



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn  
MELALUI MODEL TERPADU *SCRAMBLE*  
DAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN MEDIA *POWERPOINT*  
PADA SISWA KELAS IV SDN GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**HILMAN JADID**  
NIM 1401411231  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilman Jadid

NIM : 1401411231

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang

menyatakan bahwa isi yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2016

Peneliti



Hilman Jadid

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Hilman Jadid, NIM 1401411231, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 19 Juli 2016

Semarang, Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Dosen Pembimbing



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Petra Kristi Mulyani, S.Pd, M.Ed  
NIP. 198406102012122001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Hilman Jadid, NIM 1401411231, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa  
tanggal : 19 Juli 2016

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,



Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd  
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Isa Ansori', written over a horizontal line.

Drs. Isa Ansori, M.Pd  
NIP. 196008201987031003

Penguji Utama,

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to be 'Farid Ahmadi', written over the 'UNNES' logo.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D.  
NIP. 197701262008121003

Penguji I,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sri Susilaningsih', written over a horizontal line.

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd, M.Pd  
NIP. 195604051981032001

Penguji II,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Petra Kristi Mulyani', written over a horizontal line.

Petra Kristi Mulyani, S.Pd, M.Ed  
NIP. 198406102012122001

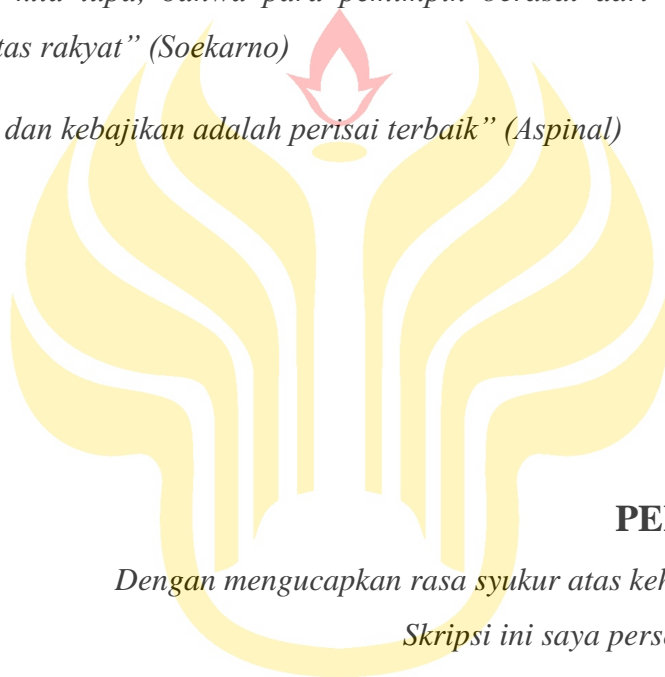
## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Untuk benar-benar menjadi besar, seseorang harus berdampingan dengan orang lain, bukan diatas orang lain” (Charles de Montesquieu)*

*“Janganlah kita lupa, bahwa para pemimpin berasal dari rakyat dan bukan berada di atas rakyat” (Soekarno)*

*“Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik” (Aspinal)*



### PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT,*

*Skripsi ini saya persembahkan kepada:*

*Kedua orang tua saya (Bapak Musyafa' dan Ibunda Siti Maryam),  
Terima kasih atas do'a, motivasi, dan dukungan kalian selama ini,  
baik material maupun nonmaterial.*

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang" yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu hingga menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
4. Petra Kristi Mulyani, S.Pd., M.Ed., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D., sebagai dosen penguji utama yang telah menguji dengan teliti dan memberikan saran dalam skripsi penulis.
6. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen penguji 1 yang telah menguji dengan teliti dan memberikan saran dalam skripsi penulis.
7. Bapak dan ibu dosen Jurusan PGSD yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
8. Bapak Hirnowo, S.Pd., Kepala SDN Gajahmungkur 02 Semarang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

9. Etty Rosita, A.Ma., guru kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang selaku kolaborator dan observer yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
10. Segenap guru dan karyawan serta siswa SDN Gajahmungkur 02 Semarang atas segala bantuan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2011.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat rahmat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 26 Juni 2016



Peneliti



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Jadid, Hilman.** 2016. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu Scramble dan Snowball Throwing dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Petra Kristi Mulyani, S.Pd, M.Ed.

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, kreatif menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang menunjukkan bahwa siswa belum aktif saat kegiatan pembelajaran dan diskusi kelompok, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis ICT. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran PKn di kelas IV berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa belum optimal. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang?”.

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus dengan satu kali pertemuan setiap siklusnya. Setiap siklus dalam tindakan kelas ini meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 28 (baik), siklus II memperoleh skor 32 (sangat baik), dan siklus III memperoleh skor 34 (sangat baik). (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 21,43 (baik), siklus II 22,9 (sangat baik), dan siklus III 24,3 (sangat baik). (3) hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 60,45 (ketuntasan klasikal 54,54%), siklus II memperoleh rata-rata nilai 62,5 (ketuntasan klasikal 66,66%), dan siklus III memperoleh rata-rata nilai 72,87 (ketuntasan klasikal 91,66%).

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang. Saran bagi guru adalah model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat dijadikan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran di SD.

**Kata Kunci:** kualitas; *Scramble*; *Snowball Throwing*; *PowerPoint*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	12
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	
2.1 Kajian Teori .....	15
2.1.1 Kualitas Pembelajaran .....	15
2.1.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	15
2.1.1.1.1 Hakikat Belajar .....	15
2.1.1.1.1.1 Prinsip-prinsip Belajar .....	16
2.1.1.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	16
2.1.1.1.1.3 Teori Belajar .....	17
2.1.1.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	20
2.1.1.2 Kualitas Pembelajaran .....	21
2.1.1.2.1 Keterampilan Guru .....	22
2.1.1.2.2 Aktivitas Siswa .....	31

2.1.1.2.3 Hasil Belajar.....	33
2.1.2 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD.....	38
2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	38
2.1.2.2 Tujuan PKn di Sekolah Dasar.....	39
2.1.2.3 Ruang Lingkup PKn di Sekolah Dasar.....	39
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> .....	41
2.1.3.1 Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	41
2.1.3.2 Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	42
2.1.4 Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> .....	44
2.1.5 Penerapan Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan Media <i>PowerPoint</i> .....	49
2.2 Kajian Empiris.....	54
2.3 Kerangka Berpikir.....	59
2.4 Hipotesis Tindakan.....	62
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian.....	63
3.1.1 Perencanaan.....	63
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	64
3.1.3 Pengamatan.....	65
3.1.4 Refleksi.....	65
3.2 Siklus Penelitian.....	66
3.2.1 Siklus I.....	66
3.2.2 Siklus II.....	70
3.2.3 Siklus III.....	74
3.3 Subjek penelitian.....	78
3.4 Tempat Penelitian.....	79
3.5 Variabel Penelitian.....	79
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	79
3.6.1 Jenis Data.....	79
3.6.2 Sumber Data.....	80
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	81

3.7 Teknik Analisis Data.....	83
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif.....	83
3.7.2 Analisis Data Kualitatif.....	86
3.8 Indikator Keberhasilan .....	97
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	99
4.1.1 Data Pra Siklus.....	99
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	100
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	122
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	151
4.2 Pembahasan.....	180
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	180
4.2.2 Uji Hipotesis .....	202
4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian .....	202
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	204
5.2 Saran .....	202
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	210

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Bagan Kerangka Berpikir .....	61
Bagan 3.1	Prosedur/langkah-langkah PTK .....	63



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pemecahan Masalah.....	9
Tabel 2.1	Indikator dan Deskriptor Ranah Afektif .....	36
Tabel 2.2	Langkah-langkah Penerapan Model Terpadu <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan Media <i>PowerPoint</i> .....	50
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Individu .....	84
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Klasikal.....	85
Tabel 3.3	Ketuntasan Individu dan Klasikal .....	86
Tabel 3.4	Indikator Keterampilan Guru .....	87
Tabel 3.5	Klasifikasi Tingkatan Nilai Keterampilan Guru .....	90
Tabel 3.6	Indikator Aktivitas Siswa.....	90
Tabel 3.7	Klasifikasi Tingkatan Nilai Aktivitas Siswa.....	92
Tabel 3.8	Indikator Media <i>PowerPoint</i> .....	92
Tabel 3.9	Klasifikasi Tingkatan Nilai Keefektifan Media <i>PowerPoint</i> .....	93
Tabel 3.10	Indikator Hasil Belajar Afektif .....	94
Tabel 3.11	Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif..	95
Tabel 3.12	Indikator Hasil Belajar Psikomotor .....	95
Tabel 3.13	Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor .....	96
Tabel 4.1	Hasil Belajar Prasiklus Siswa .....	99
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	104
Tabel 4.3	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	109
Tabel 4.4	Data Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus I.....	114
Tabel 4.5	Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	115
Tabel 4.6	Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I.....	117
Tabel 4.7	Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I.....	119
Tabel 4.8	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	128
Tabel 4.9	Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	133
Tabel 4.10	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	134
Tabel 4.11	Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	139

Tabel 4.12 Data Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus II .....	139
Tabel 4.13 Perbandingan Keefektifan Media <i>PowerPoint</i> Siklus I dan Siklus II .....	141
Tabel 4.14 Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	142
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II .....	144
Tabel 4.16 Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II.....	145
Tabel 4.17 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I dan Siklus II .....	147
Tabel 4.18 Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus II.....	147
Tabel 4.19 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I dan Siklus II .....	149
Tabel 4.20 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	156
Tabel 4.21 Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	162
Tabel 4.22 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	163
Tabel 4.23 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	167
Tabel 4.24 Data Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus III.....	168
Tabel 4.25 Perbandingan Keefektifan Media <i>PowerPoint</i> Siklus I, II, dan III.....	170
Tabel 4.26 Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus III .....	171
Tabel 4.27 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I, II, dan III...	174
Tabel 4.28 Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus III .....	174
Tabel 4.29 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I, II, dan III.	176
Tabel 4.30 Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus III .....	177
Tabel 4.31 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I, II, dan III.....	178

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Diagram Hasil Belajar Prasiklus .....	100
Diagram 4.2	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	105
Diagram 4.3	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	110
Diagram 4.4	Diagram Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus I.....	114
Diagram 4.5	Diagram Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	116
Diagram 4.6	Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I.....	118
Diagram 4.7	Diagram Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I.....	119
Diagram 4.8	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	128
Diagram 4.9	Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan II...	134
Diagram 4.10	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	135
Diagram 4.11	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	139
Diagram 4.12	Diagram Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus II .....	140
Diagram 4.13	Diagram Perbandingan Keefektifan Media <i>PowerPoint</i> Siklus I dan II .....	142
Diagram 4.14	Diagram Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II .....	143
Diagram 4.15	Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan II.....	145
Diagram 4.16	Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II .....	146
Diagram 4.17	Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I dan II .....	147
Diagram 4.18	Diagram Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus II .....	148
Diagram 4.19	Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I dan II .....	149
Diagram 4.20	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	157
Diagram 4.21	Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III .....	163
Diagram 4.22	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	164

Diagram 4.23 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III...	168
Diagram 4.24 Diagram Hasil Observasi Kualitas Media <i>PowerPoint</i> Siklus III .....	169
Diagram 4.25 Diagram Perbandingan Keefektifan Media <i>PowerPoint</i> Siklus I, II, dan III .....	171
Diagram 4.26 Diagram Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus III.....	172
Diagram 4.27 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I, II, dan III.....	174
Diagram 4.28 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus III.....	175
Diagram 4.29 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I, II, dan II.....	176
Diagram 4.30 Diagram Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus III .....	177
Diagram 4.31 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I, II, dan III .....	179



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	215
Lampiran 2.	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru .....	218
Lampiran 3.	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	222
Lampiran 4.	Lembar Pengamatan Media <i>PowerPoint</i> .....	225
Lampiran 5.	Lembar Pengamatan Hasil Belajar SiswaRanah Afektif.....	227
Lampiran 6.	Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	229
Lampiran 7.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	231
Lampiran 8.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	252
Lampiran 9.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	280
Lampiran 10.	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	305
Lampiran 11.	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	310
Lampiran 12.	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III .....	315
Lampiran 13.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I .....	321
Lampiran 14.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II .....	323
Lampiran 15.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III .....	325
Lampiran 16.	Hasil Pengamatan Media <i>PowerPoint</i> Siklus I .....	327
Lampiran 17.	Hasil Pengamatan Media <i>PowerPoint</i> Siklus II .....	328
Lampiran 18.	Hasil Pengamatan Media <i>PowerPoint</i> Siklus III.....	329
Lampiran 19.	Hasil Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	330
Lampiran 20.	Daftar Nilai Awal Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang (Pra Siklus).....	331
Lampiran 21.	Daftar Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	332
Lampiran 22.	Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Siklus I .....	333
Lampiran 23.	Hasil Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	334
Lampiran 24.	Daftar Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	335
Lampiran 25.	Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Siklus II.....	336

Lampiran 26. Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus III.....	337
Lampiran 27. Daftar Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus III.....	338
Lampiran 28. Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Siklus II.....	339
Lampiran 29. Dokumentasi Siklus I .....	340
Lampiran 30. Dokumentasi Siklus II .....	342
Lampiran 31. Dokumentasi Siklus III.....	344
Lampiran 32. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I.....	346
Lampiran 33. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II .....	352
Lampiran 34. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus III.....	358
Lampiran 35. Surat Ijin Penelitian .....	364
Lampiran 36. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	365
Lampiran 37. Surat Keterangan KKM.....	366

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 61 Tahun 2014 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, menyatakan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Pengembangan KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah mengacu pada Standar Nasional Pendidikan, Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, dan pedoman implementasi Kurikulum. Kemudian pelaksanaan KTSP merupakan tanggungjawab bersama seluruh unsur satuan pendidikan yakni kepala sekolah/madrasah, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Selain itu, dalam mengembangkan dan melaksanakan KTSP dibutuhkan daya dukung yang meliputi kebijakan satuan pendidikan, ketersediaan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, serta ketersediaan sarana dan prasarana satuan pendidikan (Kemendikbud, 2014: 4).

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain standar isi dan standar kompetensi lulusan, dalam melaksanakan suatu pembelajaran dibutuhkan adanya standar proses. Sedangkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007 tentang standar

proses pasal 1 ayat 1 bahwa untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan pengawasan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 mengenai standar isi pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.

Uno (2012:153) mengemukakan bahwa kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Dalam hal ini lembaga pendidikan mengelola secara optimal semua komponen pembelajaran berupa pendidik, siswa, kurikulum, bahan ajar, iklim pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas belajar dan materi belajar ditata sedemikian rupa sehingga mampu menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Depdiknas (2004: 9) menjabarkan indikator kualitas pembelajaran meliputi, yaitu: (1) perilaku

pembelajaran dosen atau pendidik guru (*teacher educator's behavior*); (2) perilaku dan dampak belajar mahasiswa calon guru/ siswa (*student teacher's behavior*); (3) iklim pembelajaran (*learning climate*); (4) materi pembelajaran; (5) kualitas media pembelajaran; (6) dan sistem pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan jika guru dan siswa saling berinteraksi aktif dalam pembelajaran. Disisi lain, pasifnya salah satu komponen dalam pembelajaran dapat mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Menurunnya kualitas pembelajaran tersebut dapat dilihat dari rendahnya keterampilan guru, motivasi belajar siswa, aktivitas belajar siswa, ketrampilan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Depdiknas (2007) menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga beragam. Sehingga guru mengalami kesulitan ketika memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang "*taken for granted*" dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Sebagian besar guru PKn dalam menerapkan pembelajaran terbatas pada penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Sementara itu dilihat dari substansi materinya kelemahan umum dalam meningkatkan mutu pendidikan terbatas pada alokasi waktu yang ditetapkan. Waktu yang tersedia untuk pembelajaran PKn di SD hanya 2 jam pelajaran dalam seminggu.

Berdasarkan hasil observasi pra siklus pada pembelajaran PKn di kelas IV materi sistem pemerintahan pusat di SD Gajahmungkur 02 menunjukkan bahwa terdapat 3 faktor yang menyebabkan menurunnya kualitas pembelajaran yaitu faktor guru, siswa maupun media yang digunakan. Dalam pembelajaran, guru sudah cukup baik dalam menyampaikan materi, namun penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah sehingga materi pembelajaran kurang terserap dengan baik oleh siswa dan siswa juga cepat merasa bosan. Rendahnya aktivitas siswa terlihat dari kurang aktifnya setengah dari jumlah siswa di kelas dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Selain itu pada saat diskusi kelompok yang beranggotakan 3-4 orang siswa, hanya 2-3 orang siswa yang aktif berdiskusi, sedangkan anggota kelompok yang lain hanya menyalin pekerjaan teman, bahkan ada beberapa yang bermain sendiri. Keadaan tersebut diduga disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran di sekolah, terutama media yang berbasis teknologi dan informasi (*ICT*). Selain rendahnya tingkat aktivitas siswa, permasalahan juga muncul dari hasil belajar siswa. Dari data hasil tes formatif yang diambil pada mata pelajaran PKn SK 3. mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat, KD 3.1 mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dengan indikator 3.1.1 memahami lembaga dalam susunan pemerintahan pusat menunjukkan bahwa dari 14 siswa, sebanyak 11 siswa (79%) belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, sedangkan 3 siswa (21%) nilainya sudah mencapai KKM. Rata-rata nilai 55.35 dengan nilai

terendah 40 dan nilai tertinggi 75. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti bersama kolaborator, untuk memecahkan masalah tersebut guru perlu memperbaiki pembelajaran dan melakukan tindakan dengan mengembangkan model dan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang dapat mengaktifkan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak terhadap peningkatan ketrampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Dari hasil refleksi tersebut peneliti dan kolaborator menetapkan alternatif tindakan dengan mengimplementasikan perpaduan model dan media yang inovatif. Model yang peneliti dan kolaborator tetapkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada adalah model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing*, sedangkan media yang digunakan adalah media *PowerPoint*.

Menurut Taylor (dalam Huda 2013: 303-304) *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Salah satu kelebihan model ini adalah mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *Scramble*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* siswa dapat belajar lebih aktif, kreatif, dan dapat mendorong siswa berfikir kritis namun tetap menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan akan lebih

memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang berlangsung. Model *Scramble* akan lebih maksimal jika dipadukan dengan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran.

*Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game fisik di mana segumapalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang harus menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memahami materi (Huda, 2013: 226-228).

Penerapan pembelajaran model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* lebih optimal apabila ditunjang dengan media yang inovatif karena dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Media *PowerPoint* adalah salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model *Scramble* dan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran PKn, karena media *PowerPoint* disusun dengan tampilan *slide-slide* dan *custom animation* yang menarik, sehingga anak didik akan belajar secara menyenangkan, bahkan juga merangsang minat belajar mereka (Indriana, 2011: 171). Sehingga dengan bantuan media *PowerPoint*, penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* terlaksana secara optimal.

Model pembelajaran *Scramble* dan *Snowball Throwing* telah digunakan dalam beberapa penelitian. Penelitian sebelumnya yang menggunakan model ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas V SD 1 Mejobo Kecamatan Mejobo Kabupaten*



*Kudus Tahun Ajaran 2013/2014* yang dilaksanakan oleh Farih (2014) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Mejobo Kudus. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus I dari 30 siswa, hanya 15 siswa atau 50% yang mendapat nilai diatas 60. Pada siklus II terjadi peningkatan 26 siswa atau 87% mendapatkan nilai diatas 60 dan 4 siswa belum mendapat nilai diatas 60. Dari hasil penelitian tindakan yang dilakukan maka disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 1 Mejobo Kudus.

Penelitian juga dilakukan oleh Esi (2013) dengan judul *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Snowball Throwing Pada SDN 10 Parindu Sanggau*. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus I terjadi peningkatan aktivitas fisik dari baseline 25,9% menjadi 40,7%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 70,4%, kemudian terjadi peningkatan aktivitas mental dari baseline 25,2% menjadi 32,6% pada siklus I, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 61,5%, begitu juga dengan peningkatan aktivitas emosional dari baseline sebesar 38,9% meningkat menjadi 44,5% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebesar 79,6%. Dari hasil penelitian tindakan yang dilakukan maka disimpulkan bahwa melalui model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada SDN 10 Parindu Sanggau.

Dari ulasan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang”.

## 1.2. RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

### 1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang?

1. Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* pada kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang?
3. Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang?

### 1.2.2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru di SDN Gajahmungkur 02 tersebut, alternatif pemecahannya adalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama 3 siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan cara merefleksi diri yang berfokus pada masalah-masalah pembelajaran yang ada di kelas yang

bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas atau kualitas pembelajaran (Widihastrini, 2012:31). Dengan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gajahmungkur 02.

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti merencanakan pemecahan masalah dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*. Berdasarkan pertimbangan dari tim peneliti dan kolaborator model tersebut cocok dipilih karena dapat membawa suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Peneliti memodifikasi sintak model pembelajaran *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pemecahan Masalah

<b>Langkah-langkah Model <i>Scramble</i></b> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	<b>Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	<b>Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i></b> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	<b>Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i></b>
1) Guru menyajikan materi sesuai topik. 2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya. 3) Guru memberi durasi materi tertentu untuk pengerjaan soal. 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah diten-	1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. 3) Masing-masing ketua	1) Kenali medan atau tempat presentasi berlangsung 2) Kumpulkan informasi tentang <i>audiens</i> . 3) Pastikan semua yang hadir mengetahui tujuan yang hendak dicapai. 4) Usahakan ruangan tetap	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengkondisikan siswa dengan berdoa sebelum pembelajaran 3. Guru melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan terkait materi 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dica-

Langkah-langkah Model <i>Scramble</i> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i>
<p>tukan guru.</p> <p>5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.</p> <p>6) Siswa mengumpulkan lembar jawab kepada guru, baik siswa yang sudah selesai maupun yang belum selesai.</p> <p>7) Guru melakukan penilaian.</p> <p>8) Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang berhasil.</p>	<p>kelompok kembali ke kelompoknya masing – masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.</p> <p>4) Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.</p> <p>5) Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama +/- 15 menit.</p> <p>6) Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menja-</p>	<p>terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP.</p> <p>5) Ketika presentasi berlangsung, jaga kontak pandang dengan <i>audiens</i>.</p> <p>6) Gunakan teknik masking dan petunjuk untuk memusatkan perhatian <i>audiens</i> padahal-hal yang memerlukan penekanan.</p> <p>7) Setiap selesai menyajikan satu pokok permasalahan, pastikan <i>audiens</i> memahaminya dengan benar.</p> <p>8) Selipkan humor yang sesuai dengan latar belakang <i>audiens</i>.</p> <p>9) Pastikan <i>audiens</i> memahami materi yang kita pre-</p>	<p>pai</p> <p>5. Siswa mengamati tayangan <i>PowerPoint</i> materi sistem pemerintahan pusat.</p> <p>6. Siswa mendengarkan materi sistem pemerintahan pusat</p> <p>7. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok siswa secara heterogen dengan cara mengambil undian yang diberikan guru</p> <p>8. Siswa secara berkelompok mendapatkan lembar kerja kelompok (LKK) yang berisi soal dengan jawaban yang sudah diacak susunannya (<i>Scramble</i>) kepada tiap kelompok</p> <p>9. Siswa mendengarkan petunjuk bagaimana cara mengerjakannya</p> <p>10. Siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok untuk menemukan pemecahan masa-</p>

Langkah-langkah Model <i>Scramble</i> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i>
	<p>wab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut.</p> <p>7) Guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.</p>	<p>sentasikan.</p> <p>10) Buatlah pokok-pokok materi yang telah kita sajikan.</p>	<p>lahnya</p> <p>11. Guru melemparkan sebuah bola kepada siswa secara acak, siswa yang mendapat bola tersebut maju untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya</p> <p>12. Guru melempar bola sampai semua kelompok mendapat giliran</p> <p>13. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>14. Siswa yang tidak maju mendengarkan dan menanggapi jawaban yang disampaikan temannya.</p> <p>15. Siswa mendengarkan koreksi jawaban di akhir diskusi.</p> <p>16. Siswa menyiapkan selembar kertas dan menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>17. Siswa membentuk kertasnya menyerupai bola dan melemparkan</p>

<b>Langkah-langkah Model <i>Scramble</i></b> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	<b>Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	<b>Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i></b> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	<b>Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i></b>
			<p>kertas tersebut kepada temannya dengan mengikuti aba-aba guru</p> <p>18. Siswa yang sudah menerima kertas dari temannya diharuskan menjawab pertanyaan di dalam kertas tersebut dengan durasi waktu 5 menit.</p> <p>19. Setelah selesai siswa mengumpulkan kertas kepada guru.</p> <p>20. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <p>21. Guru melakukan refleksi terhadap jalannya pembelajaran</p> <p>22. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>23. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.</p> <p>24. Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya berdasarkan refleksi</p>

Langkah-langkah Model <i>Scramble</i> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i>
			yang telah dilakukan guru.

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah: :

1. Untuk meningkatkan keterampilan guru kelas IV SDN Gajahmungkur 02 dalam pembelajaran PKn dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 dalam pembelajaran PKn dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### 1.4. MANFAAT PENELITIAN

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn. Selain itu, dapat menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

## 1.4.2. Manfaat Praktis

### 1.4.2.1. Bagi Siswa

Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*, dapat memotivasi siswa untuk berani mengungkapkan ide-idenya, mampu mengutarakan apa yang ada dalam pikirannya, memiliki rasa ingin tahu yang lebih sehingga aktif dalam bertanya, mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik dengan sesama siswa maupun guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### 1.4.2.2. Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran baru yang inovatif sehingga guru tidak terpacu dalam model pembelajaran konvensional yang masih menitikberatkan pembelajaran pada guru semata.

### 1.4.2.3. Bagi Sekolah

Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat memberikan sumbangan berupa pengetahuan dan pengalaman bagi Sekolah Dasar yang bersangkutan. Sehingga pengalaman-pengalaman tentang pembelajaran yang lalu yang sekiranya kurang berhasil diterapkan dapat disempurnakan dengan adanya penerapan model pembelajaran yang lebih efektif.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1. Kualitas Pembelajaran**

###### 2.1.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

###### 2.1.1.1.1. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan yang dikirim kepadanya oleh lingkungan (Hamdani, 2011: 21). Slameto (2010: 2) menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana diri seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat tentang pengertian belajar, maka belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku seseorang yang berlangsung secara bertahap sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungan. Seseorang yang melewati proses belajar maka pola pikirnya akan berkembang ke arah yang positif. Kegiatan belajar akan bermakna apabila siswa dapat berperan aktif didalamnya. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami prinsip-prinsip belajar.

#### 2.1.1.1.1. Prinsip-prinsip Belajar

Berkaitan dengan proses belajar, terdapat prinsip-prinsip belajar yang menunjukkan hal-hal penting yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal (Aunurrahman, 2009: 114).

Prinsip-prinsip belajar menurut Suprijono (2013: 4-5) adalah sebagai berikut:

1. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku yang memiliki ciri-ciri disadari, berkesinambungan, bermanfaat sebagai bekal hidup, positif, permanen, terarah, dan mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
2. Belajar merupakan proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
3. Belajar merupakan bentuk pengalaman atau hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Oleh karena itu belajar merupakan perubahan perilaku yang memerlukan proses yang panjang yang didapatkan dari pengalaman. Sehingga kegiatan belajar akan selalu diiringi dengan perubahan tingkah laku. Selama proses belajar yang dilakukan tentunya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi.

#### 2.1.1.1.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010: 54-72) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern (faktor yang berasal dari dalam diri individu) dan faktor ekstern (faktor yang berasal dari luar diri individu). Faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Faktor intern yang terdiri dari faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (inteligensi/kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif,

kematangan, dan kesiapan), serta faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani).

2. Faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), serta faktor masyarakat, (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Perhatian guru terhadap faktor yang mempengaruhi belajar siswa akan membantu guru dalam menentukan langkah yang harus dilakukan dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka faktor yang mempengaruhi belajar memiliki hubungan yang erat dengan teori-teori belajar. Teori belajar mengungkapkan hubungan yang akan terjadi dalam diri siswa pada saat proses maupun sebagai hasil belajar.

#### 2.1.1.1.1.3. Teori Belajar

Budiningsih (2005:8) mengungkapkan para pendidik (guru) dan para perancang pendidikan serta pengembang program-program pembelajaran perlu menyadari akan pentingnya pemahaman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran. Berbagai teori belajar penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran yang dihadapi.

Adapun teori belajar yang melandasi penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* adalah sebagai berikut.

#### a. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan penggunaan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Teori belajar kognitif menekankan belajar sebagai proses internal dan belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Thobroni, 2012: 93-95; Rifa'I, 2011: 128).

Teori belajar kognitif mendukung pembelajaran PKn melalui penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*, karena dalam proses pembelajaran siswa melakukan proses berfikir kognisi dalam tahap eksplorasi dan tahap interpretasi. Pada tahap eksplorasi inilah siswa mencari data, membaca dan melakukan observasi. Sedangkan dalam tahap interpretasi siswa akan menganalisis masalah yang muncul dengan cara bertukar pikiran dengan temannya dalam diskusi.

#### b. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain. Teori konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau

teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni, 2012: 108; Rifa'I, 2011: 225).

Teori belajar konstruktivisme mendukung pembelajaran PKn melalui penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*, karena dalam proses pembelajaran siswa akan diberikan stimulus oleh guru berupa model pembelajaran yang menyenangkan dan media pembelajaran agar siswa dapat membangun pengetahuan sendiri apa yang ada dalam pikirannya.

#### c. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Dalam hal ini kondisi lingkungan berperan sebagai perangsang (stimulator) yang harus direspon individu dengan sejumlah konsekuensi tertentu. Konsekuensi yang dihadapi peserta didik, ada yang bersifat positif (misalnya perasaan puas, gembira, pujian, dan lain-lain sejenisnya) tetapi ada pula yang bersifat negatif (misalnya perasaan gagal, sedih, teguran, dan lain-lain sejenisnya) (Thobroni, 2012: 63-65; Suprijono, 2013: 17; Rifa'I, 2009: 105-106).

Teori belajar behaviorisme mendukung pembelajaran PKn melalui penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*, karena dalam pembelajaran siswa akan diberikan rangsangan oleh guru berupa penjelasan melalui media *PowerPoint* dan pelaksanaan *Snowball Throwing* agar respon siswa terhadap pembelajaran akan semakin meningkat. Sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan semangat dan

keaktifan siswa pada pembelajaran PKn. Siswa akan merasa senang saat belajar karena terjadi proses bermain sambil belajar sehingga siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

#### 2.1.1.1.2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensi istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindakan ajar. Dalam pembelajaran guru diartikan sebagai upaya seseorang yang mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajari suatu hal. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif dan merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran (Suprijono, 2013: 13). Aqib (2011: 66) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran efektif belum tentu efisien, karena pembelajaran efisien tidak cukup diindikasikan dengan tambahnya informasi baru bagi siswa, tetapi lebih kepada terwujudnya suasana yang nyaman, menyenangkan, menggairahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sani (2013: 41-48) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung. Kegiatan pembelajaran yang efektif pada umumnya meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik; 2) suasana demokratis; 3) variasi metode pembelajaran; 4) bahan yang

sesuai dan bermanfaat; 5) lingkungan yang kondusif; dan 6) sarana belajar yang menunjang.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat tentang pengertian pembelajaran, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar dimana guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan fasilitas belajar dan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran harus ada komunikasi yang aktif antara siswa dengan guru. Pembelajaran yang efektif dan efisien harus memenuhi syarat-syarat seperti guru yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung.

#### 2.1.1.2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Kualitas pembelajaran merupakan tingkat keefektifan atau pencapaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Hamdani, 2011: 194). Uno (2012:153) mengemukakan bahwa kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Agar pelaksanaan pembelajaran dan hasilnya baik, maka perbaikan pengajaran diarahkan pada pengelolaan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat tentang pengertian kualitas pembelajaran, maka kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan

guru yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan serta sikap siswa menuju ke arah yang lebih baik. Menurut Depdiknas (2004: 9) indikator kualitas pembelajaran meliputi, yaitu: 1) perilaku pembelajaran dosen atau pendidik guru (*teacher educator's behavior*); 2) perilaku dan dampak belajar mahasiswa calon guru/ siswa (*student teacher's behavior*); 3) iklim pembelajaran (*learning climate*); 4) materi pembelajaran; 5) kualitas media pembelajaran; 6) dan sistem pembelajaran

Kualitas pembelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

#### 2.1.1.2.1. Keterampilan Guru

Guru merupakan salah satu bagian penting pada bidang pendidikan dan mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini karena guru adalah sutradara dan sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar adalah keterampilan yang harus dikuasai guru untuk menjalankan tugasnya dalam mengajar, sehingga dapat mengoptimalkan peranan guru di kelas (Hamdani, 2011: 79; Djamarah, 2010: 99).

Rusman (2014: 80-93) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar. Keterampilan tersebut adalah sebagai berikut:



## 1. Keterampilan Membuka Pelajaran

Membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar (Rusman, 2014: 80). Menurut Mulyasa (2013: 85), komponen-komponen yang berkaitan dengan membuka pelajaran meliputi: 1) menarik minat peserta didik; 2) membangkitkan; motivasi; 3) memberi acuan; dan 4) membuat ikatan.

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan membuka pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan dalam membuka pembelajaran; a) mengajak siswa berdoa bersama, b) mengecek kehadiran siswa, c) melakukan apersepsi, d) menyampaikan tujuan pembelajaran.

## 2. Keterampilan Bertanya

Memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan cara bertanya. Bertanya sangat biasa dilakukan siswa dalam tiap kesempatan, untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2014: 82). Mulyasa (2013: 70-77) mengemukakan bahwa keterampilan bertanya yang perlu dikuasai guru meliputi:

- a) Keterampilan bertanya dasar, mencakup: pertanyaan yang jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran, penyebaran pertanyaan, pemberian waktu berpikir, dan pemberian tuntunan.

- b) Keterampilan bertanya lanjutan, mencakup: perubahan tuntutan tingkat kognitif, pengaturan urutan pertanyaan, pertanyaan pelacak, dan peningkatan terjadinya interaksi.

Keterampilan bertanya dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan;

- a) mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari kepada siswa, b) memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri, c) memindahkan giliran menjawab, d) menggunakan kalimat jelas dan mudah dipahami

### 3. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan secara verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti seratus, *excellent*, bagus, pintar, ya, betul, tepat, dan sebagainya) dan nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, isyarat, sentuhan, elusan, pendekatan, dan sebagainya) dengan prinsip kehangatan, keantusiasan, kebermaknaan, dan menghindari penggunaan respon yang negatif (Rusman, 2014: 84).

Keterampilan guru dalam memberikan penguatan yang akan digunakan dalam penelitian ditunjukkan dengan kegiatan; a) memberi tepuk tangan kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan, b) memberi penguatan verbal (perkataan langsung) kepada siswa yang berani bertanya, c) memberikan stiker kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru, d) memberi poin bagi siswa yang berani bertanya dan menjawab.

#### 4. Keterampilan Mengadakan Variasi

Peserta didik adalah individu yang unit, heterogen dan memiliki interes yang berbeda-beda (Rusman, 2014: 85). Mulyasa (2013: 78) mengungkapkan bahwa mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yakni variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar, variasi dalam pola interaksi, dan variasi dalam kegiatan.

Keterampilan mengadakan variasi yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan; a) memberikan penjelasan tentang model pembelajaran *Scramble* dan *Snowball Throwing*, b) menerapkan langkah-langkah model pembelajaran sesuai dengan urutan yang tepat, c) memberikan lembar kerja kelompok berupa soal *Scramble*, d) menggunakan *Snowball Throwing* untuk menunjuk siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi.

#### 5. Keterampilan Menjelaskan

Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Dalam memberikan penjelasan, guru perlu menggunakan intonasi bahasa sesuai dengan materi yang dijelaskan. Pada waktu memberikan penjelasan, hendaknya guru memperhatikan gerak-gerik dan mimik peserta didik, apakah penjelasan yang diberikan dapat dipahami atau meragukan, menyenangkan atau membosankan, dan apakah menarik perhatian atau tidak

(Mulyasa, 2013: 80-82).

Keterampilan menjelaskan yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan; a) media *PowerPoint* menarik perhatian siswa, b) isi media *PowerPoint* sesuai dengan materi pembelajaran, c) media *PowerPoint* menggunakan huruf berukuran minimal 24, d) media *PowerPoint* dapat dilihat jelas oleh seluruh siswa.

#### 6. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Rusman (2014: 89-90) menyebutkan bahwa keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan guru, agar diskusi kelompok kecil dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran adalah topik yang sesuai, pembentukan kelompok secara tepat, pengaturan tempat duduk yang memungkinkan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah sebagai berikut:

- 1) Memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi
- 2) Memperluas masalah atau uraian pendapat
- 3) Menganalisis pandangan peserta didik
- 4) Meningkatkan partisipasi peserta didik
- 5) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- 6) Menutup diskusi

Dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan; a)

membagi kelompok secara heterogen, b) menjelaskan prosedur jalannya diskusi kelompok, c) menjelaskan petunjuk cara mengerjakan LKK, d) mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompok.

## 7. Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Mulyasa (2013: 91), pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran. Komponen-komponen dalam mengelola kelas menurut Rusman (2014: 90-91) adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal diantaranya: a) menunjukkan sikap tanggap; b) memberikan perhatian; c) memusatkan perhatian kelompok; d) memberikan petunjuk yang jelas; e) menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang; f) memberikan penguatan.
- b. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal diantaranya: a) memodifikasi tingkah laku; b) pengelolaan kelompok; c) menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan mengelola kelas yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan; a) menegur siswa yang tidak mematuhi aturan, b) mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran, c) mengarahkan siswa untuk duduk bersama dengan teman diskusi masing-masing, d) mengingatkan siswa untuk kompak dalam diskusi.

## 8. Keterampilan Pembelajaran Kelompok Kecil Dan Perorangan

Menurut Hasibuan (2010: 77), ada 4 komponen yang perlu dikuasai guru untuk pengajaran kelompok kecil dan perorangan, yaitu:

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, meliputi menunjukkan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa, memberikan respons positif terhadap pemikiran siswa, membangun hubungan saling mempercayai, menunjukkan kesiapan membantu siswa tanpa mendominasi, mendengarkan pendapat siswa.
- b. Keterampilan mengorganisasi, meliputi memberikan orientasi umum tentang tujuan tugas dan masalah yang akan dipecahkan secara jelas, memvariasikan ruang kelas, membentuk kelompok, mengoordinasikan materi dengan kegiatan, membagi perhatian secara merata, mengakhiri kegiatan dengan laporan hasil dan kesimpulan.
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi.
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, meliputi menetapkan tujuan dan menstimulasi siswa untuk mencapai tujuan, merencanakan kegiatan pembelajaran bersama siswa, bertindak sebagai supervisor, dan membantu siswa menilai pencapaiannya.

Dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan; a) memperjelas masalah yang didiskusikan, b) berkeliling memantau

diskusi kelompok, c) membimbing siswa dalam mengerjakan LKK, d) berkeliling membagi perhatian pada tiap kelompok.

#### 9. Keterampilan Menutup Pelajaran

Rusman (2014: 92) mengemukakan bahwa menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Mulyasa (2013: 84) menambahkan kegiatan menutup pembelajaran dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: 1) menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari; 2) mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran; 3) menyampaikan bahan-bahan pendalaman yang harus dipelajari; dan 4) memberikan post tes.

Dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan; a) memberikan soal evaluasi, b) menyimpulkan materi bersama siswa, c) merefleksi pembelajaran, d) menyampaikan topik untuk pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat tentang keterampilan dasar mengajar, maka keterampilan dasar mengajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilaksanakan oleh guru melalui bahan pengajaran yang diarahkan kepada siswa

agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang meliputi keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran kelompok kecil dan perseorangan, dan keterampilan menutup pelajaran.

Peneliti menetapkan indikator keterampilan guru dalam penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dengan mengacu pada sembilan keterampilan dasar mengajar menurut Rusman (2014) yaitu:

- a. Membuka Pelajaran (keterampilan membuka pembelajaran)
- b. Menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint* untuk Menyampaikan Materi (keterampilan menjelaskan)
- c. Menerapkan Model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* (keterampilan menggunakan variasi)
- d. Mengajukan Pertanyaan Kepada Siswa (keterampilan bertanya)
- e. Membimbing Siswa Secara Kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
- f. Membimbing Kelompok Kecil dan Perorangan (keterampilan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan).
- g. Melakukan Pengelolaan Kelas (keterampilan mengelola kelas)
- h. Memberikan Penguatan (keterampilan memberi penguatan)
- i. Menutup Pelajaran (keterampilan menutup pembelajaran)



#### 2.1.1.2.2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran baik bersifat fisik maupun mental dan merupakan salah satu indikator untuk mengetahui adanya keinginan belajar siswa. Aktivitas siswa merupakan salah satu hal terpenting dalam pembelajaran yang harus diperhatikan. Aktivitas siswa digolongkan menjadi aktivitas visual (*Visual activities*), aktivitas lisan (*Oral activities*), aktivitas mendengarkan (*Listening activities*), aktivitas menulis (*Writing activities*), aktivitas menggambar (*Drawing activities*), aktivitas matrik (*Motor activities*), aktivitas mental (*Mental activities*), dan aktivitas emosional (*Emotional activities*) (Sardiman, 2011: 100-101; Hamalik, 2011: 170).

Diedrich (dalam Sardiman, 2011: 100-101) menyebutkan jenis-jenis aktivitas dalam belajar, yang dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* (kegiatan visual), yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, mengamati percobaan, mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities* (kegiatan lisan), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities* (kegiatan mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities* (kegiatan menulis), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities* (kegiatan menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities* (kegiatan metrik), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities* (kegiatan mental), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emosional activities* (kegiatan emosional), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan peneliti yang terurai ke dalam aktivitas siswa, yaitu:

- 1) Siap mengikuti proses pembelajaran (aktivitas emosional, aktivitas mental)
- 2) Memperhatikan media *PowerPoint* (aktivitas visual, aktivitas menulis)
- 3) Kemampuan berdiskusi berkelompok (aktivitas emosional, aktivitas mental, aktivitas mendengarkan, aktivitas visual)
- 4) Kemampuan mempresentasikan hasil diskusi kelompok (aktivitas visual, aktivitas mental, aktivitas lisan)
- 5) Aktif bermain *Snowball Throwing* (aktivitas matrik, aktivitas emosional, aktivitas menulis, aktivitas mental)
- 6) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari (aktivitas lisan, aktivitas mental,

aktivitas menulis)

- 7) Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas mental, aktivitas visual, aktivitas menulis).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tujuh aktivitas belajar, yaitu: a) aktivitas visual, b) aktivitas lisan, c) aktivitas mendengarkan, d) aktivitas menulis, e) aktivitas matrik, f) aktivitas mental, g) aktivitas emosional.

#### 2.1.1.2.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang diperoleh individu setelah mengalami kegiatan belajar yang mencakup kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Rifa'i, 2011: 85; Bloom (dalam Suprijono, 2013: 6-7); Thobroni, 2012: 24).

Bloom (dalam Rifa'i, 2011: 86) mengemukakan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Berikut klasifikasi tiga ranah belajar menurut Bloom.

##### a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar berupa intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Poerwanti, 2008:1-27).

Pada tahun 2001, aspek kognitif tersebut mengalami perbaikan. Setiap kategori dalam taksonomi Bloom terdiri dari subkategori yang memiliki kata kunci berupa kata berasosiasi dengan kata tersebut. Keenam aspek dalam ranah kognitif itu dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengingat: mengutip, mendaftar, menunjukkan, mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, menghafal, menjelaskan, menyebutkan, dan menjodohkan (C1).
- b. Pemahaman: menjelaskan, mengategorikan, mencirikan, menguraikan, menerangkan, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, membedakan, dan menentukan. (C2)
- c. Penerapan: menghitung, mengubah, mendemonstrasikan, memanipulasikan, mengurutkan, menggambarkan, menunjukkan, menyusun, menghubungkan, menggunakan, dan memecahkan. (C3)
- d. Analisis: memecahkan, memperinci, menghubungkan, menyimpulkan, memilih, dan mengukur. (C4)
- e. Mengevaluasi: menyimpulkan, menilai, memutuskan, memisahkan, menimbang, dan merangkum. (C5)
- f. Membuat (*creating*): menyusun, mengarang, membangun, merancang, merumuskan, menampilkan, dan merangkum. (C6)

Hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini berupa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan indikator: 1) membuat bagan struktur lembaga negara (C6); 2) menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam pemerintahan pusat (C1); 3) menjelaskan bagian-bagian lembaga legislatif (C2); 4) menjelaskan bagian-bagian lembaga yudikatif (C2); 5) menjelaskan bagian-bagian lembaga eksekutif (C2); 6) menjelaskan tugas dan wewenang lembaga legislatif (C2); 7) menjelaskan tugas dan wewenang lembaga yudikatif (C2); 8) menjelaskan tugas dan wewenang lembaga eksekutif (C2); 9)

menjelaskan tugas Badan Pemeriksa Keuangan (C2); 10) menyebutkan tugas dan wewenang presiden selaku kepala negara (C1); 11) menyebutkan tugas dan wewenang wakil presiden (C1); 12) menyebutkan tugas dan wewenang menteri (C1).

b. Aspek Afektif:

Afektif berhubungan dengan sikap, minat dan nilai yang merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Rifa'I (2011: 88-89) mengemukakan jenjang kemampuan ranah afektif yaitu:

- a. Menerima (*Receiving*) yaitu siswa menerima rangsang atau fenomena tertentu (A1).
- b. Menanggapi (*Responding*) yaitu partisipasi aktif siswa terhadap stimulus yang datang dari luar (A2).
- c. Menilai (*valuing*) yaitu harga atau nilai yang melekat pada objek (A3).
- d. Organisasi (*organization*) yaitu pengembangan nilai ke dalam satu organisasi, termasuk menentukan hubungan antar nilai dan kemantapan, serta prioritas nilai yang dimiliki (A4).
- e. Pembentukan pola hidup yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya bersifat khas serta konsisten (A5).

Kepribadian siswa terbentuk melalui nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Ada 18 nilai yang harus dikembangkan sekolah dalam menentukan keberhasilan pendidikan afektif, yaitu: 1) religius; 2) jujur; 3) toleransi; 4) disiplin; 5) kerja keras; 6) kreatif; 7) mandiri; 8) rasa ingin tahu; 9) demokratis; 10) kerjasama; 11) semangat kebangsaan; 12) cinta tanah air; 13) tanggungjawab; 14) cinta damai; 15) peduli sosial; 16) peduli lingkungan; 17) komunikatif (Zaenul Fitri 2012: 40).

Pengembangan nilai yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi nilai kerjasama, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu. Berikut deskriptor pengembangan indikator dalam upaya mengembangkan karakter siswa dalam penelitian ini

**Tabel 2.1**  
Indikator dan Deskriptor Ranah Afektif

No.	Indikator	Deskriptor
1.	Rasa ingin tahu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak <i>PowerPoint</i> yang ditampilkan guru.</li> <li>2. Siswa mencatat hal-hal penting dalam <i>PowerPoint</i> yang ditampilkan guru</li> <li>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> <li>4. Siswa aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung</li> </ol>
2.	Tanggungjawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti perintah guru dalam permainan melempar pertanyaan</li> <li>2. Membuat pertanyaan secara individu</li> <li>3. Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan yang ditetapkan guru</li> <li>4. Mengerjakan soal evaluasi secara individu</li> </ol>
3.	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan LKK dengan berdiskusi kelompok</li> <li>2. Melemparkan pertanyaan ke teman</li> <li>3. Menjawab pertanyaan dari teman</li> <li>4. Berpendapat dalam diskusi kelompok</li> </ol>

(Zaenul Fitri, 2012: 40)

Hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn dengan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang ini berupa sikap atau perilaku siswa dalam pembelajaran yang terdiri dari 3 indikator nilai yaitu, rasa ingin tahu, tanggungjawab, dan kerjasama.

c. Aspek Psikomotor:

Rifa'I (2011: 89) mengemukakan bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Rincian dalam domain ini tidak dibuat oleh Bloom, tapi oleh ahli lain berdasarkan domain yang dibuat Bloom.

Simpson (dalam Rifa'i, 2011: 89-90) mengemukakan bahwa ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu 1) persepsi yaitu berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik, 2) kesiapan yaitu kemampuan bersiap diri secara fisik, 3) gerakan terbimbing yaitu kemampuan menirukan suatu contoh, 4) gerakan terbiasa yaitu tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari menjadi gerakan yang dilakukan setiap saat, 5) gerakan kompleks yaitu kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks, 6) penyesuaian yaitu kemampuan berimprovisasi dengan sesuatu yang baru, dan 7) kreativitas yaitu kemampuan menciptakan pola baru dengan didasarkan pada keterampilan.

Berdasarkan uraian tersebut, ranah psikomotor dalam penelitian ini menekankan pada persepsi dan gerakan terbimbing. Indikator hasil belajar ranah psikomotorik dalam penelitian ini meliputi: 1) persepsi, ditunjukkan dengan indikator kegiatan mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang berhubungan, 2) gerakan terbimbing, ditunjukkan dengan indikator mengikuti permainan yang diberikan guru sesuai aturan yang benar.

Dari penjelasan tentang tiga ranah tersebut, peneliti berpendapat bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa dari pengalaman belajarnya yang dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### **2.1.2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

#### **2.1.2.1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan dalam paradigma barunya mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*) (BSNP, 2006: 108; Fathurrohman, 2011: 7).

Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa “Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu



melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memuat tentang kehidupan kewarganegaraan khususnya mengenai hak, kewajiban dan perilaku berbangsa dan bernegara.

#### 2.1.2.2. Tujuan PKn di Sekolah Dasar

PKn di SD/MI bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan berikut (BSNP, 2006: 271).

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

#### 2.1.2.3. Ruang Lingkup PKn di Sekolah Dasar

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (dalam Winataputra, 2009: 1.17) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk

pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. 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, system

pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi

Pembelajaran PKn di sekolah dasar memberikan pelajaran pada peserta didik agar nantinya bisa menjadi warga negara yang baik secara personal maupun sosial di masyarakat, karena materi yang disampaikan dalam pembelajaran PKn menekankan pada pengamalan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.3. Model Pembelajaran *Scramble* dan *Snowball Throwing***

#### **2.1.3.1. Model Pembelajaran *Scramble***

Menurut Taylor (dalam Huda 2013: 303-304) *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, siswa tidak hanya diminta untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir menjadi salah satu kunci penting dalam model pembelajaran ini.

Huda (2013: 304) mengemukakan sintak model pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini.

1. Guru menyajikan materi sesuai topik.
2. Setelah guru menjelaskan tentang materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
3. Guru memberi durasi materi tertentu untuk pengerjaan soal.
4. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
6. Siswa mengumpulkan lembar jawab kepada guru, baik siswa yang sudah selesai maupun yang belum selesai.
7. Guru melakukan penilaian.
8. Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang berhasil.

Kelebihan dari model pembelajaran *Scramble* yaitu melatih siswa untuk berpikir cepat karena siswa diminta untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan guru (Huda, 2013: 303-306; Taylor (dalam Huda, 2013: 303).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang pelaksanaannya berupa permainan acak kata, kalimat dan paragraf.

#### 2.1.3.2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* (*snowball fight*) merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari *game* fisik di mana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi

ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut (Huda, 2013: 226).

Suprijono (2013: 128) mengemukakan sintak model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini.

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing – masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.
4. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertaskerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama +/- 15 menit.
6. Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut.
7. Guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, selain itu melatih siswa untuk lebih siap dan tanggap dalam menerima pesan dari orang lain. Penerapan model ini membuat suasana

pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan (Huda, 2013: 226-228; Suprijono, 2013: 128).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran berbentuk permainan yang dilaksanakan dengan aturan siswa/kelompok yang mendapat bola, wajib menjawab pertanyaan dari guru maupun teman.

#### **2.1.4. Media Pembelajaran *PowerPoint***

*Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi berbasis multimedia yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik (Daryanto, 2013: 163-164; Indriana, 2011: 150).

Presentasi *PowerPoint* terdiri dari beberapa halaman atau slide. Slide tersebut berisi tentang rangkuman materi yang akan dipaparkan oleh guru (presenter). Slide-slide tersebut mengandung teks, grafis, film, dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas oleh pembuat (Indriana, 2011: 150).

Langkah-langkah penggunaan media *PowerPoint* sangatlah penting untuk dijelaskan dalam penelitian ini. Meskipun tidak ada prosedur baku mengenai langkah-langkah penggunaan media *PowerPoint* yang digunakan, namun peneliti memodifikasinya dengan langkah-langkah presentasi menurut Sanjaya (2012: 188-191) yaitu:

##### a. Persiapan

- 1) Kenali medan atau tempat presentasi berlangsung.

- 2) Kumpulkan informasi tentang audiens.

b. Penyajian

- 1) Pastikan semua yang hadir mengetahui tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Usahakan ruangan tetap terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP.
- 3) Ketika presentasi berlangsung, jaga kontak pandang dengan *audiens*.
- 4) Gunakan teknik masking dan petunjuk untuk memusatkan perhatian *audiens* pada hal-hal yang memerlukan penekanan.
- 5) Setiap selesai menyajikan satu pokok permasalahan, pastikan *audiens* memahaminya dengan benar.
- 6) Selipkan humor yang sesuai dengan latar belakang audiens.

c. Penutup

- 1) Pastikan *audiens* memahami materi yang kita presentasikan.
- 2) Buatlah pokok-pokok materi yang telah kita sajikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diartikan bahwa *PowerPoint* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan berbagai fitur menu yang mampu menarik perhatian *audiens* sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal, baik dan menyenangkan.

Menurut Indriana (2011: 151), *PowerPoint* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan. Berikut adalah tipe-tipe penggunaan *PowerPoint* yaitu:

a. *Personal Presentation*

*PowerPoint* digunakan untuk presentasi dalam pembelajaran seperti kuliah, pelatihan, seminar, workshop, dan sebagainya. Pada penyajian ini, *PowerPoint* menjadi alat bantu bagi pengajar dalam menyampaikan materi. Dalam hal ini, kontrol pengajaran terletak pada guru.

b. *Stand Alone*

*PowerPoint* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktif tidak terlalu tinggi, namun *PowerPoint* mampu menampilkan umpan balik yang sudah diprogram.

c. *Web Based*

*PowerPoint* dapat diformat menjadi *file web* (html), sehingga program yang muncul berupa browser dapat menampilkan internet.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *PowerPoint* dengan tipe *Personal Presentation* dimana guru yang mengoperasikan media *PowerPoint*. Namun peneliti juga mengembangkan dengan membuat slide-slide yang berisikan pertanyaan dan gambar-gambar yang menimbulkan interaksi antara guru dan murid.

Menurut Daryanto (2013: 163-164) pembuatan *PowerPoint* yang digunakan sebagai sumber belajar dan media harus memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa ingin mengetahui apa yang ada di dalam *PowerPoint*. Kriteria *PowerPoint* yang baik yaitu terdapat permainan warna, huruf, animasi teks, dan animasi gambar. Selain itu *PowerPoint* yang digunakan sebagai sumber belajar



harus mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik.

Menurut Indriana (2011: 172-174), ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan agar materi pengajaran menjadi efektif dan efisien tersampaikan kepada peserta didik.

- a. *PowerPoint* adalah program bersifat multimedia, maka fasilitas multimedia harus dimanfaatkan secara maksimal. Karena itu tampilkan gambar, video, animasi, dan suara pada animasi. Tetapi harus digunakan secara proporsional dan tidak berlebihan, serta mampu merangsang daya atau minat belajar siswa.
- b. Membuat *background* atau *template* sendiri sesuai dengan tema presentasi. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik presentasi sekaligus memperjelas pesan pembelajaran. Dalam membuat *template* harus menggunakan warna-warna lembut. Jika menggunakan obyek gambar sebagai latar, maka tampilkan secara tidak utuh intensitas kekontrasannya.
- c. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, gunakan teks dengan intensitas yang gelap. Demikian juga sebaliknya, jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakan teks dengan warna dan intensitas yang lebih terang.
- d. Menggunakan warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun, gunakan maksimal tiga jenis warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi.

- e. Menggunakan huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis font dekoratif. Sebab, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika ragu menggunakan jenis font tertentu, gunakan font standar dengan ukuran keterbacaan minimal 24.
- f. Sajian informasi bukan kata-kata uraian dalam kalimat panjang seperti teks buku. Namun, menggunakan kalimat singkat, padat, dan bersifat global.
- g. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan, serta grafik dan struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan siswa dalam mencerna dan menyerap materi pengajaran.

Kelebihan dari media pembelajaran *PowerPoint* adalah dari segi penyajiannya yang menarik, karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik teks maupun animasi gambar atau foto, jadi lebih merangsang anak untuk ingin mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Selain itu, guru sebagai pengguna media *PowerPoint* mendapat banyak kemudahan karena guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan. Guru juga bisa memperbanyak dan memakai media berulang-ulang tanpa khawatir akan rusak, karena bahan ajar dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (Daryanto, 2013: 163-164; Indriana, 2011: 150).

Dari beberapa pemaparan di atas, peneliti menetapkan indikator dan dekriptor keefektifan media *PowerPoint* dalam penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dengan mengacu

pada kriteria media *PowerPoint* yang baik menurut Indriana (2011) dan Daryanto (2013) yaitu:

- 1) Penyajian media *PowerPoint* dengan deskriptor pemilihan warna *background PowerPoint* kontras dengan tulisan, ukuran huruf minimal 24, menggunakan teks animasi, dan menggunakan gambar animasi
- 2) Kemampuan media *PowerPoint* dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa di kelas dengan deskriptor memunculkan pertanyaan sesuai dengan materi yang disampaikan pada *PowerPoint*, siswa bertanya materi yang kurang jelas, terdapat gambar yang memunculkan pertanyaan siswa, dan memunculkan diskusi antar siswa.

#### **2.1.5. Penerapan Pembelajaran PKn melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint***

Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* adalah sebuah perpaduan dari model, metode, dan media yang akan digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang. Adapun sintaks atau langkah-langkah penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
Langkah-langkah penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*

<b>Langkah-langkah Model <i>Scramble</i></b> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	<b>Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	<b>Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i></b> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	<b>Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyajikan materi sesuai topik.</li> <li>2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.</li> <li>3) Guru memberi durasi materi tertentu untuk pengerjaan soal.</li> <li>4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.</li> <li>5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.</li> <li>6) Siswa mengumpulkan lembar jawab kepada guru, baik siswa yang sudah selesai maupun yang belum selesai.</li> <li>7) Guru melakukan penilaian.</li> <li>8) Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang berhasil.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan</li> <li>2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.</li> <li>3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing – masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.</li> <li>4) Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kenali medan atau tempat presentasi berlangsung.</li> <li>2) Kumpulkan informasi tentang <i>audiens</i>.</li> <li>3) Pastikan semua yang hadir mengetahui tujuan yang hendak dicapai.</li> <li>4) Usahakan ruangan tetap terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP.</li> <li>5) Ketika presentasi berlangsung, jaga kontak pandang dengan <i>audiens</i>.</li> <li>6) Gunakan teknik masking dan petunjuk untuk memusatkan perhatian <i>audiens</i> padahal-hal yang memerlukan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>25. Guru mengucapkan salam</li> <li>26. Guru mengkondisikan siswa dengan berdoa sebelum pembelajaran</li> <li>27. Guru melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan terkait materi</li> <li>28. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>29. Siswa mengamati tayangan <i>PowerPoint</i> materi sistem pemerintahan pusat.</li> <li>30. Siswa mendengarkan materi sistem pemerintahan pusat</li> <li>31. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok siswa secara heterogen dengan cara mengambil undian yang diberikan guru</li> <li>32. Siswa secara ber-</li> </ol>

Langkah-langkah Model <i>Scramble</i> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i>
	<p>yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.</p> <p>5) Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama +/- 15 menit.</p> <p>6) Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut.</p> <p>7) Guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.</p>	<p>kan penekanan.</p> <p>7) Setiap selesai menyajikan satu pokok permasalahan, pastikan <i>audiens</i> memahaminya dengan benar.</p> <p>8) Selipkan humor yang sesuai dengan latar belakang <i>audiens</i>.</p> <p>9) Pastikan <i>audiens</i> memahami materi yang kita presentasikan.</p> <p>10) Buatlah pokok-pokok materi yang telah kita sajikan.</p>	<p>kelompok mendapatkan lembar kerja kelompok (LKK) yang berisi soal dengan jawaban yang sudah diacak susunannya (<i>Scramble</i>) kepada tiap kelompok</p> <p>33. Siswa mendengarkan petunjuk bagaimana cara mengerjakannya</p> <p>34. Siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok untuk menemukan pemecahan masalahnya</p> <p>35. Guru melemparkan sebuah bola kepada siswa secara acak, siswa yang mendapat bola tersebut maju untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya</p> <p>36. Guru melempar bola sampai semua kelompok mendapat giliran</p> <p>37. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>38. Siswa yang tidak</p>

<b>Langkah-langkah Model <i>Scramble</i></b> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	<b>Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	<b>Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i></b> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	<b>Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i></b>
			<p>maju mendengarkan dan menanggapi jawaban yang disampaikan temannya.</p> <p>39. Siswa mendengarkan koreksi jawaban di akhir diskusi.</p> <p>40. Siswa menyiapkan selembar kertas dan menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari.</p> <p>41. Siswa membentuk kertasnya menyerupai bola dan melemparkan kertas tersebut kepada temannya dengan mengikuti aba-aba guru</p> <p>42. Siswa yang sudah menerima kertas dari temannya diharuskan menjawab pertanyaan di dalam kertas tersebut dengan durasi waktu 5 menit.</p> <p>43. Setelah selesai siswa mengumpulkan kertas kepada guru.</p> <p>44. Siswa bertanya</p>

<b>Langkah-langkah Model <i>Scramble</i></b> (Miftahul Huda 2013: 303-304)	<b>Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b> (Miftahul Huda 2013: 226-227)	<b>Langkah-langkah Media <i>PowerPoint</i></b> (Wina Sanjaya 2012: 188-191)	<b>Langkah-langkah perpaduan Model <i>Scramble</i> dan <i>Snowball Throwing</i> dengan media <i>PowerPoint</i></b>
			tentang materi yang belum dipahami 45. Guru melakukan refleksi terhadap jalannya pembelajaran 46. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 47. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. 48. Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya berdasarkan refleksi yang telah dilakukan guru.

Berdasarkan uraian di atas, kualitas pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru menggunakan lembar observasi keterampilan guru. Aktivitas siswa diukur menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Sedangkan hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dalam penilaian ketiga ranah tersebut telah ditetapkan indikator-indikator penilaian berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah sering digunakan sebagai pedoman penilaian. Untuk ranah kognitif dapat dinilai

berdasarkan hasil diskusi kelompok siswa dan hasil evaluasi siswa. Untuk ranah afektif dapat dinilai berdasarkan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran PKn. Sedangkan untuk ranah psikomotorik dapat dinilai berdasarkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dan dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

## 2.2. Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn memperkuat peneliti melakukan penelitian tindakan serupa. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Anggreini (2014) dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa” menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* siswa lebih aktif bertanya, mengemukakan ide atau pendapat, teliti, kreatif, pantang menyerah dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta hasil belajar lebih baik dalam hal pemahaman konsep.

Penelitian yang dilakukan Farih (2014) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Pembelajaran *Scramble* pada Siswa Kelas V SD 1 Mejobo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2013/2014” menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar IPS, dan keterampilan guru



mengelola pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus I yang memperoleh nilai 65 menunjukkan persentase 60%. Pada siklus II meningkat dengan memperoleh persentase 84%. Persentase aktivitas siswa, pada siklus I memperoleh persentase 43,75% dengan kualifikasi kurang. Pada siklus II meningkat dengan persentase 87,5% dengan kualifikasi baik. Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I memperoleh persentase 69% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II meningkat menjadi persentase 91% dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian yang dilakukan Asih (2013) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis *PowerPoint* Pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang” menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata 21,52 dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II yaitu memperoleh skor rata-rata 24,5 dengan kriteria baik, dan pada siklus III skor rata-rata yang diperoleh meningkat lagi menjadi 28,1 dengan kriteria sangat baik. Selain aktivitas siswa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan media *PowerPoint* ini juga meningkat. Hal ini dibuktikan dengan data awal yang menunjukkan persentase ketuntasan klasikal pada data awal sebesar 37,5% yaitu hanya 9 dari 24 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I ketuntasan klasikalnya meningkat menjadi 69,9% dengan kriteria tinggi. Pada siklus II ketuntasan klasikalnya meningkat sebesar 79,9% dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada siklus ke III menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% dengan kriteria sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa dengan

model pembelajaran *Scramble* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Esi (2013) dengan judul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Snowball Throwing* Pada SDN 10 Parindu Sanggau” menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa tiap siklusnya. Pada siklus I terjadi peningkatan aktivitas fisik dari baseline 25,9% menjadi 40,7%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 70,4%, terdapat peningkatan aktivitas mental dari baseline 25,2% menjadi 32,6% pada siklus I, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 61,5%, terdapat peningkatan aktivitas emosional dari baseline sebesar 38,9% meningkat menjadi 44,5% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebesar 79,6%.

Penelitian yang dilakukan Sipranata (2013) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perbaikan Motor Otomotif Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Salam” menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Aktivitas positif siswa dari tiap siklus meningkat dari siklus I sebesar 46,87%; siklus II sebesar 56,25% dan siklus III sebesar 70,31% sementara aktivitas negatif berkurang yaitu dari siklus I sebesar 12,50%; siklus II sebesar 5,20% dan siklus III sebesar 0%. Rerata hasil belajar juga meningkat, pada siklus I sebesar 6,79; pada siklus II sebesar 6,93 dan pada siklus III sebesar 7,43. Dan ketuntasan belajar meningkat, pada siklus I sebesar 50%; pada siklus II sebesar 75%; pada siklus III sebesar 87,50%.

Penelitian yang dilakukan Ningtyas, dkk (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat pada Siswa Kelas IV SDN 4 Panjer” menunjukkan peningkatan keterampilan guru ditunjukkan dengan nilai rata-rata observasi keterampilan guru pada siklus I sebesar 71,25%, naik menjadi 74,00% pada siklus II, dan naik lagi menjadi 86,25% pada siklus III. Nilai rata-rata observasi terhadap aktivitas siswa juga meningkat pada setiap siklus, mulai dari siklus I 72,50% menjadi 75% pada siklus II dan meningkat 85,31% pada siklus III. Sedangkan pada nilai hasil belajar menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 76,29 dan jumlah siswa yang tuntas 63,63%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 77,63 dengan presentase jumlah siswa tuntas 75,00%. Pada siklus III, jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas semakin meningkat yaitu nilai rata-rata kelas mencapai 79,58 dengan jumlah siswa tuntas mencapai 87,65%.

Penelitian yang dilakukan oleh Gharin (2014) dengan judul “Penerapan Model Terpadu *Scramble* dan *Talking Stick* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 24 (cukup), meningkat pada siklus II menjadi 36 (sangat baik), dan 38 (sangat baik) pada siklus III. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 19,6 (baik), meningkat pada siklus II menjadi 22,6 (baik), dan 23,4 (baik) pada siklus III. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif pada siklus I adalah 69%, meningkat menjadi 78% pada siklus II, dan menjadi 88% pada siklus III.

Hasil belajar afektif pada siklus I memperoleh skor 15,1 (baik), meningkat pada siklus II menjadi 17,9 (baik), dan menjadi 18,4 (baik) pada siklus III. Hasil belajar psikomotorik pada siklus I memperoleh skor 6,3 (baik), meningkat pada siklus II menjadi 7,2 (sangat baik), dan 7,4 (sangat baik) pada siklus III. Penelitiannya menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizka (2012) dengan judul "*The Implementation of Snowball Throwing Model to Improve Students' Reading Comprehension at the Seventh Grade Students Of Mtsn Jetis Ponorogo in 2011 / 2012 Academic Year*". Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan skor yang diperoleh siswa, pada siklus I sebanyak 11 siswa dari 27 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 70. Pada siklus II seluruh siswa mendapat skor lebih dari 70. Penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* dalam dalam pngajaran keterampilan membaca.

Steffen R. Giesner dkk (2011) berjudul *The Power of Pictures: Vertical Picture Angles in Power Pictures* menjelaskan tentang penelitian yang dilaksanakan bersama Erasmus University Rotterdam bahwa media gambar dengan posisi vertikal lebih menarik dibandingkan horizontal.

Dennis R. Myers, PhD dkk (2008) dengan judul *Effective Learner-Centered Strategies for Teaching Adults: Using Visual Media to Engage the Adult Learner* membuktikan bahwa dalam pendidikan, media visual tidak hanya bisa digunakan untuk membantu anak usia dini dalam belajar, namun media visual juga dapat digunakan untuk mengajar orang dewasa.

Hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran setelah diterapkan model *Scramble*, *Snowball Throwing*, dan media *PowerPoint*. Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pedoman dan acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang”.

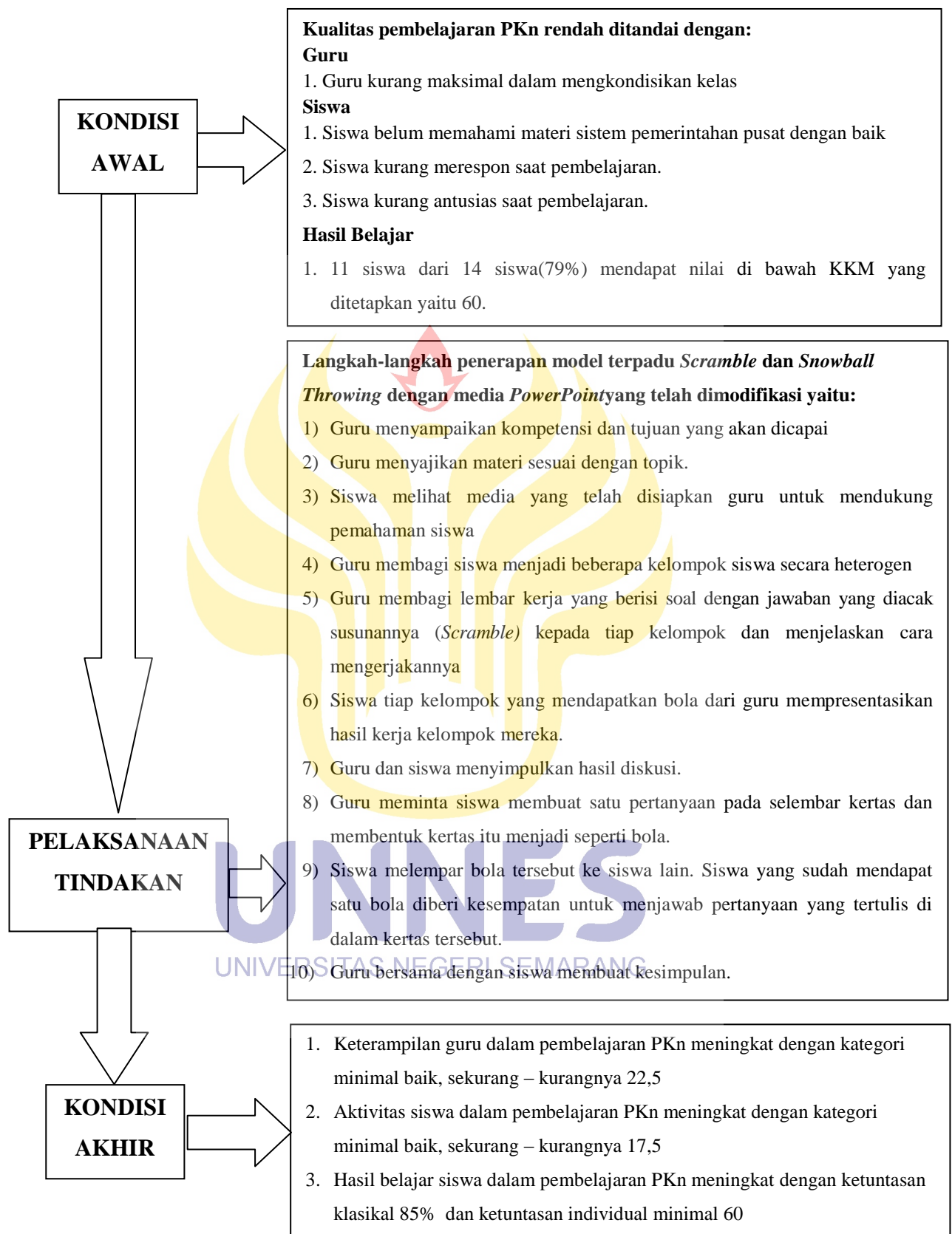
### **2.3. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil refleksi dari peneliti dan kolaborator ditemukan masalah tentang kualitas pembelajaran PKn kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang, didapatkan fakta bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi sistem pemerintahan pusat kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang belum mencapai 100%. Dari 14 siswa, sebanyak 11 siswa (79%) belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, sedangkan 3 siswa (21%) nilainya sudah mencapai KKM. Rata-rata nilai 55,35 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 75.

Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa kelas IV materi sistem pemerintahan pusat diakibatkan oleh berbagai faktor, seperti faktor guru, sarana prasarana, dan faktor siswa. Dalam pembelajaran, guru sudah cukup baik dalam menyampaikan materi, namun penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah sehingga diduga materi pembelajaran kurang terserap dengan baik oleh siswa dan siswa juga cepat merasa bosan. Faktor siswa menunjukkan bahwa

siswa kurang antusias selama proses pembelajaran, siswa kurang memahami secara keseluruhan apa yang telah disampaikan guru. Rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah, sehingga antusiasme siswa dalam bertanya masih sangat rendah. Sedangkan dari faktor media juga kurang maksimal. Penyampaian yang sudah cukup baik dari guru kurang didukung dengan penggunaan media yang menarik dan membuat siswa antusias dalam belajar. Terlihat dalam pembelajaran guru menjelaskan materi kepada siswa menggunakan media sederhana dan seadanya karena keterbatasan sarana dan prasarana terutama pada ketersediaan media pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah karena tingkat pemahaman siswa kurang maksimal. Selain itu berakibat juga pada keaktifan siswa di kelas. Kurang sesuai media yang digunakan memunculkan kebosanan dalam menerima pelajaran yang berefek pada pasifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran PKn tersebut adalah dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan metode *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*. Dengan diberi tindakan tersebut kondisi akhir yang diharapkan adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dapat meningkat sehingga pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang dapat berjalan secara maksimal dan efisien serta lebih menyenangkan. Alur pikir tersebut akan lebih diperjelas dalam bagan berikut:



**2.1 Gambar Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. SIMPULAN**

Sesuai dengan hasil penelitian pembelajaran PKn melalui model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* pada siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 28 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan skor menjadi 31 dengan kategori sangat baik, dan siklus III mengalami peningkatan lagi dengan skor 34 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I sampai siklus III ada 3 indikator yang mendapat skor maksimal yaitu indikator menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* untuk menyampaikan materi, menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing*, dan membimbing siswa secara kelompok. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran bahwa media *PowerPoint* yang dibuat oleh guru dapat menarik perhatian siswa. Penerapan pembelajaran berkelompok dengan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran juga telah mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat

meningkatkan keterampilan guru dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.

- b. Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada siklus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata skor 21,43 dengan kategori baik, siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor menjadi 22,9 dengan kategori sangat baik, dan siklus III mengalami peningkatan lagi dengan rata-rata skor 24,3 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I sampai siklus III semua siswa sangat antusias bermain *Snowball Throwing* dan menjawab soal *Scramble*. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada keaktifan dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Peningkatan keaktifan siswa sangat tampak pada pembelajaran menggunakan model *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*. Soal *Scramble* yang dikerjakan melalui kegiatan berkelompok sangat berpengaruh besar terhadap keberanian siswa untuk memberikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Sehingga aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.

- c. Hasil belajar ranah afektif pada siklus I memperoleh rata-rata skor 10,18 dengan kategori sangat baik, siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor menjadi 10,42 dengan kategori sangat baik, dan siklus III mengalami peningkatan lagi dengan rata-rata skor 10,67 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I hingga siklus III, sebagian besar siswa sudah memiliki rasa tanggung

jawab dan kerjasama terhadap diri sendiri serta kelompoknya. Hal ini terlihat sebagian besar siswa mengikuti petunjuk guru dalam pembelajaran baik ketika diskusi kelompok maupun tugas individu, sehingga pembelajaran berlangsung dengan kondusif. Selain itu, terlihat jelas semangat kerjasama siswa dalam memecahkan soal diskusi yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan kelebihan soal *Scramble* yaitu melatih siswa berpikir cepat dan tepat karena siswa diharuskan menyusun huruf acak menjadi sebuah kata yang menyerupai puzzle menjadi sebuah jawaban. Sedangkan rasa ingin tahu siswa dari siklus I hingga siklus III hanya mengalami sedikit peningkatan karena masih ada deskriptor yang belum tampak yaitu siswa mencatat hal-hal penting. Pada saat pembelajaran, siswa lebih tertarik melihat tayangan *PowerPoint* daripada mencatat hal-hal penting yang ada di dalam *PowerPoint*. Dari data tersebut hasil belajar ranah afektif telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik

- d. Hasil belajar ranah kognitif pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 60,45 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,54%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 62,5 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,66% dan pada siklus III perolehan hasil belajar siswa juga meningkat dengan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 85,71%. Penerapan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* sangat membantu meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa sehingga berdampak pada hasil belajara yang diperoleh siswa. Selain itu, pemberian reward pada siswa juga menumbuhkan rasa

kompetisi siswa untuk semakin mendalami dan memahami materi. Dari data tersebut hasil belajar ranah kognitif sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mengalami ketuntasan klasikal mencapai 85% dengan KKM mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang adalah 60

- e. Hasil belajar ranah psikomotor pada siklus I memperoleh rata-rata skor 3,82 dengan kategori sangat baik, siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor menjadi 3,92 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III siswa memperoleh rata-rata skor sama dengan siklus II yaitu 3,92 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I hingga siklus III, indikator mengikuti permainan yang diberikan guru sesuai aturan yang benar telah mencapai nilai maksimal. Sedangkan pada indikator mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang berhubungan, perolehan skor dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan. Siswa sangat antusias mengikuti permainan *Snowball Throwing* dan *Scramble* yang dilaksanakan di kelas. Hal ini terlihat pada saat mengerjakan soal *Scramble*, siswa sangat tertarik untuk melihat seperti apa soal *Scramble* dan berkelompok mengerjakannya. Siswa juga dengan antusias mengikuti perintah guru untuk bermain *Snowball Throwing* mulai dari membuat pertanyaan hingga menjawab pertanyaan. Dari data tersebut hasil belajar ranah psikomotor telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan bahwa model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang telah terbukti kebenarannya.

## 5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran PKn melalui model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* di kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* dapat dijadikan acuan solusi untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

b. Bagi Siswa

Siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran serta lebih percaya diri dalam bertanya, menjawab, maupun memberikan pendapat seperti pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*.

c. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian dengan menerapkan model terpadu *Scramble* dan *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint*, diharapkan pengetahuan dan wawasan guru dapat meningkat yang akhirnya akan

berdampak baik pada peningkatan kualitas pendidikan di SDN Gajahmungkur  
02 Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, Dian. 2014. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Pesawaran: Universitas Lampung.
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asih, Retno. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis *PowerPoint* Pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Teori Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. Diakses tanggal 25 Agustus 2016.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Esi, Basilia. 2013. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Snowball Throwing Pada SDN 10 Parindu Sanggau*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Farih, Anni Nailul. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas V SD 1 Mejobo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2013/2014*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Giessner, Steffen R dkk. 2011. *The Power of Pictures: Vertical Picture Angles in Power Pictures*. Routledge.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, J.J, dkk. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press: Yogyakarta.
- Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Myers, Dennis R. Dkk. 2008. *Effective Learner-Centered Strategies for Teaching Adults: Using Visual Media to Engagethe Adult Learner*. Routledge.
- Ningtyas, Murdi, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat pada Siswa Kelas IV SDN 4 Panjer*. Kebumen: Universitas Sebelas Maret.
- Pambayun, Gharin Septian. 2014. *Penerapan Model Terpadu Scramble dan Talking Stick dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.



- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* 2006. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.* 2007. Jakarta: Kemendiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 61 Tahun 2014 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.* 2014. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Sarana dan Prasarana.* 2005. Jakarta: Depdiknas.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Rahmadini, Rizka. 2012. *The Implementation of Snowball Throwing Model to Improve Students' Reading Comprehension at the Seventh Grade Students Of Mtsn Jetis Ponorogo in 2011 / 2012 Academic Year.* Thesis. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Pembelajaran Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siagian, Dergibson dan Sugiarto. 2006. *Metode Statistika Untuk Bisnis dan Ekonomi.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sipranata, Setya. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perbaikan Motor Otomotif Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Salam.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Instan Madani.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustafa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran Meningkatkan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widihastrini, Florentina. 2012. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: PGSD FIP UNNES.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## LAMPIRAN 37

**SURAT KETERANGAN KKM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN KELAS IV SDN GAJAHMUNGKUR 02  
SEMARANG**


KKM PKn


KELAS IV SEMESTER II

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	ASPEK KKM			Jumlah	KKM	ket
		Kompleksitas	Daya dukung	Intake siswa			
3. Mengetahui sistem pemerintahan tingkat pusat	3.1 Mengetahui lembaga-lembaga negara dalam sistem pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK dll. 3.2 Menyebutkan organisasi tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para menteri.	60	60	60	180	60	
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional. 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	60	60	60	180	60	

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Januari 2015

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
  
Harnowo, S.Pd  
NIP. 19670330 199302 1 001

Guru kelas IV  
  
Ety Rosita, A.Ma  
NIP.19780815 201406 2 005