerwanti (2008, 1-5) mengemukakan bahwa tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu.

Tes umumnya bersifat mengukur, alaupun bebrapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya

mengarah kepada karakteristik atau kualifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengukuran (Sukmadinata, 2013: 223).

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat yang diberikan kepada seseorang dan digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap suatu materi

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Tes tertulis dilaksanakan setiap akhir pertemuan.

b. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

1) Observasi

Menurut Sugiyono, (2010: 203) mengemukakan bahwa observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuisioner. Jika wawancara dan kuisioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi adalah mengamati dengan suatu

tujuan, dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati (Poerwanti dkk, 2008: 3-22).

Lembar observasi di dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru, aktivitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn serta langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* di kelas IV B SDN Sampanag 02 Semarang.

2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan / catatan harian merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2013:98). Teknik ini sejenis dengan catatan anekdot namun mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, misalnya materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru, perilaku siswa yang mengganggu situasi kelas (Muslich, 2009:60).

Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan digunakan sebagai masukan untuk guru dalam melakukan observasi. Catatan lapangan dalam penelitian ini berupa lembar catatan untuk mencatat hal-hal yang ditemukan peneliti selama proses pembelajaran.

3) Dokumentasi

Arikunto (2006: 158) menyatakan bahwa dokumen secara harfiah berarti dokumen, yaitu barang-barang tertulis. Namun dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti tidak cukup hanya mengumpulkan barang-barang tertulis seperti buku-buku namun juga mengumpulkan bukti-bukti yang menunjukkan keadaan dan situasi tempat penelitian ketika penelitian berlangsung. Penelitian ini menggunakan daftar nama siswa, data nilai hasil belajar siswa, dan didukung dengan dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto maupun video yang berfungsi untuk mengetahui besarnya peningkatan yang dialami siswa.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Data dokumentasi tersebut di dapat dari catatan lapangan, foto, dan video selama penelitian dilaksanakan.

G. Validitas Alat Pengumpul Data

1. Validitas Isi

Validitas isi berkenaan dengan isi dan format dari instrumen. Apakah instrumen tepat mengukur hal yang ingin diukur, apakah butir-butir pertanyaan telah mewakili aspek-aspek yang akan diukur (Sukmadinata, 2013: 229). Validitas

isi digunakan untuk mengukur validitas tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

2. Validitas Konstruk

Validitas konstruk berkenaan dengan konstruk atau struktur dan karakteristik psikologis aspek yang akan diukur dengan instrumen (Sukmadinata, 2013: 229). Validitas konstruk digunakan untuk mengukur instrumen observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kriteria, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2010: 335). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean,

median, modus, nilai terendah dan tertinggi tertinggi dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase.

Analisis tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor berdasar proporsi

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{Skala 0-100})$$

Keterangan: B = Banyak butir soal yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

(Poerwanti, dkk. (2008: 6.3))

- 2) Menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal

Penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut:

$$F = \frac{fn}{\sum f} \times 100$$

Keterangan: F = Presentasi frekuensi

fn = jumlah frekuensi yang muncul.

$\sum f$ = jumlah frekuensi seluruhnya

(Herryanto dan Hamid, 2008: 2.23)

- 3) Menghitung mean atau rerata kelas

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

Keterangan: \bar{x} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa (Sudjana, 2005:67)

Hasil perhitungan dikonversikan dengan KKM klasikal dan individual yang dikelompokkan ke dalam dua kriteria tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Batas Minimal Ketuntasan (KKM)

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal	Individu	
$\geq 75\%$	≥ 63	Tuntas
$< 75\%$	< 63	Tidak Tuntas

(Sumber KKM PKn kelas IV B SDN Sampangan 02, 2014)

Secara individu, tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75%-90%. Berdasarkan konsep belajar tuntas, maka pembelajaran yang efektif adalah apabila setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan (Uno, 2011: 190). Sedangkan tingkat ketuntasan klasikal $>85\%$ secara keseluruhan objek penelitian. (Hamdani, 2011:60). Penyajian data ketuntasan belajar diawali dengan pembuatan distribusi frekuensi. Langkah-langkahnya menurut Poerwanti (2008: 6.33 – 6.34) ialah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi nilai tertinggi dan nilai terendah.
- 2) Menentukan rentangan nilai yaitu mengurangi nilai paling rendah dari nilai paling tinggi.
- 3) Menentukan banyaknya kelas. K (banyaknya kelas) = $1+(3,3) \log n$,
 i (lebar kelas) = $R: k$.

- 4) Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.
- 5) Memasukkan setiap nilai kedalam kelas interval.

Kriteria nilai tuntas yang digunakan ialah sangat baik, baik, dan cukup. Untuk menentukan interval dalam distribusi frekuensi ialah sebagai berikut.

- 1) Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 63.
- 2) Rentang nilai:

$$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

$$= 100 - 63 = 37$$

- 3) Banyaknya kelas:

$K=3$, karena menggunakan 3 kriteria ketuntasan.

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

$$= \frac{37}{3} = 12,33 \text{ dibulatkan menjadi } 12$$

Data hasil belajar siswa dapat dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh simpulan dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa SD Sampangan 02

Tingkat Keberhasilan	Ketuntasan Klasikal	Kriteria	Kualifikasi
87 -100	90% - 100%	Sangat Baik (SB)	Tuntas
75- 86	80% - 89%	Baik (B)	Tuntas
63 -74	70% - 79%	Cukup (C)	Tuntas
0 – 62	0% - 69%	Kurang (K)	Tidak Tuntas

Tabel 3.3 Target KKM Peneliti

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal	Individu	
$\geq 85 \%$	≥ 75	Tuntas
$< 85 \%$	< 75	Tidak Tuntas

Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, 2011: 205)

2. Teknik Analisis Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis:

- a) Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan media audiovisual yang paling baik meningkatkan kualitas pembelajaran PKn KD 3.2 menyebutkan organisasi pemerintahan pusat seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang.
- b) Deskripsi kriteria variabel keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn KD 3.2 melalui model *Numbered Head*

Together berbantuan *Puzzle* pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang sebagai berikut:

Data keterampilan guru dan aktivitas siswa dianalisis berdasarkan kriteria sangat baik, baik, cukup dan kurang berdasarkan skor yang telah ditetapkan.

Untuk menentukan letak kuartil, dapat dilakukan dengan cara berikut :

- Menentukan skor terendah
- Menentukan skor tertinggi
- Mencari Median
- Membagi rentang skor menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Kemudian setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut:

$$R \frac{n_1}{k_1}, \frac{n_2}{k_2}, \frac{n_3}{k_3}, \frac{n_4}{k_4} T$$

(Herrhyanto dan Hamid, 2008: 5.3)

Untuk menentukan nilai K_i untuk data digunakan rumus :

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$K_2 = \text{median} ; \text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4} (n + 1)$$

Jika R = skor terendah

T = skor tertinggi

k1 = kuartil pertama

k2 = kuartil kedua

k3 = kuartil ketiga

n = banyaknya skor = (T-R) + 1

Dari beberapa langkah yang telah dilakukan, maka dapat diketahui nilai K1, K2, K3, dan T yang kemudian digunakan sebagai nilai kriteria ketuntasan atau sebagai nilai acuan yang digunakan untuk menilai aktivitas guru atau siswa. Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Kriteria
$K3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik
$K2 \leq \text{skor} \leq K3$	Baik
$K1 \leq \text{skor} \leq K2$	Cukup
$R \leq \text{skor} \leq K1$	Kurang

Kriteria ketuntasan setiap skor pada data indikator data kualitatif dapat ditentukan dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K) sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Skor Indikator

Skor	Kriteria
3,1 - 4,0	SB
2,1 – 3,0	B
1,1 – 2,0	C
0 – 1,0	K

(Sudjana, 2005: 7)

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

a. Keterampilan Guru

Penelitian ini mempunyai 10 indikator keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* yaitu: (1) Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran); (2) Memberi apresepri pembelajaran dengan *Puzzle* (keterampilan bertanya); (3) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan *Puzzle* (ketrampilan menjelaskan); (4) Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas); (5) Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (6) Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan

mengelola kelas); (8) Memberi reward dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan); (9) Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran); (10) Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).

Masing-masing indikator mempunyai skor maksimal 4 sehingga skor minimal adalah 0 dan skor maksimal adalah $10 \times 4 = 40$. Jadi terdapat data (n) $= (40-0)+1 = 41$.

$$\begin{aligned} \text{Letak K1} &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (40+1) \\ &= 10,25 \text{ jadi nilai K1 adalah } 9,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K2} &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (40+1) \\ &= 20,5 \text{ jadi nilai K2 adalah } 19,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K3} &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (40+1) \\ &= 30,75 \text{ jadi nilai K3 adalah } 29,75 \end{aligned}$$

Tabel 3.6 Kriteria Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$30,75 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$20,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik (B)
$10,25 \leq \text{skor} < 19,5$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9,25$	Kurang (D)

b. Aktivitas Siswa

Penelitian ini mempunyai 9 indikator aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* yaitu: (1) Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional); (2) Menjawab aprepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan); (3) Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual); (4) Melakukan diskusi untuk menyelesaikan *Puzzle* dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik); (5) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional); (6) Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional); (7) Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional); (8) Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional); (9) Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).

Masing-masing indikator mempunyai skor maksimal 4 sehingga skor minimal adalah 0 dan skor maksimal adalah $9 \times 4 = 36$. Jadi terdapat data $(n) = (36-0) + 1 = 37$

$$\begin{aligned} \text{Letak K1} &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (36+1) \\ &= 9 \text{ jadi nilai K1 adalah } 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K2} &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (36+1) \\ &= 18 \text{ jadi nilai K2 adalah } 17 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K3} &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (36+1) \\ &= 27 \text{ jadi nilai K3 adalah } 26 \end{aligned}$$

Tabel 3.7 Kriteria Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$27 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 26$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 17$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 8$	Kurang (D)

I. Indikator Keberhasilan

Model Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas kelas IV SDN Sampangan 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik, yaitu minimal memperoleh skor di antara rentang $20,5 \leq \text{skor} < 29,75$.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dengan kriteria sekurang-

kurangnya baik, yaitu minimal memperoleh skor di antara rentang $18 \leq \text{skor} < 26$.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar 75-86 (kriteria baik) dan ketuntasan klasikal sampai 85% (± 30 siswa) dari 36 siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti (guru) dan tim kolaborasi dalam pembelajaran PKn materi Organisasi Pemerintahan Pusat pada siswa kelas IV B SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* yang paling baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar adalah yang memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) memiliki 7 langkah-langkah yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, (2) sistem sosial yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran adalah prinsip belajar aktif, kerjasama, pemecahan masalah, dan diskusi kelompok. Guru sebagai seorang fasilitator dan pembimbing belajar bagi para siswa, (3) prinsip reaksi yang harus dikembangkan dalam pembelajaran adalah interaksi belajar mengajar yang terbuka, multi arah, akrab, menyenangkan, dan demokratis, (4) sistem pendukung yang harus ada dalam pembelajaran antara lain adalah gambar presiden dan wakil presiden, potongan gambar, LCD, komputer, papan tulis.

2. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn KD 3.2 pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Keterampilan guru mengalami peningkatan, yaitu hasil penelitian siklus I mendapat skor 27 dengan kriteria baik (B), siklus II mendapat skor 33 dengan kriteria sangat baik (A), dan siklus III mendapat skor 36 dengan kriteria sangat baik (A). Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan (skor di antara rentang $20,5 \leq \text{skor} < 29,75$).
3. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn KD 3.2 pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, yaitu hasil Penelitian siklus I mendapat rata-rata skor 16,3 dengan kriteria cukup (C), siklus II mendapat rata-rata skor 20,3 dengan kriteria baik (B), dan siklus III mendapat skor 23,5 dengan kriteria baik (B). Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan (skor di antara rentang $18 \leq \text{skor} < 26$).
4. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dalam pembelajaran PKn KD 3.2 pada kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntasan belajar klasikal hanya 69,4% dengan rata-rata nilai 69,03, pada siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 83,3% dengan rata-rata 71,94, pada siklus III ketuntasan belajar klasikal mencapai 94,4% dengan rata-rata 83,06. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan belajar individual sebesar 75-86 (kriteria baik) dan ketuntasan klasikal >85% (\pm 30 siswa) dari 36 siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Teoritis

Model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* juga dapat diterapkan untuk materi PKn yang lain atau mata pelajaran lainnya.

2. Praktis

a. Bagi guru

Guru disarankan untuk menerapkan model *Numbered Head Together* sebagai salah satu upaya untuk mencari solusi atas permasalahan pembelajaran

PKn, sehingga guru dapat mengajarkan mata pelajaran PKn dengan lebih inovatif, aktif, efektif, dan efisien agar kualitas pembelajaran PKn dapat ditingkatkan. Guru dalam menerapkan model *Numbered Head Together* hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik agar tercipta iklim belajar yang baik serta tujuan dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan model *Numbered Head Together* dan media *Puzzle* untuk mata pelajaran lainnya.

b. Bagi sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian tindakan kelas ini sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga sekolah perlu mendukung dan memotivasi para guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan sebuah rancangan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Baharuddin, 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2005. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2007. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka cipta
- Drs. LA MISU, M.Pd. 2014. *Mathematical Problem Solving Of Student By Approach Behavior Learning TheoryI (Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Pendekatan Perilaku)* .
<http://www.ijern.com/journal> (Vol. 2 No. 10 October 2014)
Belajar Teori.
- Elfanny, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Eun-Young Park, Young-Ho Park. 2010. *A Hierarchical Interface Design of a Puzzle Game for Elementary Education (Sebuah Desain hirarkis Antarmuka dari Puzzle Game untuk Pendidikan Dasar)*.
<http://www.sersc.org/journals> (vol3_no2/5)
- Hamalik, Oemar. 2012. *Strategi Belajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Handayani. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Metode Latihan Terbimbing Berbantuan Gambar Puzzle pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Banyuurip Kabupaten Kendal sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, dan memberikan perubahan perilaku siswa.*
- Hariyanto, Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran.* Cimahi: Rosda
- Herrhyanto, dan Akib Hamid. 2010. *Statistika Dasar.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyasa, Enco. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah.* Jakarta: Bumi Aksara
- Nisak. 2011. *50 Game Kreatif Belajar Mengajar.* Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar Cetakan V.* Yogyakarta: Pustaka.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM).* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum, Jamil.2012. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi.*

Standar Isi BSNP.2006.*Panduan Penyusunan KTSP jenjang Dasar dan Menengah*.Jakarta:Dikti

Sukamadinata, Nana Syaodih. 1013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah dan Mohamad, Nurdin. 2012. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widyanarti, Sri. 2013. Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id> (Vol 1, No 1)

Wijanarko, Pulung Dhian. 2014. *Numbered Head Together Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn*. <http://journal.unnes.ac.id> JLJ 3 (1) (2014)

Winataputra, dkk. 2012. *Pendidikan Kewarganegaaan Dalam Perspektif Internasional*.Bandung: Widya Aksara Pres.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02

Semarang

No	Variabel	Keterampilan	Sumber Data	Instrumen
1	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model NHT berbantuan <i>Puzzle</i>	1. Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran) 2. Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya) 3. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan) 4. Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas) 5. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 6. Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari	- Guru - Foto - Video	- Lembar observasi - Catatan lapangan - Wawancara - Kamera/ alat perekam

		<p>kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>10. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).</p>		
2	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model <i>NHT</i> berbantuan <i>Puzzle</i></p>	<p>1. Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)</p> <p>2. Menjawab apresepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan)</p> <p>3. Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)</p> <p>4. Melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik)</p> <p>5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat</p>	<p>- Siswa</p> <p>- Foto</p> <p>- Video</p>	<p>- Lembar observasi</p> <p>- Catatan lapangan</p> <p>- Wawancara</p> <p>- Kamera/ alat perekam</p>

		<p>ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>6. Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p> <p>7. Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>8. Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>9. Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).</p>		
3	<p>Hasil belajar PKn menggunakan model NHT berbantuan <i>Puzzle</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri. (C1) 2. Menyebutkan nama presiden, wakil presiden dan beberapa menteri (C1) 3. Menyebutkan nama presiden yang pertama hingga yang terbaru (C1) 4. Mengurutkan presiden Indonesia dari yang pertama hingga yang terbaru (C2) 5. Menjelaskan tugas dan wewenang presiden (C2) 6. Menjelaskan tugas dan wewenang wakil 	- Hasil belajar siswa.	Tes tertulis

		presiden (C2) 7. Menjelaskan tugas dan wewenang menteri (C2)		
--	--	---	--	--


Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02




Masidi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620508 198608 1 002

Guru kelas IV B



Nafrida, A.Ma.Pd
NIP. 19591121 197912 2 004

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETRAMLILAN GURU

Judul :

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head*

***Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02**

Semarang

Ketrampilan Dasar mengajar guru	Langkah-langkah Pembelajaran PKn melalui model NHT berbantuan media <i>Puzzle</i>	Indikator Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran PKn melalui model NHT berbantuan media <i>Puzzle</i>
1. Keterampilan membuka pelajaran 2. Keterampilan menjelaskan 3. Keterampilan bertanya 4. Keterampilan mengadakan variasi 5. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan memberi penguatan 9. Keterampilan menutup pembelajaran	1. Mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran 2. Membuka pelajaran 3. Memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Menampilkan media <i>Puzzle</i> 5. Menjelaskan materi kepada siswa 6. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok . setiap anggota kelompok mendapat nomer kepala 7. Memberikan tugas kepada setiap kelompok 8. Membimbing diskusi kelompok 9. Membimbing siswa untuk menciptakan suasana kelas tetap kondusif 10. Menunjuk salah satu	1. Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran) 2. Memberi apersepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya) 3. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan) 4. Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas) 5. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 6. Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi

	<p>nomer kepala di setiap kelompok dan memfasilitasi siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.</p> <p>11. Membimbing siswa untuk menyimpulkan dan memberikan penguatan materi kepada siswa</p> <p>12. Memberikan evaluasi dan tindak lanjut.</p>	<p>kelompok kecil)</p> <p>7. Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>10. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).</p>
--	---	--


Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02



Masidi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620508 198608 1 002

Guru kelas IV B



Nafrida, A.Ma.Pd
NIP. 19591121 197912 2 004

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA

Judul :

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

Ketrampilan Dasar Aktivitas Siswa	Langkah-langkah Pembelajaran PKn melalui model NHT berbantuan media <i>Puzzle</i>	Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Model <i>NHT</i> berbantuan Media <i>Puzzle</i>
<p>1. Kegiatan visual: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.</p> <p>2. Kegiatan moral: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.</p> <p>3. Kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan</p>	<p>1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran</p> <p>2. Merespon apersepsi dengan <i>Puzzle</i> yang diberikan oleh guru</p> <p>3. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p> <p>4. Memperhatikan materi yang dijelaskan guru</p> <p>5. Membuat kelompok dengan temannya secara heterogen</p> <p>6. Berdiskusi dengan teman satu kelompok tentang tugas <i>Puzzle</i></p> <p>7. Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>8. Menanggapi hasil diskusi teman.</p> <p>9. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <p>10. Siswa membuat kesimpulan terhadap</p>	<p>1. Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)</p> <p>2. Menjawab apersepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan)</p> <p>3. Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)</p> <p>4. Melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik)</p> <p>5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>6. Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan,</p>

<p>percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan, mendengarkan radio.</p> <p>4. Kegiatan menulis: menulis cerita, memeriksa karangan, laporan, mengerjakan tes, mengisiangket, menyalin dan membuat rangkuman.</p> <p>5. Kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.</p> <p>6. Kegiatan motorik: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.</p> <p>7. Kegiatan mental: menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan,</p>	<p>materi</p> <p>11. Mengerjakan soal evaluasi.</p>	<p>kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p> <p>7. Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>8. Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>9. Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).</p>
---	---	--

<p>mengambil keputusan dan sebagainya.</p> <p>8. Kegiatan emosional: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.</p>		
--	--	--

Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02



Masidi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620508 198608 1 002

Guru kelas IV B



Nafrida, A.Ma.Pd
NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS (I)

Nama Sekolah	: SD Negeri Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV B (Empat)/ II (Dua)
Hari/ Tanggal	: 18 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Standar Kompetensi**PKn**

3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng

B. Kompetensi Dasar**PKn**

- 3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator**PKn**

- 3.2.1 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri
- 3.2.2 Menyebutkan nama presiden dan wakil presiden serta beberapa menteri
- 3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang presiden dan wakil presiden

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat tepat menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri dengan benar.

2. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat menyebutkan nama presiden dan wakil presiden serta beberapa menteri dengan benar.
3. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat Menjelaskan tugas dan wewenang presiden dan wakil presiden dengan benar

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Tanggung jawab (*responsibility*)
3. Kerja sama (*Cooperation*)
4. Rasa Ingin Tahu

F. Materi Ajar

Materi ajar tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri (Buku siswa Hal 64)

G. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Tanya jawab, Ceramah, Diskusi, Penugasan

Model : NHT (*Numbered Head Together*)

H. Langkah- langkah Pembelajaran menggunakan Model NHT

(*Numbered Head Together*) berbantu *Puzzle*

Kegiatan Guru dan Aktivitas Siswa	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan (5 menit)	
2. Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	Guru memulai kegiatan dengan salam kemudian
2. Aktivitas siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)	mengkondisikan kelas serta mengecek kehadiran siswa dengan mempresensi kehadiran siswa.
Kegiatan awal (10 menit)	
2. Penyampaian tujuan dan motivasi	
4. Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan)	Guru melakukan apresepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa.

<p>bertanya)</p> <p>3. Aktivitas siswa menjawab apresepasi yang diberikan guru (kegiatan lisan)</p>	<p>“anak-anak siapakah ini? (guru memberikan sebuah gambar seorang presiden) siapakah wakilnya?”. Kemudian guru memperlihatkan potongan <i>Puzzle</i> yang telah disusun menjadi gambar presiden. Guru bertanya kepada siswa “apa yang terjadi dengan gambar ini?” kemudian guru menjelaskan pengertian <i>Puzzle</i>. Sebagian besar siswa mampu menjawab dan tertarik pada apresepasi yang dilakukan guru. Saat guru melakukan apresepasi dengan <i>Puzzle</i> siswa tertarik dan tidak gaduh saat guru menampilkan <i>Puzzle</i>.</p>
<p>Kegiatan inti (45 menit)</p>	
<p>5. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan)</p> <p>4. Aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)</p>	<p>Guru menjelaskan materi. Penjelasan dari guru sudah jelas dan media <i>Puzzle</i> juga menarik perhatian siswa. Terdapat sebagian siswa masih gaduh. Pada saat guru menjelaskan materi siswa belum memperhatikan guru dengan cermat.</p>
<p>5. Pembagian kelompok</p> <p>6. Penugasan kelompok</p> <p>7. Kegiatan diskusi</p>	
<p>5. Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok</p>	<p>Guru membagi siswa dalam kelompok dengan model <i>Numbered</i></p>

<p>(keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)</p> <p>6. Aktivitas siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis ,kegiatan emosional, kegiatan motorik).</p> <p>7. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p>	<p><i>Head Together</i> . Siswa bergegas membuat kelompok sesuai arahan dari guru dan antusias untuk segera menyelesaikan tugas <i>Puzzle</i> yang diberikan guru. Siswa pada berdiskusi berkoordinasi terhadap teman satu kelompok. Mereka sangat tertarik untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i>.</p> <p>Guru aktif untuk berkeliling melihat pekerjaan setiap kelompok. Guru juga memberikan arahan dan bantuan apabila terdapat kelompok yang kesulitan saat mengerjakan lembar kerja kelompok.</p>
7. Presentasi siswa	
<p>8. Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>7. Aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>Guru secara cermat mendengarkan hasil diskusi yang dipresentasikan oleh siswa. Guru juga tidak lupa mengkondisikan siswa untuk memperhatikan presentasi dari kelompok lain. Sebagaimana siswa dipanggil guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p>
8. Pemberian tanggapan dari siswa	
<p>8. Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)</p>	<p>Guru belum memberikan kesempatan pada siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Sebagaimana siswa belum memperhatikan pemaparan</p>

<p>10. Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>11. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>7. Aktivitas siswa menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p> <p>9. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>10. Aktivitas siswa menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>diskusi kelompok lain.</p> <p>Setelah presentasi dilakukan, Guru memberikan <i>reward</i> kepada anak-anak yang sudah berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan bagi siswa yang berani mengerjakan tugas dari guru dengan baik. Saat menyimpulkan, guru kurang menegaskan pada poin-poin tertentu yang menyangkut materi pembelajaran. Motivasi siswa untuk bertanya kurang sehingga mereka belum bisa menyimpulkan pelajaran secara mandiri.</p>
Kegiatan penutup (15 menit)	
8. Kesimpulan	
<p>11. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>10. Aktivitas siswa mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).</p>	<p>Guru membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib</p>

I. Media dan Sumber PembelajaranMedia :

Media :

1. Gambar Organisasi Pemerintahan Pusat
2. *Puzzle* Organisasi Pemerintahan Pusat

Sumber :

1. Standar Isi BSNP.2006.Panduan Penyusunan KTSP jenjang Dasar dan Menengah.Jakarta:Dikti
2. Sumiati, Ati, Prayoga Bestari. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menajadi Warga Negara yang Baik Untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

J. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
 - Penilaian Proses (dilakukan selama proses pembelajaran)
 - Penilaian Hasil Belajar
2. Teknik Penilaian
 - Tes : Evaluasi dan LKS
 - Non Tes : Praktik
3. Bentuk Penilaian
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
4. Instrumen Tes
 - Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Evaluasi

5. Aspek yang Dinilai

- Aspek kognitif : Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi dan LKS
- Aspek afektif : Diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung

Semarang, 18 Maret 2015

Guru kelas IV B
(Kolaborator)Nafrida, A.Ma.Pd

NIP. 19591121 197912 2 004

Peneliti

Muhammad Zulmi

NIM 1401411567

Mengetahui,
Kepala SDN Sampangan 02




Masidi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620508 198608 1 002

Lampiran 1
Materi Ajar

Presiden Indonesia

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 Ir. H. Soekarno	 Dr. H. Mohammad Hatta
2	 H. M. Soeharto	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie
3	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie	Tidak ada wakil
4	 K.H. Abdurrahman Wahid	 Hj. Megawati Soekarnoputri
5	 Hj. Megawati Soekarnoputri	 Dr. H. Hamzah Haz

6	 Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono	 Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.
7	 Ir. H. Joko Widodo	 Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla

1. Presiden Republik Indonesia

Presiden Republik Indonesia memegang kekuasaan pemerintahan menurut undang-undang dasar. Dalam melakukan kewajibannya, presiden dibantu oleh satu orang wakil presiden. Presiden dan wakil presiden dipilih dalam satu pasangan secara langsung oleh rakyat. Pasangan calon presiden dan wakil presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan partai politik peserta pemilihan umum sebelum pemilihan umum. Presiden memiliki tugas yang besar demi kemajuan bangsa. Berikut ini yang termasuk tugas-tugas presiden.

- a. Presiden berhak mengajukan rancangan undang-undang.
- b. Menetapkan peraturan pemerintah sebagai pengganti undang-undang jika keadaan memaksa.
- c. Presiden berhak menetapkan peraturan pemerintah untuk melaksanakan undang-undang.

Dalam bidang kehakiman, presiden mempunyai kewenangan sebagai berikut.

- a. Memberi *grasi* atau pengurangan masa hukuman bagi narapidana.
- b. Memberi amnesti atau pengampunan kepada orang yang telah dijatuhi hukuman
- c. Memberikan abolisi atau penghapusan suatu tuntutan pidana
- d. Memberikan rehabilitasi atau pemulihan nama baik seseorang
- e. Menetapkan hakim agung

- f. Menetapkan hakim konstitusi
- g. Mengangkat dan memberhentikan anggota komisi yudisial dengan persetujuan DPR

Presiden mempunyai kewenangan yang lain di antaranya sebagai berikut.

- a. Menetapkan Peraturan Pemerintah
- b. Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri
- c. Memegang kekuasaan pemerintah menurut UU
- d. Memegang kekuasaan tertinggi atas Angkatan Laut, Angkatan Udara, dan Angkatan Darat.
- e. Memeberikan gelar, tanda jasa, dan tanda kehormatan
- f. Mengangkat duta dan konsul. Duta adalah orang yang mewakili suatu negara di negara lain. Konsul adalah orang yang mewakili suatu negara di kota negara lain. Konsul berada di bawah kedutaan besar.
- g. Menerima penempatan duta negara lain.

Presiden Republik Indonesia selain sebagai kepala pemerintahan juga berperan sebagai kepala negara dan panglima tertinggi angkatan bersenjata. Sebagai kepala negara, presiden memiliki kekuasaan membuat perjanjian dengan negara lain dengan persetujuan DPR. Presiden juga dapat memberikan tanda jasa, gelar, dan tanda kehormatan lainnya.

Sebagai seorang panglima tertinggi angkatan bersenjata, presiden mempunyai kekuasaan untuk menyatakan keadaan bahaya, menyatakan perang, dan membuat perdamaian dengan persetujuan DPR. Oleh karena itu, kita harus mempunyai presiden yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Hal ini demi kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia. Rakyat diberi hak untuk memilih presiden secara langsung untuk pertama kalinya pada pemilu tahun 2004. Mulai tahun 2004 1 periode jabatan presiden dan wakil presiden adalah 5 tahun. Maksimal jabatan adalah 2 kali periode atau selama 10 tahun



Seorang calon presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan dalam satu pasangan. Kemudian, setelah terpilih presiden akan menjalankan jabatannya selama lima tahun.

2. Wakil Presiden

Setelah mempelajari presiden, kita beranjak mempelajari wakil presiden. Dalam menjalankan pemerintahan, presiden dibantu oleh wakil presiden.

Wakil presiden mempunyai tugas sebagai berikut.

- a. Melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
- b. Melaksanakan tugas-tugas khusus kenegaraan yang diberikan presiden, jika presiden berhalangan
- c. Menggantikan jabatan presiden apabila presiden berhenti, diberhentikan, atau meninggal dunia

Tugas dan Wewenang Wakil Presiden

No	Tugas Wakil Presiden
1	mendampingi sang presiden jika presiden menjalankan tugas-tugas kenegaraan di negara lain
2	membantu dan/ atau mewakili tugas presiden di bidang kenegaraan dan pemerintahan.

No.	Wewenang Wakil Presiden
1	melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
2	menyusun agenda kerja kabinet dan menetapkan fokus atau prioritas kegiatan pemerintahan yang pelaksanaannya dipertanggungjawabkan kepada presiden.
3	Memegang kekuasaan pemerintahan menurut UUD

Untuk membantu pelaksanaan tugas, wakil presiden dibantu oleh sekretariat wakil presiden (setwapres). Susunan organisasi setwapres antara lain sebagai berikut.

1. Sekretaris wakil presiden
2. Deputi bidang politik
3. Deputi bidang ekonomi
4. Deputi bidang kesra
5. Deputi bidang dukungan pengawasan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan
6. Deputi bidang administrasi

3. Menteri

Dalam menjalankan tugasnya presiden dibantu oleh menteri-menteri negara, yang diangkat oleh presiden. Menteri dibagi tiga, yaitu menteri koordinator, menteri departemen, dan menteri negara.

Menteri koordinator mempunyai tugas untuk menghubungkan atau melakukan kerja sama antara satu menteri dengan menteri yang lainnya. Misalnya menteri koordinator perekonomian.

Menteri departemen ialah menteri yang memimpin departemen. Departemen merupakan badan pelaksana pemerintah yang dibagi menurut bidang-bidangnya masing-masing atau per departemen. Misalnya, menteri perhubungan dan menteri perdagangan.

Menteri negara ialah menteri yang menangani bidang khusus yang tidak ditangani oleh menteri departemen. Misalnya, menteri negara BUMN dan menteri lingkungan hidup.

Tugas dan Wewenang Menteri

No	Tugas	Wewenang
1	perumusan, penetapan dan pelaksanaan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri	merumuskan, menetapkan dan melaksanakan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri
2	pengelolaan barang milik/kekayaan Negara	mengelola barang milik/kekayaan Negara
3	pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri	Melakukan pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri
4	pelaksanaan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah	melaksanakan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah

Beberapa contoh menteri dan jabatannya

1. Menteri Sekretaris Negara: Pratikno
2. Menteri Perhubungan: Ignatius Jonan
3. Menteri Kelautan dan Perikanan: Susi Pudjiastuti
4. Menteri Dalam Negeri: Tjahjo Kumolo
5. Menteri Luar Negeri: Retno Lestari Priansari Marsudi
6. Menteri Agama: Lukman Hakim Saifudi
7. Menteri Kesehatan: Nila F. Moeloek
8. Menteri Sosial: Khofifah Indar Parawansa
9. Menteri Negara BUMN: Rini M. Soemarno
10. Meteri pendidikan : Anies Baswedan

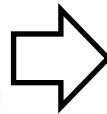
Lampiran 2

MEDIA**1. MEDIA GAMBAR**

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 <p>Ir. H. Soekarno</p>	 <p>Dr. H. Mohammad Hatta</p>
2	 <p>H. M. Soeharto</p>	 <p>Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie</p>
3	 <p>Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie</p>	Tidak ada wakil
4	 <p>K.H. Abdurrahman Wahid</p>	 <p>Hj. Megawati Soekarnoputri</p>
5	 <p>Hj. Megawati Soekarnoputri</p>	 <p>Dr. H. Hamzah Haz</p>

6	 <p data-bbox="480 427 812 506">Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono</p>	 <p data-bbox="911 439 1315 472">Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.</p>
7	 <p data-bbox="533 725 762 759">Ir. H. Joko Widodo</p>	 <p data-bbox="927 725 1299 759">Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla</p>

2. MEDIA PUZLE



Lampiran 3**Lembar kerja siswa**

**Susunlah Potongan- potongan *Puzzle* Kamu Di kolom Bawah Ini Dan
Kerjakan Soal Di Belakang bersama kelompokmu!**

Anggota kelompok dan nomor absen:					
1.	2.	5.			
3.	4.	6.			

Kerjakan Soal Di Bawah Ini Sesuai Gambar Yang Kelompokmu Dapat!

1. Dia adalah _____

2. Dia sebagai _____

3. Sebutkan 3 tugasnya

4. Sebutkan 3 wewenangnya

Lampiran 4

Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah kognitif	Bentuk dan jumlah soal	Nomor soal
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	3.2.1 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	1A,2A,4A 5B,7B
	3.2.2 Menyebutkan nama presiden dan wakil presiden serta beberapa menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	9A, 10A 1B,2B,6B,9B,10B
	3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang presiden dan wakil presiden	C2	Pilihan ganda dan isian	3A,5A,6A,7A,8A 3B,4B,8B
	3.2.4 Mengurutkan presiden dari yang pertama hingga yang terbaru	C2	isian	2B

Nama lengkap :	Nilai
Kelas :	

Lampiran 5
Soal Evaluasi

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang paling benar. Berilah tanda (X) untuk jawaban yang paling benar!

A. Pilihan Ganda

1. Seseorang yang berhak memimpin suatu negara adalah . . .
 - a. Wakil presiden
 - b. Presiden
 - c. Menteri
 - d. DPR
2. Berikut salah satu organisasi pemerintah pusat yang benar adalah . . .
 - a. DPR
 - b. Bank Jateng
 - c. Mahkamah Agung
 - d. Wakil Presiden
3. Tugas seorang presiden yang paling benar adalah . . .
 - a. menjalankan pemerintahan
 - b. mngelola bidang tertentu
 - c. mengganti UU
 - d. mengganti menteri
4. Orang-orang yang bertanggung jawab atas bidang tertentu disebut . . .
 - a. DPR
 - b. Menteri-menteri
 - c. Bupati
 - d. Wakil Presiden
5. Yang **BUKAN** merupakan Wewenang dari presiden adalah . . .
 - a. membuat pancasila
 - b. memberikan amnesti dan grasi
 - c. memegang kekuasaan tetinggi
 - d. memberhentikan menteri
6. Orang yang bertugas membantu presiden secara langsung adalah . . .
 - a. Walikota
 - b. Bupati
 - c. Wakil presiden
 - d. Menteri-menteri
7. Salah satu tugas dari menteri adalah
 - a.mengajukan UU
 - b. pengelolaan aset kekayaan negara
 - c. menggantikan presiden
 - d. mengangkat menteri
8. Yang bukan merupakan tugas dari seorang wakil presiden adalah . . .
 - a. mendampingi presiden dalam tugas kenegaraan
 - b. menjalankan tugas yang diberikan oleh presiden
 - c. mengajukan UU
 - d. menggantikan presiden apabila presiden sakit

9. Yang merupakan presiden Indonesia yang ke-3 adalah . . .
 - a. Soekarno
 - b. BJ Habibie
 - c. SBY
 - d. Soeharto
 10. Susilo Bambang Yudhoyono mempunyai seorang wakil presiden yang bernama
 - a. Jokowi
 - b. BJ Habibie
 - c. Megawati
 - d. M. Jusuf Kalla
- B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!
1. Sapakah nama presiden yang pertama
 2. Siapakah nama presiden Indonesia yang ke-4
 3. Sejak tahun 1945 hingga sekarang berapakah jumlah presiden Indonesia
 4. Megawati Soekarno putri adalah presiden Indonesia yang ke
 5. Memberhentikan menteri adalah salah satu wewenang dari
 6. Wakil presiden Indonesia yang pernah menjabat selama 3 periode adalah
 7. M. Hatta dan Jusuf Kalla adalah orang yang pernah menjadi
 8. Berapa tahun 1 periode presiden dan wakil presiden Indonesia
 9. Saat Megawati menjadi presiden siapakah wakilnya
 10. Presiden dan wakil presiden yang terpilih pada tahun 2014 adalah . . .

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN**A. PILIHAN GANDA**

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

B. ISIAN

1. Soekarno
2. Abdurrahman wahid
3. 7 kali
4. Ke-5
5. Presiden
6. M Jusuf Kalla
7. Wakil presiden
8. 5 tahun
9. Hamzah haz
10. Jokowi

Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah benar pilihan ganda} + \text{jumlah benar isian}}{10} \times$

2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS (II)

Nama Sekolah	: SD Negeri Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV B (Empat)/ II (Dua)
Hari/ Tanggal	: Kamis, 19 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Standar Kompetensi**PKn**

3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng

B. Kompetensi Dasar**PKn**

- 3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator**PKn**

- 3.2.1 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri
- 3.2.2 Menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri
- 3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden
- 3.2.4 Menjelaskan tugas dan wewenang menteri

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat tepat menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri dengan benar.
2. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri menteri dengan benar.
3. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden dengan benar

4. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat Menjelaskan tugas dan wewenang menteri

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Tanggung jawab (*responsibility*)
3. Kerja sama (*Cooperation*)
4. Rasa ingin tahu

F. Materi Ajar

Materi ajar tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri (Buku siswa Hal 64)

G. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Tanya jawab, Ceramah, Diskusi, Penugasan

Model : NHT (*Numbered Head Together*)

H. Langkah- langkah Pembelajaran menggunakan Model NHT

(*Numbered Head Together*) berbantu *Puzzle*

Kegiatan Guru dan Aktivitas Siswa	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan (5 menit)	
2. Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	Guru memulai kegiatan kegiatan dengan salam kemudian mengkondisikan kelas serta mengecek kehadiran siswa dengan mempresensi kehadiran siswa.
2. Aktivitas siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)	
Kegiatan awal (10 menit)	
2. Penyampaian tujuan dan motivasi	
4. Memberi apresepasi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	Guru melakukan apresepasi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa. “anak-anak siapakah ini? (guru memberikan sebuah gambar seorang wakil presiden) apakah
3. Aktivitas siswa menjawab apresepasi yang diberikan guru (kegiatan lisan)	

	<p>jabatannya?, siapakah presiden yang mendampinginya?”. Kemudian guru memperlihatkan potongan <i>Puzzle</i> yang telah disusun menjadi gambar presiden. Guru bertanya kepada siswa “apa yang terjadi dengan gambar ini?” kemudian guru menjelaskan pengertian <i>Puzzle</i>. Sebagian besar siswa mampu menjawab dan tertarik pada apresepsi yang dilakukan guru. Saat guru melakukan apresepsi dengan <i>Puzzle</i> siswa tertarik dan tidak gaduh saat guru menampilkan <i>Puzzle</i>.</p>
<p>Kegiatan inti (45 menit)</p>	
<p>5. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan)</p> <p>4. Aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)</p>	<p>Guru menjelaskan materi. Penjelasan dari guru sudah jelas dan media <i>Puzzle</i> juga menarik perhatian siswa. Terdapat sebagian siswa masih gaduh. Pada saat guru menjelaskan materi siswa belum memperhatikan guru dengan cermat.</p>
<p>7. Pembagian kelompok</p> <p>8. Penugasan kelompok</p> <p>9. Kegiatan diskusi</p>	
<p>5. Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok</p>	<p>Guru membagi siswa dalam kelompok dengan model <i>Numbered</i></p>

<p>(keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)</p> <p>6. Aktivitas siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis ,kegiatan emosional, kegiatan motorik)</p> <p>7. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p>	<p><i>Head Together</i> . Siswa bergegas membuat kelompok sesuai arahan dari guru dan antusias untuk segera menyelesaikan tugas <i>Puzzle</i> yang diberikan guru. Siswa pada berdiskusi berkoordinasi terhadap teman satu kelompok. Mereka sangat tertarik untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i>.</p> <p>Guru aktif untuk berkeliling melihat pekerjaan setiap kelompok. Guru juga memberikan arahan dan bantuan apabila terdapat kelompok yang kesulitan saat mengerjakan lembar kerja kelompok.</p>
<p>10. Presentasi siswa</p>	
<p>11. Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>7. Aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>Guru secara cermat mendengarkan hasil diskusi yang dipresentasikan oleh siswa. Guru juga tidak lupa mengkondisikan siswa untuk memperhatikan presentasi dari kelompok lain. Sebagaimana siswa dipanggil guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p>
<p>8. Pemberian tanggapan dari siswa</p>	
<p>8. Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan</p>	<p>Guru memberikan kesempatan pada siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Sebagaimana siswa</p>

<p>mengelola kelas)</p> <p>10. Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>11. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>7. Aktivitas siswa menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p> <p>9. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>10. Aktivitas siswa menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>masih gaduh.</p> <p>Setelah presentasi dilakukan, Guru memberikan <i>reward</i> kepada anak-anak yang sudah berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan bagi siswa yang berani mengerjakan tugas dari guru dengan baik. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Banyak siswa yang hanya bertaya kepada teman diskusi, tetapi belum ada kemauan untuk bertanya pada guru maupun kelompok diskusi.</p>
Kegiatan penutup (15 menit)	
7. Kesimpulan	
<p>10. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>9. Aktivitas siswa mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).</p>	<p>Guru membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan kondusif</p>

I. Media dan Sumber Pembelajaran

Media :

1. Gambar Organisasi Pemerintahan Pusat
2. *Puzzle* Organisasi Pemerintahan Pusat

Sumber :

1. Standar Isi BSNP.2006.Panduan Penyusunan KTSP jenjang Dasar dan Menengah.Jakarta:Dikti
2. Sumiati, Ati, Prayoga Bestari. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menajadi Warga Negara yang Baik Untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

J. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
 - Penilaian Proses (dilakukan selama proses pembelajaran)
 - Penilaian Hasil Belajar
2. Teknik Penilaian
 - Tes : Evaluasi dan LKS
 - Non Tes : Praktik
3. Bentuk Penilaian
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
4. Instrumen Tes
 - Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Evaluasi

5. Aspek yang Dinilai

- Aspek kognitif : Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi dan LKS
- Aspek afektif : Diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung

Semarang, 19 Maret 2015


Guru kelas IV B
(Kolaborator)



Nafrida, A.Ma.Pd

NIP. 19591121 197912 2 004

Peneliti



Muhammad Zulmi

NIM 1401411567

Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02



Masidi, S.Pd. M.Pd

NIP. 19620508 198608 1 002

Lampiran 1
Materi Ajar

Presiden Indonesia

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 Ir. H. Soekarno	 Dr. H. Mohammad Hatta
2	 H. M. Soeharto	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie
3	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie	<p>Tidak ada wakil</p>
4	 K.H. Abdurrahman Wahid	 Hj. Megawati Soekarnoputri
5	 Hj. Megawati Soekarnoputri	 Dr. H. Hamzah Haz

6	 Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono	 Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.
7	 Ir. H. Joko Widodo	 Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla

1. Presiden Republik Indonesia

Presiden Republik Indonesia memegang kekuasaan pemerintahan menurut undang-undang dasar. Dalam melakukan kewajibannya, presiden dibantu oleh satu orang wakil presiden. Presiden dan wakil presiden dipilih dalam satu pasangan secara langsung oleh rakyat. Pasangan calon presiden dan wakil presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan partai politik peserta pemilihan umum sebelum pemilihan umum. Presiden memiliki tugas yang besar demi kemajuan bangsa. Berikut ini yang termasuk tugas-tugas presiden.

- a. Presiden berhak mengajukan rancangan undang-undang.
- b. Menetapkan peraturan pemerintah sebagai pengganti undang-undang jika keadaan memaksa.
- c. Presiden berhak menetapkan peraturan pemerintah untuk melaksanakan undang-undang.

Dalam bidang kehakiman, presiden mempunyai kewenangan sebagai berikut.

- a. Memberi *grasi* atau pengurangan masa hukuman bagi narapidana.
- b. Memberi amnesti atau pengampunan kepada orang yang telah dijatuhi hukuman
- c. Memberikan abolisi atau penghapusan suatu tuntutan pidana
- d. Memberikan rehabilitasi atau pemulihan nama baik seseorang
- e. Menetapkan hakim agung
- f. Menetapkan hakim konstitusi

- g. Mengangkat dan memberhentikan anggota komisi yudisial dengan persetujuan DPR

Presiden mempunyai kewenangan yang lain di antaranya sebagai berikut.

- a. Menetapkan Peraturan Pemerintah
- b. Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri
- c. Memegang kekuasaan pemerintah menurut UU
- d. Memegang kekuasaan tertinggi atas Angkatan Laut, Angkatan Udara, dan Angkatan Darat.
- e. Memeberikan gelar, tanda jasa, dan tanda kehormatan
- f. Mengangkat duta dan konsul. Duta adalah orang yang mewakili suatu negara di negara lain. Konsul adalah orang yang mewakili suatu negara di kota negara lain. Konsul berada di bawah kedutaan besar.
- g. Menerima penempatan duta negara lain.

Presiden Republik Indonesia selain sebagai kepala pemerintahan juga berperan sebagai kepala negara dan panglima tertinggi angkatan bersenjata. Sebagai kepala negara, presiden memiliki kekuasaan membuat perjanjian dengan negara lain dengan persetujuan DPR. Presiden juga dapat memberikan tanda jasa, gelar, dan tanda kehormatan lainnya.

Sebagai seorang panglima tertinggi angkatan bersenjata, presiden mempunyai kekuasaan untuk menyatakan keadaan bahaya, menyatakan perang, dan membuat perdamaian dengan persetujuan DPR. Oleh karena itu, kita harus mempunyai presiden yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Hal ini demi kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia. Rakyat diberi hak untuk memilih presiden secara langsung untuk pertama kalinya pada pemilu tahun 2004. Mulai tahun 2004 1 periode jabatan presiden dan wakil presiden adalah 5 tahun. Maksimal jabatan adalah 2 kali periode atau selama 10 tahun



Seorang calon presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan dalam satu pasangan. Kemudian, setelah terpilih presiden akan menjalankan jabatannya selama lima tahun.

2. Wakil Presiden

Setelah mempelajari presiden, kita beranjak mempelajari wakil presiden. Dalam menjalankan pemerintahan, presiden dibantu oleh wakil presiden.

Wakil presiden mempunyai tugas sebagai berikut.

- a. Melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
- b. Melaksanakan tugas-tugas khusus kenegaraan yang diberikan presiden, jika presiden berhalangan
- c. Menggantikan jabatan presiden apabila presiden berhenti, diberhentikan, atau meninggal dunia

Tugas dan Wewenang Wakil Presiden

No	Tugas Wakil Presiden
1	mendampingi sang presiden jika presiden menjalankan tugas-tugas kenegaraan di negara lain
2	membantu dan/ atau mewakili tugas presiden di bidang kenegaraan dan pemerintahan.

No.	Wewenang Wakil Presiden
1	melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
2	menyusun agenda kerja kabinet dan menetapkan fokus atau prioritas kegiatan pemerintahan yang pelaksanaannya dipertanggungjawabkan kepada presiden.
3	Memegang kekuasaan pemerintahan menurut UUD

Untuk membantu pelaksanaan tugas, wakil presiden dibantu oleh sekretariat wakil presiden (setwapres). Susunan organisasi setwapres antara lain sebagai berikut.

1. Sekretaris wakil presiden
2. Deputi bidang politik
3. Deputi bidang ekonomi
4. Deputi bidang kesra
5. Deputi bidang dukungan pengawasan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan
6. Deputi bidang administrasi

4. Menteri

Dalam menjalankan tugasnya presiden dibantu oleh menteri-menteri negara, yang diangkat oleh presiden. Menteri dibagi tiga, yaitu menteri koordinator, menteri departemen, dan menteri negara.

Menteri koordinator mempunyai tugas untuk menghubungkan atau melakukan kerja sama antara satu menteri dengan menteri yang lainnya. Misalnya menteri koordinator perekonomian.

Menteri departemen ialah menteri yang memimpin departemen. Departemen merupakan badan pelaksana pemerintah yang dibagi menurut bidang-bidangnya masing-masing atau per departemen. Misalnya, menteri perhubungan dan menteri perdagangan.

Menteri negara ialah menteri yang menangani bidang khusus yang tidak ditangani oleh menteri departemen. Misalnya, menteri negara BUMN dan menteri lingkungan hidup.

Tugas dan Wewenang Menteri

No	Tugas	Wewenang
1	perumusan, penetapan dan pelaksanaan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri	merumuskan, menetapkan dan melaksanakan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri
2	pengelolaan barang milik/kekayaan Negara	mengelola barang milik/kekayaan Negara
3	pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri	Melakukan pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri
4	pelaksanaan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah	melaksanakan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah

Beberapa contoh menteri dan jabatannya

1. Menteri Sekretaris Negara: Pratikno
2. Menteri Perhubungan: Ignatius Jonan
3. Menteri Kelautan dan Perikanan: Susi Pudjiastuti
4. Menteri Dalam Negeri: Tjahjo Kumolo
5. Menteri Luar Negeri: Retno Lestari Priansari Marsudi
6. Menteri Agama: Lukman Hakim Saifudi
7. Menteri Kesehatan: Nila F. Moeloek
8. Menteri Sosial: Khofifah Indar Parawansa
9. Menteri Negara BUMN: Rini M. Soemarno
10. Meteri pendidikan : Anies Baswedan

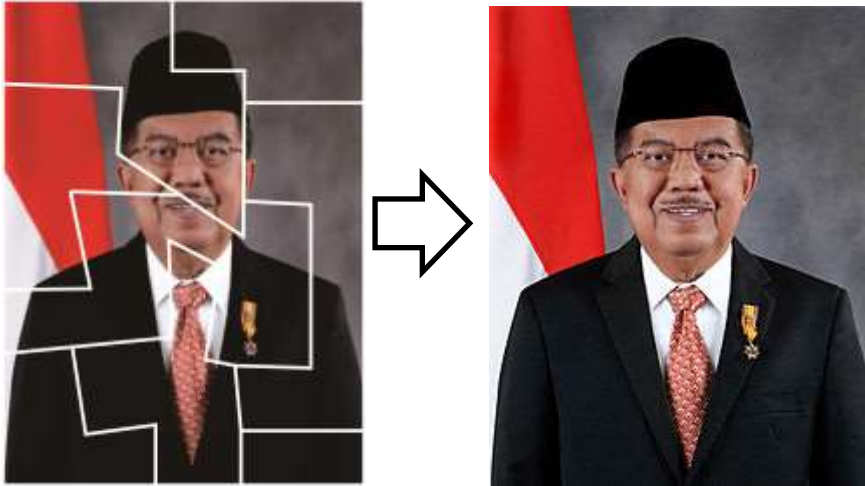
Lampiran 2

MEDIA**1. MEDIA GAMBAR**

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 <p>Ir. H. Soekarno</p>	 <p>Dr. H. Mohammad Hatta</p>
2	 <p>H. M. Soeharto</p>	 <p>Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie</p>
3	 <p>Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie</p>	Tidak ada wakil
4	 <p>K.H. Abdurrahman Wahid</p>	 <p>Hj. Megawati Soekarnoputri</p>
5	 <p>Hj. Megawati Soekarnoputri</p>	 <p>Dr. H. Hamzah Haz</p>

6	 <p data-bbox="480 427 812 506">Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono</p>	 <p data-bbox="911 443 1315 472">Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.</p>
7	 <p data-bbox="533 728 762 757">Ir. H. Joko Widodo</p>	 <p data-bbox="927 728 1299 757">Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla</p>

2. MEDIA PUZLE



Lampiran 3**Lembar kerja siswa**

**Susunlah Potongan- potongan *Puzzle* Kamu Di kolom Bawah Ini Dan
Kerjakan Soal Di Belakang bersama kelompokmu!**

Anggota kelompok dan nomor absen:

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 1. | 3. | 5. |
| 2. | 4. | 6. |

Kerjakan Soal Di Bawah Ini Sesuai Gambar Yang Kelompokmu Dapat!

1. Dia adalah _____

2. Dia sebagai _____

3. Sebutkan 3 tugasnya

4. Sebutkan 3 wewenangnya

Lampiran 4

Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah kognitif	Bentuk dan jumlah soal	Nomor soal
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	3.2.1 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	1A,2A,4A 7B
	3.2.2 Menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	3A. 9A, 10A 1B, 4B,6B
	3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden	C2	Pilihan ganda dan isian	5A,8A 10B
	3.2.4 Menjelaskan tugas dan wewenang menteri	C2	isian	6A, 7A, 3B, 5B, 9B

Nama lengkap :

Nilai

248

Kelas :

Lampiran 5
Soal Evaluasi

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang paling benar. Berilah tanda (X) untuk jawaban yang paling benar!

A. Pilihan Ganda

1. Seseorang yang berhak mengganti presiden negara adalah . . .
 - a. Wakil presiden
 - b. Presiden
 - c. Menteri
 - d. DPR
2. Berikut salah satu organisasi pemerintah pusat yang berwenang mengelola kekayaan indonesia adalah . . .
 - a. DPR
 - b. Menteri-menteri
 - c. MPR
 - d. Wakil Presiden
3. Wakil presiden yang terbaru adalah adalah . . .
 - a. BJ Habibie
 - b. Boediono
 - c. Megawati
 - d. Jusuf Kalla
4. Orang-orang yang bertanggung jawab atas bidang tertentu disebut . . .
 - a. DPR
 - b. Menteri-menteri
 - c. Bupati
 - d. Wakil Presiden
5. Yang merupakan Wewenang dari wakil presiden adalah . . .
 - a. Mengangkat Jendral
 - b. memberikan amnesti dan grasi
 - c. mendampingi presiden
 - d. memberhentikan menteri
6. Berikut merupakan tugas menteri kelautan yaitu menjaga dan mengelola bidang . . .
 - a. perkotaan
 - b. transportasi
 - c. Pesawat udara
 - d. Perikanan
7. Salah satu wewenang dari menteri adalah
 - a. memberi grasi
 - b. pengelolaan aset kekayaan negara
 - c. menggantikan presiden
 - d. mengangkat menteri
8. Yang **BUKAN** merupakan tugas dari seorang wakil presiden adalah . . .
 - a. mendampingi presiden dalam tugas kenegaraan
 - b. menjalankan tugas yang diberikan oleh presiden
 - c. mengajukan UU

- d. menggantikan presiden apabila presiden sakit
9. Yang merupakan wakil presiden Indonesia yang mendampingi megawati adalah . . .
- | | |
|---------------|-------------|
| a. Hamzah haz | c. SBY |
| b. BJ Habibie | d. Soeharto |
10. Susilo Bambang Yudhoyono mempunyai seorang wakil presiden yang bernama
- | | |
|---------------|-------------------|
| a. Jokowi | c. Megawati |
| b. BJ Habibie | d. M. Jusuf Kalla |

B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Sapakah nama wakil presiden yang pertama
2. Siakah nama menteri sekertaris negara
3. Menetapkan kebijakan dalam negeri adalah tugas dari
4. Megawati Soekarno putri pernah menjadi wakil presiden dari
5. Menetapkan tarif dasar BBM adalah satu wewenang dari menteri.
6. Wakil presiden Indonesia yang pernah menjabat selama 3 periode adalah
7. M. Hatta dan Jusuf Kalla adalah orag yang pernah menjadi
8. Berapa tahun 1 periode presiden dan wakil presiden Indonesia
9. Menteri yang mengurus Tenaga Kerja Wanita di negara tetangga adalah tugas menteri
10. Tugas dari wakil presiden adalah presiden saat pesiden meninggal dunia

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN**A. PILIHAN GANDA**

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

B. ISIAN

1. Mohammad Hatta
2. Pratikno
3. Menteri
4. Abdurrahman Wahid
5. BUMN
6. M Jusuf Kalla
7. Wakil presiden
8. 5 tahun
9. Luar Negeri
10. Menggantikan

Nilai akhir = jumlah benar pilihan ganda + jumlah benar isian X
10

2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS (III)

Nama Sekolah	: SD Negeri Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas/ Semester	: IV B (Empat)/ II (Dua)
Hari/ Tanggal	: Jumat, 20 Maret 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Standar Kompetensi**PKn**

3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng

B. Kompetensi Dasar**PKn**

- 3.3 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator**PKn**

- 3.2.1 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri
- 3.2.2 Menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri
- 3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden
- 3.2.4 Menjelaskan tugas dan wewenang menteri

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat tepat menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri dengan benar.
2. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri menteri dengan benar.
3. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden dengan benar

4. Melalui permainan *Puzzle* siswa dapat Menjelaskan tugas dan wewenang menteri

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Tanggung jawab (*responsibility*)
3. Kerja sama (*Cooperation*)
4. Rasa ingin tahu

F. Materi Ajar

Materi ajar tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri (Buku siswa Hal 64)

G. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Tanya jawab, Ceramah, Diskusi, Penugasan

Model : NHT (*Numbered Head Together*)

H. Langkah- langkah Pembelajaran menggunakan Model NHT

(*Numbered Head Together*) berbantu *Puzzle*

Kegiatan Guru dan Aktivitas Siswa	Uraian Kegiatan
Pra Kegiatan (5 menit)	
2. Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	Guru memulai kegiatan kegiatan dengan salam kemudian mengkondisikan kelas mulai dari memberi salam kepada siswa, presensi siswa yang tidak hadir, hingga berdoa dan menanyakan hari dan tanggal kepada siswa.
2. Aktivitas siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)	
Kegiatan awal (10 menit)	
2. Penyampaian tujuan dan motivasi	
4. Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	Guru melakukan apresepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa. “anak-anak siapakah presiden

3. Aktivitas siswa menjawab apresepri yang diberikan guru (kegiatan lisan)	pertama Indonesia? Kemudian siapakah ini? (guru memberikan sebuah gambar seorang wakil presiden) apakah jabatannya?, siapakah presiden yang mendampinginya?”. Kemudian guru memperlihatkan potongan <i>Puzzle</i> yang telah disusun menjadi gambar presiden. Guru bertanya kepada siswa “apa yang terjadi dengan gambar ini?” kemudian guru menjelaskan pengertian <i>Puzzle</i> . Siswa menjawab dan tertarik pada apresepri yang dilakukan guru.
Kegiatan inti (45 menit)	
5. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan) 4. Aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)	Guru menjelaskan materi. Penjelasan dari guru sudah jelas dan media <i>Puzzle</i> juga menarik perhatian siswa. Guru memberikan rangkuman kepada siswa. Siswa memperhatikan guru dengan cermat.
5. Pembagian kelompok 6. Penugasan kelompok 7. Kegiatan diskusi	
5. Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola	Guru membagi siswa dalam kelompok dengan model <i>Numbered Head Together</i> . Siswa bergegas membuat kelompok sesuai arahan

<p>kelas)</p> <p>6. Aktivitas siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis ,kegiatan emosional, kegiatan motorik)</p> <p>7. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p>	<p>dari guru dan antusias untuk segera menyelesaikan tugas <i>Puzzle</i> yang diberikan guru. Siswa pada berdiskusi berkoordinasi terhadap teman satu kelompok. Mereka sangat tertarik untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i>.</p> <p>Guru aktif untuk berkeliling melihat pekerjaan setiap kelompok. Guru juga memberikan arahan dan bantuan apabila terdapat kelompok yang kesulitan saat mengerjakan lembar kerja kelompok. Guru memberikan teguran bagi siswa yang gaduh maupun siswa yang tidak mau berdiskusi dan sering ramai.</p>
5. Presentasi siswa	
<p>8. Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>5. Aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>Guru secara cermat mendengarkan hasil diskusi yang dipresentasikan oleh siswa. Guru juga tidak lupa mengkondisikan siswa untuk memperhatikan presentasi dari kelompok lain. Sebagaimana siswa dipanggil guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p>
<p>7. Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran</p>	<p>Guru memberikan kesempatan pada siswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi</p>

<p>perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>6. Aktivitas siswa menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p> <p>7. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p> <p>8. Aktivitas siswa menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	<p>kelompok lain. Siswa memperhatikan jawaban atau pemaparan dari teman yang di depan kelas.</p> <p>Setelah presentasi dilakukan, Guru memberikan <i>reward</i> kepada anak-anak yang sudah berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan bagi siswa yang berani mengerjakan tugas dari guru dengan baik. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p>
7. Kesimpulan	
<p>10. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)</p> <p>9. Aktivitas siswa mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).</p>	<p>Guru membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan kondusif. Guru membeikan tugas rumah kepada siswa.</p>

I. Media dan Sumber PembelajaranMedia :

Media :

1. Gambar Organisasi Pemerintahan Pusat

2. *Puzzle* Organisasi Pemerintahan Pusat

Sumber :

1. Standar Isi BSNP.2006.Panduan Penyusunan KTSP jenjang Dasar dan Menengah.Jakarta:Dikti
2. Sumiati, Ati, Prayoga Bestari. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik Untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

J. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
 - Penilaian Proses (dilakukan selama proses pembelajaran)
 - Penilaian Hasil Belajar
2. Teknik Penilaian
 - Tes : Evaluasi dan LKS
 - Non Tes : Praktik
3. Bentuk Penilaian
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
4. Instrumen Tes
 - Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Evaluasi

5. Aspek yang Dinilai

- Aspek kognitif : Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi dan LKS
- Aspek afektif : Diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung

Semarang, 20 Maret 2015

Guru kelas IV B
(Kolaborator)



Nafrida, A.Ma.Pd

NIP. 19591121 197912 2 004

Peneliti



Muhammad Zulmi

NIM 1401411567

Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02



Masidi, S.Pd. M.Pd

NIP. 19620508 198608 1 002

Lampiran 1
Materi Ajar

Presiden Indonesia

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 Ir. H. Soekarno	 Dr. H. Mohammad Hatta
2	 H. M. Soeharto	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie
3	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie	Tidak ada wakil
4	 K.H. Abdurrahman Wahid	 Hj. Megawati Soekarnoputri
5	 Hj. Megawati Soekarnoputri	 Dr. H. Hamzah Haz

6	 Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono	 Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.
7	 Ir. H. Joko Widodo	 Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla

1. Presiden Republik Indonesia

Presiden Republik Indonesia memegang kekuasaan pemerintahan menurut undang-undang dasar. Dalam melakukan kewajibannya, presiden dibantu oleh satu orang wakil presiden. Presiden dan wakil presiden dipilih dalam satu pasangan secara langsung oleh rakyat. Pasangan calon presiden dan wakil presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan partai politik peserta pemilihan umum sebelum pemilihan umum. Presiden memiliki tugas yang besar demi kemajuan bangsa. Berikut ini yang termasuk tugas-tugas presiden.

- a. Presiden berhak mengajukan rancangan undang-undang.
- b. Menetapkan peraturan pemerintah sebagai pengganti undang-undang jika keadaan memaksa.
- c. Presiden berhak menetapkan peraturan pemerintah untuk melaksanakan undang-undang.

Dalam bidang kehakiman, presiden mempunyai kewenangan sebagai berikut.

- a. Memberi *grasi* atau pengurangan masa hukuman bagi narapidana.
- b. Memberi amnesti atau pengampunan kepada orang yang telah dijatuhi hukuman
- c. Memberikan abolisi atau penghapusan suatu tuntutan pidana
- d. Memberikan rehabilitasi atau pemulihan nama baik seseorang
- e. Menetapkan hakim agung
- f. Menetapkan hakim konstitusi

- g. Mengangkat dan memberhentikan anggota komisi yudisial dengan persetujuan DPR

Presiden mempunyai kewenangan yang lain di antaranya sebagai berikut.

- a. Menetapkan Peraturan Pemerintah
- b. Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri
- c. Memegang kekuasaan pemerintah menurut UU
- d. Memegang kekuasaan tertinggi atas Angkatan Laut, Angkatan Udara, dan Angkatan Darat.
- e. Memeberikan gelar, tanda jasa, dan tanda kehormatan
- f. Mengangkat duta dan konsul. Duta adalah orang yang mewakili suatu negara di negara lain. Konsul adalah orang yang mewakili suatu negara di kota negara lain. Konsul berada di bawah kedutaan besar.
- g. Menerima penempatan duta negara lain.

Presiden Republik Indonesia selain sebagai kepala pemerintahan juga berperan sebagai kepala negara dan panglima tertinggi angkatan bersenjata. Sebagai kepala negara, presiden memiliki kekuasaan membuat perjanjian dengan negara lain dengan persetujuan DPR. Presiden juga dapat memberikan tanda jasa, gelar, dan tanda kehormatan lainnya.

Sebagai seorang panglima tertinggi angkatan bersenjata, presiden mempunyai kekuasaan untuk menyatakan keadaan bahaya, menyatakan perang, dan membuat perdamaian dengan persetujuan DPR. Oleh karena itu, kita harus mempunyai presiden yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Hal ini demi kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia. Rakyat diberi hak untuk memilih presiden secara langsung untuk pertama kalinya pada pemilu tahun 2004. Mulai tahun 2004 1 periode jabatan presiden dan wakil presiden adalah 5 tahun. Maksimal jabatan adalah 2 kali periode atau selama 10 tahun



Seorang calon presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan dalam satu pasangan. Kemudian, setelah terpilih presiden akan menjalankan jabatannya selama lima tahun.

2. Wakil Presiden

Setelah mempelajari presiden, kita beranjak mempelajari wakil presiden. Dalam menjalankan pemerintahan, presiden dibantu oleh wakil presiden.

Wakil presiden mempunyai tugas sebagai berikut.

- a. Melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
- b. Melaksanakan tugas-tugas khusus kenegaraan yang diberikan presiden, jika presiden berhalangan
- c. Menggantikan jabatan presiden apabila presiden berhenti, diberhentikan, atau meninggal dunia

Tugas dan Wewenang Wakil Presiden

No	Tugas Wakil Presiden
1	mendampingi sang presiden jika presiden menjalankan tugas-tugas kenegaraan di negara lain
2	membantu dan/ atau mewakili tugas presiden di bidang kenegaraan dan pemerintahan.

No.	Wewenang Wakil Presiden
1	melaksanakan tugas teknis pemerintahan sehari-hari
2	menyusun agenda kerja kabinet dan menetapkan fokus atau prioritas kegiatan pemerintahan yang pelaksanaannya dipertanggungjawabkan kepada presiden.
3	Memegang kekuasaan pemerintahan menurut UUD

Untuk membantu pelaksanaan tugas, wakil presiden dibantu oleh sekretariat wakil presiden (setwapres). Susunan organisasi setwapres antara lain sebagai berikut.

1. Sekretaris wakil presiden
2. Deputi bidang politik
3. Deputi bidang ekonomi
4. Deputi bidang kesra
5. Deputi bidang dukungan pengawasan penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan
6. Deputi bidang administrasi

3. Menteri

Dalam menjalankan tugasnya presiden dibantu oleh menteri-menteri negara, yang diangkat oleh presiden. Menteri dibagi tiga, yaitu menteri koordinator, menteri departemen, dan menteri negara.

Menteri koordinator mempunyai tugas untuk menghubungkan atau melakukan kerja sama antara satu menteri dengan menteri yang lainnya. Misalnya menteri koordinator perekonomian.

Menteri departemen ialah menteri yang memimpin departemen. Departemen merupakan badan pelaksana pemerintah yang dibagi menurut bidang-bidangnya masing-masing atau per departemen. Misalnya, menteri perhubungan dan menteri perdagangan.

Menteri negara ialah menteri yang menangani bidang khusus yang tidak ditangani oleh menteri departemen. Misalnya, menteri negara BUMN dan menteri lingkungan hidup.

Tugas dan Wewenang Menteri

No	Tugas	Wewenang
1	perumusan, penetapan dan pelaksanaan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri	merumuskan, menetapkan dan melaksanakan kebijakan dibidang pemerintahan dalam negeri
2	pengelolaan barang milik/kekayaan Negara	mengelola barang milik/kekayaan Negara
3	pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri	Melakukan pengawasan atas pelaksanaan tugas dibidang pemerintahan dalam negeri
4	pelaksanaan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah	melaksanakan kegiatan teknis dari pusat sampai ke daerah

Beberapa contoh menteri dan jabatannya

1. Menteri Sekretaris Negara: Pratikno
2. Menteri Perhubungan: Ignatius Jonan
3. Menteri Kelautan dan Perikanan: Susi Pudjiastuti
4. Menteri Dalam Negeri: Tjahjo Kumolo
5. Menteri Luar Negeri: Retno Lestari Priansari Marsudi
6. Menteri Agama: Lukman Hakim Saifudi
7. Menteri Kesehatan: Nila F. Moeloek
8. Menteri Sosial: Khofifah Indar Parawansa
9. Menteri Negara BUMN: Rini M. Soemarno
10. Menteri Pendidikan : Anies Baswedan

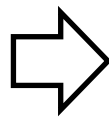
Lampiran 2

MEDIA**1. MEDIA GAMBAR**

Presiden Ke-	Presiden	Wakil Presiden
1	 Ir. H. Soekarno	 Dr. H. Mohammad Hatta
2	 H. M. Soeharto	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie
3	 Prof. Dr.-Ing. H. Bacharuddin Jusuf Habibie	Tidak ada wakil
4	 K.H. Abdurrahman Wahid	 Hj. Megawati Soekarnoputri
5	 Hj. Megawati Soekarnoputri	 Dr. H. Hamzah Haz

6	 <p data-bbox="480 427 812 506">Prof. Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono</p>	 <p data-bbox="911 439 1315 472">Prof. Dr. H. Boediono B.Sc., M.Ec.</p>
7	 <p data-bbox="536 723 761 757">Ir. H. Joko Widodo</p>	 <p data-bbox="927 723 1299 757">Drs. H. Muhammad Jusuf Kalla</p>

2. MEDIA PUZLE



Lampiran 3**Lembar kerja siswa**

**Susunlah Potongan- potongan *Puzzle* Kamu Di kolom Bawah Ini Dan
Kerjakan Soal Di Belakang bersama kelompokmu!**

Anggota kelompok dan nomor absen:

2. 3. 5.
3. 4. 6.

Kerjakan Soal Di Bawah Ini Sesuai Gambar Yang Kelompokmu Dapat!

1. Dia adalah _____

2. Dia sebagai _____

3. Sebutkan 3 tugasnya

4. Sebutkan 3 wewenangnya

Lampiran 4

Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah kognitif	Bentuk dan jumlah soal	Nomor soal
3.3 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	3.2.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	1A,2A,4A 7B
	3.2.2 Menyebutkan nama wakil presiden serta beberapa menteri	C1	Pilihan ganda dan isian	3A, 9A, 10A 1B, 4B,6B
	3.2.3 Menjelaskan tugas dan wewenang wakil presiden	C2	Pilihan ganda dan isian	5A,8A 10B
	3.2.4 Menjelaskan tugas dan wewenang menteri	C2	isian	6A, 7A, 3B, 5B, 9B

Nama lengkap :

Nilai

269

Kelas :

**Lampiran 5
Soal Evaluasi**

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang paling benar. Berilah tanda (X) untuk jawaban yang paling benar!

A. Pilihan Ganda

1. Seseorang yang berhak memimpin negara adalah . . .
 - a. Wakil presiden
 - b. Presiden
 - c. Menteri
 - d. DPR
2. Berikut salah satu organisasi pemerintah pusat yang berwenang mengelola kekayaan Indonesia di bidang tertentu adalah . . .
 - d. DPR
 - c. Mahkamah Agung
 - c. Menteri-menteri
 - d. Wakil Presiden
3. Wakil presiden yang terbaru adalah adalah . . .
 - a. BJ Habibie
 - b. Boediono
 - c. Megawati
 - d. Jusuf Kalla
4. Orang yang berhak mengangkat seseorang menjadi menteri adalah . . .
 - a. DPR
 - c. Presiden
 - b. Menteri-menteri
 - d. Wakil Presiden
5. Yang merupakan wewenang dari wakil presiden adalah . . .
 - a. Mengangkat Jendral
 - b. memberikan amnesti dan grasi
 - c. mendampingi presiden
 - d. memberhentikan menteri
6. Tugas menteri kelautan dan perikanan adalah menjaga dan mengelola wilayah . . .
 - a. kota
 - c. Darat
 - b. udara
 - d. Laut
7. Salah satu wewenang dari menteri adalah
 - a. memberikan Grasi
 - b. pengelolaan aset kekayaan negara
 - c. menggantikan presiden
 - d. mengangkat menteri
8. Saat Megawati Soekarno Putri menjadi presiden, wakilnya adalah . . .
 - a. Hamzah Haz
 - c. SBY
 - b. Jusuf Kalla
 - d. Boediono

9. Yang merupakan presiden Indonesia yang pertama adalah . . .
- a. Hamzah haz
 - b. BJ Habibie
 - c. SBY
 - d. Soekarno
10. Wakil presiden M. Jusuf Kalla menjabat berapa periode
- a. 3
 - b. 4
 - c. 2
 - d. 7
- B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!
1. Sapakah nama presiden Indonesia yang ke-6
 2. Siapakah yang berhak mengangkat seseorang menjadi menteri
 3. Menetapkan kebijakan dalam negeri adalah tugas dari
 4. Wewenang dari presiden adalah memberi *grasi* yang berarti memberi
 5. Pembebasan hukuman dari presiden disebut
 6. Wakil presiden berhak menggantikan presiden apabila presiden
 7. M. Hatta merupakan wakil presiden ke-
 8. Menteri yang berhak mengeluarkan kebijakan tarif BBM adalah menteri bidang
 9. Anies Baswedan adalah menteri bidang
 10. Menteri sekretaris negara adalah

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN**A. PILIHAN GANDA**

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

B. ISIAN

1. Susilo Bambang Yudhoyono (SBY)
2. Presiden
3. Menteri
4. Pengurangan masa tahanan
5. Amnesti
6. Wafat/meninggal dunia/ berhalangan/ mengundurkan diri
7. Ke-1
8. BUMN
9. Pendidikan
10. Pratikno

Nilai akhir = jumlah benar pilihan ganda + jumlah benar isian X 10

2

LAMPIRAN III

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered*
***Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN**
Sampangnagan 02 Semarang

SIKLUS 1

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :

Nilai 4 : jika semua deskriptor nampak

Nilai 3 : jika hanya 3 deskriptor nampak

Nilai 2 : jika hanya 2 deskriptor nampak

Nilai 1 : jika hanya 1 deskriptor Nampak

Nilai 0 : jika tidak ada deskriptor nampak (Rusman : 2014 : 98)

No	Indikator	Desriptor	Nampak	Nilai				
				0	1	2	3	4
1	Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Menanyakan hari dan tanggal	√ √ √				√	
2	Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	1. Menarik perhatian siswa dengan <i>Puzzle</i> . 2. Memberikan aperepsi. 3. Memberikan motivasi. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√ √ √				√	
3.	Menjelaskan materi pelajaran	1. Penjelasan sesuai media yang	√				√	

	kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan)	digunakan 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami 3. Menguasai materi pembelajaran 4. Sesuai tujuan pembelajaran	√ √					
4	Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)	1. Membagi kelompok diskusi. 2. Membagi kelompok secara adil 3. Mengkondusifkan Suasana saat membagi kelompok 4. Mengatur siswa dalam berkelompok	√ √ √				√	
5.	Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Guru tidak pasif 2. Guru mengunjungi setiap kelompok 3. Memberikan teguran apabila ada siswa yang tidak mau berdiskusi 4. Membimbing agar siswa bekerjasama	√ √ √				√	
6.	Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Menegur siswa apabila ada yang ramai 2. Membatasi siswa untuk keluar kelas 3. Guru tidak meninggalkan kelas 4. Membimbing diskusi siswa	√ √ √				√	
7.	Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)	1. Menunjuk salah satu siswa untuk menanggapi jawaban 2. Memberikan kesempatan pada siswa yang lain untuk menanggapi jawaban 3. Mencermati jawaban siswa dengan cermat 4. Memberikan	√ √			√		

		penguatan dengan tepuk tangan						
8.	Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan verbal (berupa kata-kata positif, seperti bagus, pintar, hebat) 2. Penguatan dengan kegiatan menyenangkan. 3. Penguatan berupa tanda benda (<i>reward</i>) 4. Penguatan gestural (dengan ekspresi tubuh, acungan jempol)	√				√	
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Mengingatn kembali tentang pelajaran yang telah dipelajari kepada siswa 2. Memberikan beberapa poin materi 3. Mengajak siswa untuk ikut berpikir 4. Memberikan penguatan kepada siswa	√			√		
10	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).	1. Melakukan evaluasi pembelajaran. 2. Memberikan penilaian. 3. Menyimpulkan hasil.pembelajaran 4. Memberikan tugas rumah.	√			√		
Jumlah Skor			27					
kriteria			Baik (B)					

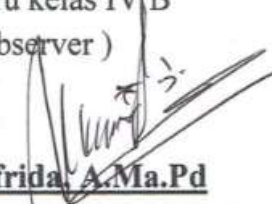
Keterangan penilaian :

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor min} && = 0 \times 10 = 0 \\
 T &= \text{Skor maksimum} && = 4 \times 10 = 40 \\
 n &= \text{banyaknya skor} && = 40 - 0 + 1 \\
 &&& = 41
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(40+1) \\ &= 10,25 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 9,25 \\ \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(40+1) \\ &= 20,5 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 19,5 \\ \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(40+1) \\ &= 30,75 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 29,75 \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian :

Skor	Kriteria
$30,75 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$20,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik (B)
$10,25 \leq \text{skor} < 19,5$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9,25$	Kurang (D)

Semarang,¹⁸.....Maret 2015
 Guru kelas IV,B
 (Observer)

Nafrida, A.Ma.Pd
 NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN IV

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered*
***Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN**
Sampangnagan 02 Semarang

SIKLUS II

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Taanggal : Kamis, 19 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :

Nilai 4 : jika semua deskriptor nampak

Nilai 3 : jika hanya 3 deskriptor nampak

Nilai 2 : jika hanya 2 deskriptor nampak

Nilai 1 : jika hanya 1 deskriptor Nampak

Nilai 0 : jika tidak ada deskriptor nampak (Rusman : 2014 : 98)

No	Indikator	Desriptor	Nampak	Nilai				
				0	1	2	3	4
1	Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Menanyakan hari dan tanggal	√ √ √ √					√
2	Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	1. Menarik perhatian siswa dengan <i>Puzzle</i> . 2. Memberikan apresepsi. 3. Memberikan motivasi. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√ √				√	

3.	Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan menjelaskan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan sesuai media yang digunakan 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami 3. Menguasai materi pembelajaran 4. Sesuai tujuan pembelajaran 	√					√
4	Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi kelompok diskusi. 2. Membagi kelompok secara adil 3. Mengkondusifkan Suasana saat membagi kelompok 4. Mengatur siswa dalam berkelompok 	√					√
5.	Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru tidak pasif 2. Guru mengunjungi setiap kelompok 3. Memberikan teguran apabila ada siswa yang tidak mau berdiskusi 4. Membimbing agar siswa bekerjasama 	√					√
6.	Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menegur siswa apabila ada yang ramai 2. Membatasi siswa untuk keluar kelas 3. Guru tidak meninggalkan kelas 4. Membimbing diskusi siswa 	√					√
7.	Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjuk salah satu siswa untuk menanggapi jawaban 2. Memberikan kesempatan pada siswa yang lain untuk menanggapi jawaban 	√					√

	mengelola kelas)	3. Mencermati jawaban siswa dengan cermat 4. Memberikan penguatan dengan tepuk tangan	√					
8.	Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan verbal (berupa kata-kata positif, seperti bagus, pintar, hebat) 2. Penguatan dengan kegiatan menyenangkan. 3. Penguatan berupa tanda benda (<i>reward</i>) 4. Penguatan gestural (dengan ekspresi tubuh, acungan jempol)	√ √ √				√	
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Mengingatkan kembali tentang pelajaran yang telah dipelajari kepada siswa 2. Memberikan beberapa poin materi 3. Mengajak siswa untuk ikut berpikir 4. Membimbing siswa untuk mencatat hal penting	√ √ √				√	
10	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).	5. Melakukan evaluasi pembelajaran. 6. Memberikan penilaian. 7. Menyimpulkan hasil pembelajaran 8. Memberikan tugas rumah.	√ √ √				√	
Jumlah Skor			33					
Kriteria			Sangat Baik (A)					

Keterangan penilaian :

$$R = \text{Skor min} = 0 \times 10 = 0$$

$$T = \text{Skor maksimum} = 4 \times 10 = 40$$

$$n = \text{banyaknya skor} = 40 - 0 + 1 = 41$$

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(40+1)$$

$$= 10,25 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 9,25$$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(40+1)$$

$$= 20,5 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 19,5$$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(40+1)$$

$$= 30,75 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 29,75$$

Kriteria Penilaian :

Skor	Kriteria
$30,75 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$20,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik (B)
$10,25 \leq \text{skor} < 19,5$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9,25$	Kurang (D)

Semarang, ¹⁹.....Maret 2015
 Guru kelas IV B
 (Observer)

Nafrida A.Ma.Pd
 NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN V

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered*
***Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN**
Sampangnagan 02 Semarang

SIKLUS III

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : jumat, 20 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :

Nilai 4 : jika semua deskriptor nampak

Nilai 3 : jika hanya 3 deskriptor nampak

Nilai 2 : jika hanya 2 deskriptor nampak

Nilai 1 : jika hanya 1 deskriptor Nampak

Nilai 0 : jika tidak ada deskriptor nampak (Rusman : 2014 : 98)

No	Indikator	Desriptor	Nampak	Nilai				
				0	1	2	3	4
1	Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Presensi 4. Menanyakan hari dan tanggal	√ √ √ √					√
2	Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	1. Menarik perhatian siswa dengan <i>Puzzle</i> . 2. Memberikan apresepsi. 3. Memberikan motivasi. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√ √				√	

3.	Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan sesuai media yang digunakan 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami 3. Menguasai materi pembelajaran 4. Sesuai tujuan pembelajaran 	√					√
4	Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi kelompok diskusi. 2. Membagi kelompok secara adil 3. Mengkondusifkan Suasana saat membagi kelompok 4. Mengatur siswa dalam berkelompok 	√					√
5.	Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru tidak pasif 2. Guru mengunjungi setiap kelompok 3. Memberikan teguran apabila ada siswa yang tidak mau berdiskusi 4. Membimbing agar siswa bekerjasama 	√					√
6.	Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menegur siswa apabila ada yang ramai 2. Membatasi siswa untuk keluar kelas 3. Guru tidak meninggalkan kelas 4. Membimbing diskusi siswa 	√					√
7.	Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjuk salah satu siswa untuk menanggapi jawaban 2. Memberikan kesempatan pada siswa yang lain untuk menanggapi jawaban 	√				√	

	mengelola kelas)	3. Mencermati jawaban siswa dengan cermat 4. Memberikan penguatan dengan tepuk tangan	√					
8.	Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan verbal (berupa kata-kata positif, seperti bagus, pintar, hebat) 2. Penguatan dengan kegiatan menyenangkan. 3. Penguatan berupa tanda benda (<i>reward</i>) 4. Penguatan gestural (dengan ekspresi tubuh, acungan jempol)	√ √ √ √					√
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Mengingatn kembali tentang pelajaran yang telah dipelajari kepada siswa 2. Memberikan beberapa poin materi 3. Mengajak siswa untuk ikut berpikir 4. Membimbing siswa untuk mencatat hal penting	√ √ √					√
10	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).	1. Melakukan evaluasi pembelajaran. 2. Memberikan penilaian. 3. Menyimpulkan hasil.pembelajaran 4. Memberikan tugas rumah	√ √ √					√
Jumlah skor			36					
Kriteria			Sangat Baik (A)					

Keterangan penilaian :

$$\begin{aligned} R = \text{Skor min} &= 0 \times 10 = 0 \\ T = \text{Skor maksimum} &= 4 \times 10 = 40 \\ n = \text{banyaknya skor} &= 40 - 0 + 1 \\ &= 41 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (40+1) \\ &= 10,25 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 9,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (40+1) \\ &= 20,5 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 19,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (40+1) \\ &= 30,75 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 29,75 \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian :

Skor	Kriteria
$30,75 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$20,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik (B)
$10,25 \leq \text{skor} < 19,5$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9,25$	Kurang (D)

Semarang,:Maret 2015

Guru kelas IV B

(Observer)


Nafrida, A.Ma.Pd

NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN VI

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02

Semarang

SIKLUS

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :

Nilai 4 : jika semua deskriptor nampak

Nilai 3 : jika hanya 3 deskriptor nampak

Nilai 2 : jika hanya 2 deskriptor nampak

Nilai 1 : jika hanya 1 deskriptor Nampak

Nilai 0 : jika tidak ada deskriptor nampak (Rusman : 2014 : 98)

No	Indikator	Deskriptor	Nampak	Nilai				
				0	1	2	3	4
1	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)	1. Menempati tempat duduk 2. Menyiapkan buku dan alat tulis 3. Membawa buku catatan 4. Memperhatikan guru						
2	Menjawab apresepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan)	1. Memperhatikan <i>Puzzle</i> 2. Merespon pertanyaan dari guru 3. Bertanya tentang						

		bagian yang belum jelas 4. Tidak gaduh saat mendengarkan pemaparan <i>Puzzle</i>						
3	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)	1. Mendengarkan guru 2. Memerhatikan guru dengan cermat 3. Tidak gaduh dan ramai 4. Mencatat hal penting						
4	Melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik)	1. Mendiskusikan masalah dalam kelompok 2. Menaati tata tertib saat diskusi 3. Memberikan pendapat 4. Memberikan pemahaman terhadap teman yang belum paham						
5	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)	1. Berani mempresentasikan 2. Suara lantang 3. Ketepatan jawaban 4. Percaya diri						
6	Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)	1. Berani memberikan tanggapan 2. Memperhatikan presentasi dari teman 3. Tanggapan sesuai dengan konteks yang sedang dibahas 4. Tidak gaduh						
7	Mengajukan	1. Bertanya kepada						

	pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)	<p>guru ketika materi belum dipahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Bertanya pada teman sebangku 3. Bertanya kepada teman kelompok saat berdiskusi 4. Bertanya pada teman saat diskusi dan presentasi 						
8	Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengingat materi yang telah di ajarkan 2. Menyimpulkan materi secara lisan 3. Menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari 4. Membuat materi rangkuman secara tertulis 						
9	Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri 2. Mengerjakan evaluasi sesuai dengan petunjuk guru 3. Mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang ditentukan 4. Siswa tertib dan tenang ketika mengerjakan soal 						

Jumlah skor kriteria

Keterangan penilaian :

$$R = \text{Skor min} = 0 \times 9 = 0$$

$$T = \text{Skor maksimum} = 4 \times 9 = 36$$

$$n = \text{banyaknya skor} = 36 - 0 + 1$$

$$= 37$$

Letak $K_1 = \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(36+1)$
 $= 9$ jadi nilai K_1 adalah 8

Letak $K_2 = \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(36+1)$
 $= 18$ jadi nilai K_2 adalah 17

Letak $K_3 = \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(36+1)$
 $= 27$ jadi nilai K_3 adalah 26

Kriteria Penilaian :

Skor	Kriteria Penilaian
$27 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 26$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 17$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 8$	Kurang (D)

LAMPIRAN VII

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02
Semarang
SIKLUS I

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama siswa	Indikator									Jml	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Pujo Arya Bakti	2	2	0	2	1	1	0	0	2	10	C
2	Aji Bayu Seno	3	2	1	3	1	1	1	2	3	17	C
3	Alvina Kairunisa	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
4	Amanda J.C	2	2	1	3	1	1	1	0	3	14	C
5	Ananda D.N	2	2	1	2	1	1	0	2	2	13	C
6	Andini Herdina P.	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
7	Auli Achsan K.	2	2	1	3	1	2	1	2	2	16	C
8	Ayu Suci Wati	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
9	Darasta Nur K.	3	3	1	3	1	1	1	0	3	16	C
10	Dewinta Putri A.	2	3	2	3	3	1	1	2	3	20	B
11	Fadil Khoiri R.	3	3	1	3	1	2	1	2	3	19	B
12	Febriani Trisna T.	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
13	Jingga Puri R.	3	3	1	3	2	1	1	0	3	17	C
14	Laili Novitasari	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
15	Lizamudin K.	3	2	1	3	1	1	0	0	3	14	C
16	Maulina Ririh .	2	3	2	3	1	1	1	2	3	18	B
17	Melanie Putri	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
18	M. Asyam Toqi	2	2	1	2	1	1	0	0	2	11	C
19	M. Soliquil Bahri	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
20	M. Subkhi Al B.	2	2	1	2	1	2	1	2	2	15	C
21	Muszah K. H.	3	2	1	3	1	1	1	0	3	15	C
22	Nurul Inayah W.	3	3	3	3	1	1	1	2	3	20	B
23	Raditya Prayoga	2	2	1	3	1	1	0	0	3	13	C

24	Rahmad Putri A.	3	2	1	3	1	1	1	2	2	16	C
25	Rekta Audrey P.	2	2	1	3	1	1	1	2	3	16	C
26	Recgina Neisya A.	3	3	1	3	1	1	1	2	3	18	B
27	Ryan Antoni P.	3	2	1	3	1	1	1	0	2	14	C
28	Sandi Pangestu	2	2	1	3	1	1	1	2	2	15	C
29	Septya Fasya A.	3	2	1	3	1	1	1	0	3	15	C
30	Isaniatul M.	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
31	Umi Lestari	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
32	Umi S.J.	3	2	1	2	1	1	0	0	3	13	C
33	Wulan P.N.	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
34	Yumna Salma S.	2	3	1	3	1	1	1	2	3	17	C
35	Zefira N.A	3	3	2	3	1	1	1	2	3	19	B
36	Ragil Tirta P.	2	2	1	3	1	1	0	0	2	12	C
Rata-Rata Skor											16,3	
Kriteria											Cukup	

Semarang, 18 Maret 2015

Observer I

Observer II


Ari Gunawan

NIM. 140141141


Wahid Adji Subroto

NIM. 1401411487

LAMPIRAN VIII

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02
Semarang
SIKLUS II

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama siswa	Indikator									Jml	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Pujo Arya Bakti	2	2	1	2	1	1	1	2	3	15	C
2	Aji Bayu Seno	3	3	2	3	1	2	1	2	4	21	B
3	Alvina Kairunisa	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
4	Amanda J.C	3	2	2	3	1	1	1	2	4	19	B
5	Ananda D.N	2	2	1	2	1	2	1	2	3	16	C
6	Andini Herdina P.	3	3	3	3	2	1	2	2	4	23	B
7	Auli Achsan K.	2	3	1	3	1	1	1	3	3	18	B
8	Ayu Suci Wati	3	3	2	3	2	1	2	2	4	22	B
9	Darasta Nur K.	3	3	2	3	1	2	1	2	4	21	B
10	Dewinta Putri A.	3	3	3	3	1	1	2	2	4	22	B
11	Fadil Khoiri R.	3	3	2	3	1	2	2	3	4	23	B
12	Febriani Trisna T.	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
13	Jingga Puri R.	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
14	Laili Novitasari	3	3	2	3	1	2	2	2	4	22	B
15	Lizamudin K.	3	2	2	3	1	1	1	2	3	18	B
16	Maulina Ririh .	3	3	2	3	1	2	2	2	4	22	B
17	Melanie Putri	3	3	3	3	3	1	2	3	4	25	B
18	M. Asyam Toqi	2	3	1	2	1	2	1	2	3	17	C
19	M. Soliquil Bahri	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
20	M. Subkhi Al B.	2	2	1	2	1	2	2	3	3	18	B
21	Muszah K. H.	3	2	2	3	1	1	2	2	4	20	B
22	Nurul Inayah W.	3	3	3	3	1	2	2	2	4	23	B
23	Raditya Prayoga	2	2	1	3	1	1	2	2	3	17	C

24	Rahmad Putri A.	3	2	1	3	1	1	1	2	4	18	B
25	Rekta Audrey P.	2	2	2	3	1	1	2	2	3	18	B
26	Recgina Neisya A.	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
27	Ryan Antoni P.	3	2	2	3	1	2	1	2	4	20	B
28	Sandi Pangestu	2	3	2	3	1	1	2	2	4	20	B
29	Septya Fasya A.	3	3	2	3	1	3	1	2	3	21	B
30	Isaniatul M.	3	3	2	3	1	1	2	2	4	21	B
31	Umi Lestari	3	3	3	3	1	1	2	2	4	22	B
32	Umi S.J.	3	2	2	2	1	1	1	2	3	17	C
33	Wulan P.N.	3	3	3	3	1	1	2	2	4	22	B
34	Yumna Salma S.	3	3	2	3	1	1	2	3	4	22	B
35	Zefira N.A	3	3	3	3	1	1	2	3	4	23	B
36	Ragil Tirta P.	2	3	2	3	1	1	1	2	3	18	B
Rata-Rata Skor											20,3	
Kriteria											Baik	

Semarang, 19 Maret 2015

Observer I

Observer II


Ari Gunawan

NIM. 1401411141


Rizky Ardhi W

NIM. 1401411471

LAMPIRAN IX

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head*

Together Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02

Semarang

SIKLUS III

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Jumat, 20 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama siswa	Indikator									Jml	Krite Ria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Pujo Arya Bakti	3	2	2	2	1	1	1	2	3	17	C
2	Aji Bayu Seno	4	2	3	3	1	1	2	3	4	23	B
3	Alvina Kairunisa	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
4	Amanda J.C	3	3	3	3	1	1	2	3	4	23	B
5	Ananda D.N	4	2	2	2	4	1	1	3	4	23	B
6	Andini Herdina P.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
7	Auli Achsan K.	4	3	3	3	4	1	2	3	4	27	A
8	Ayu Suci Wati	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
9	Darasta Nur K.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
10	Dewinta Putri A.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
11	Fadil Khoiri R.	4	3	3	4	1	3	2	3	4	27	A
12	Febriani Trisna T.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
13	Jingga Puri R.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
14	Laili Novitasari	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
15	Lizamudin K.	4	2	2	3	1	1	1	2	3	19	B
16	Maulina Ririh .	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
17	Melanie Putri	4	3	3	4	1	3	2	3	4	27	A
18	M. Asyam Toqi	4	3	2	2	1	1	1	3	4	21	B
19	M. Soliquil Bahri	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
20	M. Subkhi Al B.	4	3	3	2	1	3	2	3	4	25	B
21	Muszah K. H.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
22	Nurul Inayah W.	4	3	3	4	1	3	2	3	4	27	A
23	Raditya Prayoga	3	3	3	3	1	1	2	3	4	23	B

24	Rahmad Putri A.	4	3	3	3	1	1	1	3	4	23	B
25	Rekta Audrey P.	3	2	3	3	1	1	2	3	3	21	B
26	Recgina Neisya A.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
27	Ryan Antoni P.	4	2	2	3	1	1	2	3	4	22	B
28	Sandi Pangestu	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
29	Septya Fasya A.	4	2	3	3	1	1	1	2	3	20	B
30	Isaniatul M.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
31	Umi Lestari	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
32	Umi S.J.	4	2	2	2	1	1	2	2	3	19	B
33	Wulan P.N.	4	3	3	4	1	3	2	3	4	27	A
34	Yumna Salma S.	4	3	3	3	1	1	2	3	4	24	B
35	Zefira N.A	4	3	3	3	1	3	2	3	4	26	B
36	Ragil Tirta P.	3	2	2	3	3	1	2	3	4	23	B
Rata-Rata Skor											23,5	
Kriteria											Baik	

Semarang, 20 Maret 2015

Observer I

Observer II


Ari Gunawan

NIM. 1401411141


Dwi Junianto

NIM. 1401411134

LAMPIRAN X

Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

SIKLUS I

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Pujo Arya Bakti	50	Tidak Tuntas
2.	Aji Bayu Seno	60	Tidak Tuntas
3.	Alvina Kairunisa	80	Tuntas
4.	Amanda J.C	45	Tidak Tuntas
5.	Ananda D.N	85	Tuntas
6.	Andini Herdina P.	85	Tuntas
7.	Auli Achsan K.	85	Tuntas
8.	Ayu Suci Wati	70	Tuntas
9.	Darasta Nur K.	90	Tuntas
10.	Dewinta Putri A.	80	Tuntas
11.	Fadil Khoiri R.	60	Tidak Tuntas
12.	Febriani Trisna T.	70	Tuntas
13.	Jingga Puri R.	70	Tuntas
14.	Laili Novitasari	65	Tuntas
15.	Lizamudin K.	65	Tuntas
16.	Maulina Ririh .	75	Tuntas
17.	Melanie Putri	80	Tuntas
18.	M. Asyam Toqi	70	Tuntas

19.	M. Soliquil Bahri	60	Tidak Tuntas
20.	M. Subkhi Al B.	60	Tidak Tuntas
21.	Muszah K. H.	50	Tidak Tuntas
22.	Nurul Inayah W.	70	Tuntas
23.	Raditya Prayoga	75	Tuntas
24.	Rahmad Putri A.	80	Tuntas
25.	Rekta Audrey P.	85	Tuntas
26.	Recgina Neisy A.	55	Tidak Tuntas
27.	Ryan Antoni P.	55	Tidak Tuntas
28.	Sandi Pangestu	75	Tuntas
29.	Septya Fasya A.	50	Tidak Tuntas
30.	Isaniatul M.	80	Tuntas
31.	Umi Lestari	70	Tuntas
32.	Umi S.J.	40	Tidak Tuntas
33.	Wulan P.N.	70	Tuntas
34.	Yumna Salma S.	70	Tuntas
35.	Zefira N.A	85	Tuntas
36.	Ragil Tirta P.	70	Tuntas
Nilai Terendah		40	
Nilai Tertinggi		90	
Rata-rata		69,03	
Siswa Tuntas		11	
Siswa Tidak Tuntas		25	
Presentase Ketidaktuntasan		30,6%	
Presentase Ketuntasan		69,4%	

Peneliti



Muhammad Zulmi
NIM. 1401411567

LAMPIRAN XI

Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

SIKLUS II

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Pujo Arya Bakti	30	Tidak Tuntas
2.	Aji Bayu Seno	80	Tuntas
3.	Alvina Kairunisa	80	Tuntas
4.	Amanda J.C	50	Tidak Tuntas
5.	Ananda D.N	70	Tuntas
6.	Andini Herdina P.	85	Tuntas
7.	Auli Achsan K.	60	Tidak Tuntas
8.	Ayu Suci Wati	75	Tuntas
9.	Darasta Nur K.	95	Tuntas
10.	Dewinta Putri A.	75	Tuntas
11.	Fadil Khoiri R.	75	Tuntas
12.	Febriani Trisna T.	70	Tuntas
13.	Jingga Puri R.	75	Tuntas
14.	Laili Novitasari	75	Tuntas
15.	Lizamudin K.	70	Tuntas
16.	Maulina Ririh .	65	Tuntas
17.	Melanie Putri	100	Tuntas
18.	M. Asyam Toqi	70	Tuntas

19.	M. Soliquil Bahri	70	Tuntas
20.	M. Subkhi Al B.	80	Tuntas
21.	Muszah K. H.	70	Tuntas
22.	Nurul Inayah W.	80	Tuntas
23.	Raditya Prayoga	55	Tidak Tuntas
24.	Rahmad Putri A.	70	Tuntas
25.	Rekta Audrey P.	70	Tuntas
26.	Reccgina Neisy A.	70	Tuntas
27.	Ryan Antoni P.	45	Tidak Tuntas
28.	Sandi Pangestu	85	Tuntas
29.	Septya Fasya A.	70	Tuntas
30.	Isaniatul M.	80	Tuntas
31.	Umi Lestari	75	Tuntas
32.	Umi S.J.	50	Tidak Tuntas
33.	Wulan P.N.	90	Tuntas
34.	Yumna Salma S.	85	Tuntas
35.	Zefira N.A	65	Tuntas
36.	Ragil Tirta P.	80	Tuntas
Nilai Terendah		30	
Nilai Tertinggi		100	
Rata-rata		71,94	
Siswa Tuntas		6	
Siswa Tidak Tuntas		30	
Presentase Ketidaktuntasan		16,7%	
Presentase Ketuntasan		83,3%	

Peneliti



Muhammad Zulmi
NIM. 1401411567

LAMPIRAN XII

Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

SIKLUS III

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : Jumat, 20 Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Pujo Arya Bakti	55	Tidak Tuntas
2.	Aji Bayu Seno	85	Tuntas
3.	Alvina Kairunisa	85	Tuntas
4.	Amanda J.C	80	Tuntas
5.	Ananda D.N	85	Tuntas
6.	Andini Herdina P.	95	Tuntas
7.	Auli Achsan K.	90	Tuntas
8.	Ayu Suci Wati	85	Tuntas
9.	Darasta Nur K.	95	Tuntas
10.	Dewinta Putri A.	85	Tuntas
11.	Fadil Khoiri R.	90	Tuntas
12.	Febriani Trisna T.	85	Tuntas
13.	Jingga Puri R.	85	Tuntas
14.	Laili Novitasari	85	Tuntas
15.	Lizamudin K.	80	Tuntas
16.	Maulina Ririh .	80	Tuntas
17.	Melanie Putri	95	Tuntas
18.	M. Asyam Toqi	85	Tuntas

19.	M. Soliquil Bahri	85	Tuntas
20.	M. Subkhi Al B.	85	Tuntas
21.	Muszah K. H.	80	Tuntas
22.	Nurul Inayah W.	90	Tuntas
23.	Raditya Prayoga	75	Tuntas
24.	Rahmad Putri A.	80	Tuntas
25.	Rekta Audrey P.	85	Tuntas
26.	Recgina Neisy A.	85	Tuntas
27.	Ryan Antoni P.	80	Tuntas
28.	Sandi Pangestu	85	Tuntas
29.	Septya Fasya A.	60	Tidak Tuntas
30.	Isaniatul M.	85	Tuntas
31.	Umi Lestari	80	Tuntas
32.	Umi S.J.	80	Tuntas
33.	Wulan P.N.	85	Tuntas
34.	Yumna Salma S.	90	Tuntas
35.	Zefira N.A	80	Tuntas
36.	Ragil Tirta P.	75	Tuntas
Nilai Terendah		55	
Nilai Tertinggi		95	
Rata-rata		83,06	
Siswa Tuntas		2	
Siswa Tidak Tuntas		34	
Presentase Ketidaktuntasan		5,6%	
Presentase Ketuntasan		94,4%	

Peneliti



Muhammad Zulmi
NIM. 1401411567

LAMPIRAN XIII

Rekapitulasi Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II

No	Nama	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Pujo Arya Bakti	50	30	55
2.	Aji Bayu Seno	60	80	85
3.	Alvina Kairunisa	80	80	85
4.	Amanda J.C	45	50	80
5.	Ananda D.N	85	70	85
6.	Andini Herdina P.	85	85	95
7.	Auli Achsan K.	85	60	90
8.	Ayu Suci Wati	70	75	85
9.	Darasta Nur K.	90	95	95
10.	Dewinta Putri A.	80	75	85
11.	Fadil Khoiri R.	60	75	90
12.	Febriani Trisna T.	70	70	85

13.	Jingga Puri R.	70	75	85
14.	Laili Novitasari	65	75	85
15.	Lizamudin K.	65	70	80
16.	Maulina Ririh .	75	65	80
17.	Melanie Putri	80	100	95
18.	M. Asyam Toqi	70	70	85
19.	M. Soliqul Bahri	60	70	85
20.	M. Subkhi Al B.	60	80	85
21.	Muszah K. H.	50	70	80
22.	Nurul Inayah W.	70	80	90
23.	Raditya Prayoga	75	55	75
24.	Rahmad Putri A.	80	70	80
25.	Rekta Audrey P.	85	70	85
26.	Recgina Neisya A.	55	70	85
27.	Ryan Antoni P.	55	45	80
28.	Sandi Pangestu	75	85	85
29.	Septya Fasya A.	50	70	60
30.	Isaniatul M.	80	80	85
31.	Umi Lestari	70	75	80
32.	Umi S.J.	40	50	80

33.	Wulan P.N.	70	90	85
34.	Yumna Salma S.	70	85	90
35.	Zefira N.A	85	65	80
36.	Ragil Tirta P.	70	80	75
Nilai terendah		40	30	55
Nilai tertinggi		90	100	95
Rata-rata		69,03	71,94	83,06
Siswa Tuntas		11	6	2
Siswa Tidak Tuntas		25	30	34
Ketidaktuntasan (%)		30,6%	16,7%	5,6%
Ketuntasan (%)		69,4%	83,3%	94,4%

Peneliti



Muhammad Zulmi
NIM. 1401411567

LAMPIRAN XIV

Lembar Catatan Lapangan

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

SIKLUS 1

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/II
 Hari/ Tanggal : *Rabu, 18*-Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk : Berikan catatan terkait pembelajaran yang dilaksanakan guru

- Motivasi bagi siswa itu penting sekali untuk membangkitkan semangat belajarnya.
- Materi yang disajikan harus mendefinisikan kepada siswa, supaya siswa tidak merasa-raba dalam menerima pelajaran.

Semarang, *18* Maret 2015
 Guru kelas IV B
 (Observer)

Nafrida A. Ma. Pd
 NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN XV

Lembar Catatan Lapangan

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Model Numbered Head Together* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV B SDN Sampangan 02 Semarang

SIKLUS 2

Nama Guru : Muhammad Zulmi
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Semarang
 Kelas/ Semester : IV B/ II
 Hari/ Tanggal : *Kamis, 19* Maret 2015
 Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
 Petunjuk : Berikan catatan terkait pembelajaran yang dilaksanakan guru

- Siswa harus dibimbing / di kerddali didalam kerja kelompok, supaya semua anggota kelompok sama-sama bekerja
- Siswa yang suka rame harus ditegar - lansung kalau tidak ditegar rame nya berkeselamatan -

Semarang, *19* Maret 2015
 Guru kelas IV B
 (Observer)

Nafri
Nafri A. Ma. Pd
 NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN XVII



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD N SAMPANGAN 02

Jl. Menoreh Tengah X/9 Semarang Telp. (024) 8310032

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2014/2015

No	MATA PELAJARAN	NILAI KKM KELAS IV
1.	Pendidikan Agama	66
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	63
3.	Bahasa Indonesia	63
4.	Matematika	60
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	64
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	63
7.	Seni Budaya dan Keterampilan	67
8.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	68
9.	Mulok:	
	a. Bahasa Jawa	61
	b. Kepedulian Pada Diri dan Lingkungan	68
	c. Bahasa Inggris	63

Mengetahui,

Kepala SDN Sampangan 02

Masidi, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620508 198608 1 002

Guru kelas IV B

Nafrida A. Ma. Pd
NIP. 19591121 197912 2 004

LAMPIRAN XVIII



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD N SAMPANGAN 02
Jl. Menoreh Tengah X/9 Semarang Telp. (024) 8310032

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/33/2015

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor 923/UN37.1.1/KM/2015 tanggal 4 Maret 2015 yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Masidi, S.Pd., M.Pd.**
NIP : **NIP 19620508 198608 1002**
Jabatan : **Kepala SDN Sampangan 02**

Menerangkan bahwa:

Nama : **Muhammad Zulmi**
NIM : **1401411567**
PRODI : **PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 18 Maret 2015 sampai dengan tanggal 20 Maret 2015 dengan judul penelitian **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV B SDN SAMPANGAN 02.**

Demikian Surat Keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 April 2015

Mengetahui
Kepala SDN Sampangan 02,









Masidi, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19620508 198608 1002

LAMPIRAN XIX**DOOKUMENTASI PENELITIAN****Lokasi penelitian****Kolaborator (ibu Nafrida, A. Ma, Pd)**

**Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan Model
Numbered Head Together berbantuan *Puzzle***

No.	Indikator	Foto Kegiatan
1.	Menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka pelajaran)	
2.	Memberi apresepsi pembelajaran dengan <i>Puzzle</i> (keterampilan bertanya)	
3.	Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan <i>Puzzle</i> (ketrampilan menjelaskan)	

<p>4.</p>	<p>Membagi siswa dengan nomor kepala dalam satu kelompok (keterampilan menggunakan variasi dan keterampilan mengelola kelas)</p>	
<p>5.</p>	<p>Membimbing siswa dalam kegiatan belajar saat diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p>	
<p>6.</p>	<p>Membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p>	




7.	Membimbing siswa untuk menanggapi laporan dari kelompok lain (keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan mengelola kelas)	
8.	Memberi <i>reward</i> dan refleksi kepada siswa (keterampilan memberi penguatan)	
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	

10. Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).



Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan *Model Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle*

No.	Indikator	Foto Kegiatan
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (kegiatan emosional)	
2.	Menjawab apresepsi yang diberikan guru (kegiatan lisan)	
3.	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi menggali informasi dari teks (kegiatan mendengarkan dan kegiatan visual)	

<p>4. Melakukan diskusi untuk menyelesaikan <i>Puzzle</i> dalam kelompok (kegiatan lisan, kegiatan menulis, kegiatan emosional, kegiatan motorik)</p>	
<p>5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok saat ditunjuk guru (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)</p>	
<p>6. Menanggapi presentasi kelompok lain saat ditunjuk guru (kegiatan moral, kegiatan mendengarkan dan kegiatan emosional)</p>	

7.	Mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)	
8.	Menyimpulkan pembelajaran (kegiatan lisan dan kegiatan emosional)	
9.	Mengerjakan tugas evaluasi (aktivitas menulis dan aktivitas mental).	