



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TGT*
BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI CEPAGAN 01
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Tiyas Afriyani
1401412413
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

di : Tegal

hari, tanggal : Selasa, 17 Mei 2016

Pembimbing 1

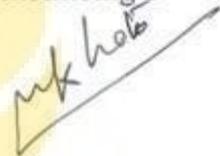


Drs. Utoyo, M. Pd.

19620619 198703 1 001

Tegal, 17 Mei 2016

Pembimbing 2



Drs. Noto Suharto, M. Pd.

19551230 198203 1 001

Mengetahui,
Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M. Pd.

19620619 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang* oleh Tiyas Afriyani 1401412413, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 30 Mei 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua



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

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.
19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn.
19770725 200801 1 008

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji Anggota 1

Drs. Noto Suharto, M. Pd.
19551230 198203 1 001

Penguji Anggota 2

Drs. Utoyo, M. Pd.
196206191987031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

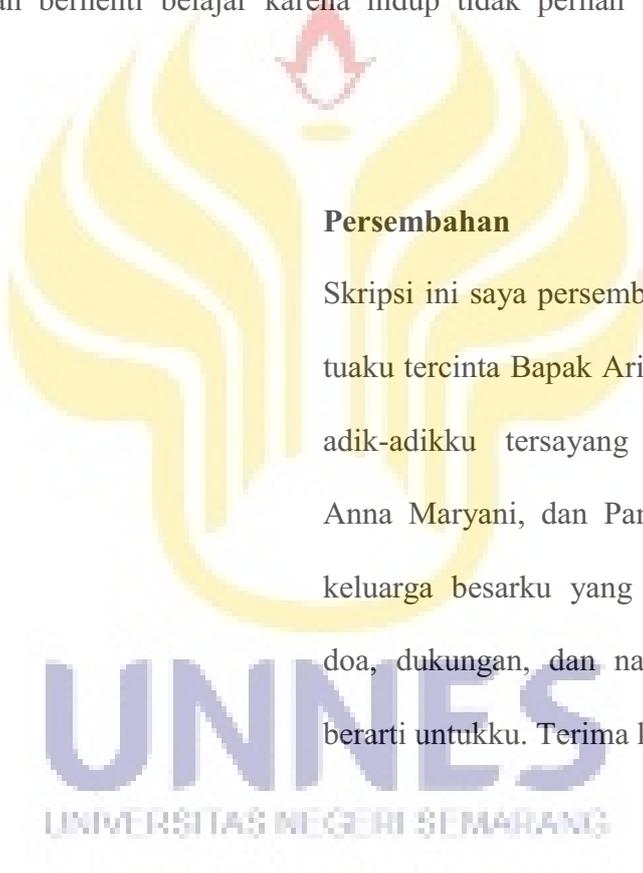
La Tahzan Innallaha Ma'ana (At-Taubah: 40).

Kehidupan itu seperti *puzzle*, dibutuhkan usaha untuk melihat akhirnya (Anonim).

Jangan pernah berhenti belajar karena hidup tidak pernah berhenti mengajari (Penulis).

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tuaku tercinta Bapak Arifin dan Ibu Turiah, adik-adikku tersayang Fiyana Afriyanto, Anna Maryani, dan Panca Septiadi. Serta keluarga besarku yang telah memberikan doa, dukungan, dan nasehat yang sangat berarti untukku. Terima kasih.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Utoyo, M.Pd., dan Drs. Noto Suharto, M. Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Sodik T Setiawan, S.Pd., Kepala SD Negeri Cepagan 01 dan Suwarno, S.Pd., Kepala SD Negeri Cepagan 02 yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Sri Harini, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 dan Sabti Nur Megasari, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Cepagan 02 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Orangtuaku tercinta, Bapak Arifin dan Ibu Turiah yang selalu memberikan kasih sayang serta dukungan baik spiritual, moral, materil, dan semuanya tanpa batas angka.
9. Adik-adikku tersayang Fiyan Afriyanto, Anna Maryani, dan Panca Septiadi yang membuatku selalu ingin memberikan yang terbaik.
10. Windyastuti, Tiara, Yuli Maharani, Sandi Tanti, dan Randy Bramantio, yang selalu menjadi tempat keluh kesah, berbagi cerita, canda tawa, dan memberikan nasehat serta dukungan ketika saya mulai kebingungan.
11. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012, khususnya rombel 8A yang saling memberikan pengetahuan, semangat, dan motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, 6 Mei 2016

Peneliti

ABSTRAK

Afriyani, Tiyas. 2016. *Keefektifan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Drs. Utoyo, M.Pd. dan Drs. Noto Suharto, M. Pd.

Kata Kunci: aktivitas belajar; hasil belajar; model *TGT*; media *crossword puzzle*.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Pembelajaran PKn dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran PKn. Dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* berbantu media *crossword puzzle*, dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *TGT* berbantu media *crossword puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01 dan SD Negeri Cepagan 02 Kabupaten Batang. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling jenuh*), yang berjumlah 47 siswa yang terdiri dari 25 siswa dari kelas eksperimen dan 22 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, observasi dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sampel t-test* dan uji pihak kanan *polled varian* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,555 > 2,014$) dan signifikansinya $0,001 < 0,05$. Sedangkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,769 > 2,014$) dan signifikansi $0,008 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar PKn antara siswa kelas IV yang menerapkan model kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dibanding yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji pihak kanan *polled varian*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,692 > 2,014$). Sementara hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,716 > 2,014$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penerapan model kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.5.1 Tujuan Umum	11
1.5.2 Tujuan Khusus	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	13

1.6.2	Manfaat Praktis	13
-------	-----------------------	----

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kajian Teori	15
2.1.1	Pengertian Belajar	15
2.1.2	Pengertian Pembelajaran	16
2.1.3	Aktivitas Belajar	18
2.1.4	Hasil Belajar.....	20
2.1.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	21
2.1.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	22
2.1.7	Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar	26
2.1.8	Model Pembelajaran Kooperatif.....	28
2.1.9	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	29
2.1.10	Media <i>Crossword Puzzle</i> dalam Pembelajaran.....	31
2.1.11	Materi Globalisasi di Kelas IV	32
2.1.12	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> pada Materi Globalisasi	35
2.2	Penelitian yang Relevan.....	36
2.3	Kerangka Berpikir.....	41
2.4	Hipotesis	42

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	44
3.2	Populasi dan Sampel.....	45

3.2.1	Populasi.....	45
3.2.2	Sampel.....	46
3.3	Variabel Penelitian.....	47
3.3.1	Variabel Bebas	47
3.3.2	Variabel Terikat	47
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	47
3.4.1	Variabel Model	48
3.4.2	Variabel Aktivitas Belajar Siswa	48
3.4.3	Variabel Hasil Belajar Siswa	49
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5.1	Dokumentasi	49
3.5.2	Observasi.....	50
3.5.3	Tes.....	50
3.6	Instrumen Penelitian	51
3.6.1	Istrumen Penelitian Kualitatif	51
3.6.2	Instrumen Penelitian Kuantitatif.....	56
3.7	Metode Analisis Data.....	63
3.7.1	Analisis Tahap Awal.....	63
3.7.2	Uji Prasyarat Analisis	64
3.7.2	Analisis Tahap Akhir	65
 BAB IV		
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Subjek Penelitian	68
4.1.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	68
4.1.3	Kondisi Responden	69

4.2	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian	69
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i>	70
4.2.2	Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa.....	72
4.2.3	Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa	77
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	79
4.3.1	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Pretest PKn Siswa (Data Awal).....	79
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis	80
4.3.3	Uji Hipotesis	85
4.4	Pembahasan.....	90
4.4.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91
4.4.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
4.4.3	Keefektifan Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa.....	197
4.4.4	Keefektifan Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	100
BAB V		
PENUTUP		
5.1	Simpulan	104
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN.....		110

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Kisi-kisi Lembar Observasi Model untuk Guru	52
3.2	Kisi-kisi Lembar Observasi Model untuk	54
3.3	Kisi-kisi Lembar Aktivitas Siswa	55
3.4	Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes	56
3.5	Data Hasil Reliabilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa	60
4.1	Kondisi Responden	69
4.2	Nilai Pengamatan Model untuk Guru	70
4.3	Nilai Pengamatan Model untuk Siswa	71
4.4	Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa	73
4.5	Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa	74
4.6	Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	74
4.7	Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	76
4.8	Deskripsi Data <i>Posttest</i> PKn Siswa	77
4.9	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> PKn	78
4.10	Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	80
4.11	Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa	81
4.12	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa	83
4.13	Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa	84
4.14	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa	85
4.15	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Aktivitas Belajar Siswa	87
4.16	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar Siswa	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	41
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Desain</i>	44
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Kelas Eksperimen.....	75
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Kelas Kontrol	76
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	78
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	110
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	111
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	112
4. Silabus Pembelajaran	113
5. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	116
6. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	123
7. RPP Kelas Eksperimen	128
8. RPP Kelas Kontrol	145
9. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model untuk Guru.....	160
10. Lembar Observasi Model untuk Guru.....	163
11. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model untuk Siswa.....	167
12. Lembar Observasi Model untuk Siswa.....	170
13. Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa.....	174
14. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	176
15. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	180
16. Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	184
17. Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	186
18. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	188
19. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	190
20. Soal Uji Coba.....	193
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	200

Lampiran	Halaman
22. Telaah Soal Pilihan Ganda	204
23. Tabulasi Uji Coba Soal Tes.....	212
24. <i>Output</i> Data Uji Validitas Soal	215
25. Rekapitulasi Uji Validitas Soal	216
26. <i>Output</i> Data Uji Reliabilitas Soal	217
27. Rekapitulasi Taraf Kesukaran Soal.....	218
28. Rekapitulasi Daya Beda Soal.....	219
29. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	220
30. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	221
31. Tabulasi Jawaban Hasil Belajar Siswa	222
32. <i>Output</i> SPSS Nilai Aktivitas Belajar Siswa.....	224
33. <i>Output</i> SPSS Uji Kesamaan Rata-rata.....	226
34. <i>Output</i> SPSS Nilai Hasil Belajar Siswa.....	227
35. Perhitungan Manual Uji Pihak Kanan Data Aktivitas Belajar Siswa.....	228
36. Perhitungan Manual Uji Pihak Kanan Data Hasil Belajar Siswa.....	229
37. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Aktivitas PKn Siswa	231
38. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Belajar Siswa	232
39. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> PKn Siswa	233
40. Surat Izin Penelitian dari Koordinator PGSD UPP Tegal.....	234

Lampiran	Halaman
41. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Batang.....	235
42. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Kabupaten Batang.....	236
43. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	237
44. Dokumentasi Penelitian.....	239



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berasal dari bahasa Inggris “*instruction*” yang dimaknai sebagai usaha yang bertujuan membantu orang belajar (Khodijah 2014: 175). Briggs (1992) mengemukakan “Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang memengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan” (Rifa’i 2012: 159). Gagne (1977) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal (Khodijah 2014: 175).

Hamalik (2015: 171) bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri. Miarso (2004) dalam Khodijah (2014: 175) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bukan menitikberatkan pada apa yang dipelajari, melainkan pada bagaimana membuat pembelajar mengalami proses belajar.

Borich (1996) dalam Khodijah (2014: 181) menyatakan bahwa ada lima karakteristik perilaku kunci dari pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) kejelasan

pelajaran, 2) variasi pembelajaran, 3) berorientasi pada tugas, 4) pelibatan proses belajar, dan 5) keberhasilan siswa. Kejelasan pelajaran menunjukkan seberapa jelas pelajaran disajikan oleh guru dalam kelas, dengan kata lain cara penyajian guru dalam proses pembelajaran harus membuat siswa memahami materi pelajaran. Variasi pembelajaran berarti teknik mengajar yang digunakan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa. Berorientasi pada tugas dan pelibatan proses belajar menunjukkan pemberian kesempatan pada siswa untuk belajar, sehingga tidak didominasi oleh guru tanpa melibatkan aktivitas siswa. Keberhasilan siswa, maksudnya siswa dapat memahami dan menyelesaikan tugas mereka secara benar. Pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa memahami pelajaran dengan tepat dan pada akhirnya mencapai prestasi belajar.

Permendiknas RI Nomor 41 Tahun 2007 telah menetapkan visi, misi, dan strategi pembangunan pendidikan nasional dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dinyatakan visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Sistem pendidikan yang telah dirancang akan menjadi acuan terhadap penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan setiap warga negara Indonesia untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dimuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yakni:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kunci pembelajaran yang efektif terletak pada guru. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan kreatif, sehingga membuat siswa menjadi aktif, nyaman, dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat berpengaruh pada meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Untuk itu pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor "*value-based education*" (Sunarso 2013: 1). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran di SD menjadi sarana untuk mengembangkan nilai-nilai luhur dan moral berdasarkan budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas dalam Sunarso (2013: 11-2) menjelaskan tujuan adanya mata pelajaran PKn adalah agar peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut: (a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif

menanggapi isu kewarganegaraan; (b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain; dan (d) Berinteraksi dengan bangsa lain dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai ilmu yang menekankan moral dan hidup berkenegaraan yang baik dibuktikan dengan dimasukkannya PKn sebagai salah satu mata pelajaran pokok pada kajian kurikulum saat ini. Namun sering kali pembelajaran PKn pada jenjang pendidikan tingkat dasar (sekolah dasar) tidak selalu berjalan lancar. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran PKn yang bersifat teoritis cepat membuat siswa bosan, selain itu inovasi guru dan keterbatasan guru dalam menggunakan media juga turut menyumbang ketidakmaksimalan pembelajaran PKn di sekolah dasar. Khususnya dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional.

Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini, cenderung pada pencapaian target materi kurikulum. Siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru saat mengajar. Dengan suasana pembelajaran yang seperti itu, siswa menjadi pasif. Proses belajar yang monoton tersebut, mengurangi aktivitas belajar siswa. Kurangnya aktivitas belajar siswa akan berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya. Padahal belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Ketika siswa pasif, maka ia hanya akan

menerima informasi dari guru saja, sehingga memiliki kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru (Priansa 2015: 64).

Berdasarkan observasi pendahuluan di SD Negeri Cepagan 01 dan SD Negeri Cepagan 02 pada hari Sabtu, 24 Oktober 2015 dengan melakukan wawancara bersama guru kelas IV, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) siswa di kelas IV SD Negeri 01 berjumlah 25 siswa dan di SD Negeri Cepagan 02 berjumlah 22 siswa; (2) KKM untuk pelajaran PKn di kedua SD sama, yaitu 70; (3) terdapat 17 siswa di SD Negeri Cepagan 01 yang belum tuntas KKM, sedangkan di SD Cepagan 02 terdapat 16 siswa yang belum tuntas KKM; (4) model pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran PKn belum variatif, guru cenderung menggunakan metode konvensional; (5) siswa merasa bosan selama pembelajaran PKn berlangsung.

Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data yaitu: (1) guru masih monoton dalam menyampaikan pembelajaran, belum ada variasi model pembelajaran; (2) siswa hanya mencatat materi yang dijelaskan dan diberikan latihan-latihan soal; (3) siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan sering kali merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi pendahuluan bisa diketahui bahwa belum adanya variasi model pembelajaran. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa cepat bosan dan siswa tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal.

Berdasarkan kenyataan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran adalah penggunaan model dan metode, perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam penyajian materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan bagian strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, yakni pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif. Menurut Roger dkk (1992) dalam Huda (2013: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar, yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lainnya. Jadi dalam hal ini, pembelajaran kooperatif sangat menuntut siswa untuk aktif dalam memperoleh pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe/model, salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Huda (2014: 117) model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Pembelajaran *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status,

melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Slavin (2010) dalam Priansa (2015: 254) menyatakan bahwa *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Model pembelajaran ini akan menarik antusias siswa karena memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Model pembelajaran *TGT* dapat divariasikan dengan permainan karena model pembelajaran *TGT* menekankan pada kerja kelompok untuk memahami materi dan adanya permainan yang berupa turnamen. Adanya turnamen akan menimbulkan persaingan yang akan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran.

Menurut Rinaldi Munir (2005) dalam Wijayanto (2013: 6) permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk permainan biasanya dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai variasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada tahap turnamen karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal ini

sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *TGT* yaitu dapat meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain.

Apabila permainan teka-teki silang diterapkan pada pembelajaran PKn, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa sehingga anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar, aktivitas siswa, serta keterampilan guru meningkat.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Putri Meidita pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahun 2013 Andang Wijayanto melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah pada paragraf sebelumnya, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword*

puzzle dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn materi globalisasi, dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran *TGT* berbantu Media *Crossword Puzzle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD. Permasalahan tersebut antara lain:

- (1) Siswa kurang tertarik/antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn.
- (2) Guru kurang variatif dalam menerapkan metode dan media yang digunakan untuk pembelajaran PKn.
- (3) Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar.
- (4) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah.
- (5) Komunikasi antara guru dengan siswa masih bersifat satu arah.
- (6) Hasil belajar PKn khususnya pada materi globalisasi melalui pembelajaran konvensional cenderung rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan agar lebih efektif dan efisien dalam mengadakan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Sesuai dengan judul penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

- (1) Karakteristik yang akan diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar PKn siswa pada materi globalisasi.
- (2) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Cepagan 01 dan SD Negeri Cepagan 02.
- (3) Penelitian ini difokuskan pada keefektifan penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Crossword Puzzle* terhadap mata pelajaran PKn materi globalisasi di kelas VI.
- (4) Penelitian ini akan membahas keefektifan penerapan model pembelajaran *TGT* berbantu media *crossword puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa materi globalisasi di kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?
- (2) Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?

- (3) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?
- (4) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian. Tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran PKn.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas model kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas model kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi globalisasi dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat dalam penelitian ini, yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan, sedangkan manfaat praktis yaitu manfaat dalam bentuk praktik yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Selengkapnya diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu manfaat yang berbentuk teori atau hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan. Manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Memberikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PKn kelas IV materi globalisasi.
- (2) Menjadi pedoman dan acuan peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan variabel serupa secara lebih komperhensif dan mendalam.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat dalam bentuk praktik, yang secara langsung dapat dilaksanakan. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD Negeri Cepagan 01 dalam mata pelajaran PKn khususnya pada materi globalisasi.
- (2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa VI SD Negeri Cepagan 01 dalam mata pelajaran PKn khususnya pada materi globalisasi.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
- (2) Menambah wawasan dan pengalaman tentang model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

- (3) Menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran khususnya PKn.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Peningkatan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.
- (2) Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam kegiatan belajar mengajar.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Pada bagian kajian teori dijelaskan pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, karakteristik siswa SD, pembelajaran PKn di SD, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, media *crossword puzzle* dalam pembelajaran, materi globalisasi di kelas IV, dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* pada materi globalisasi. Berikut penjelasannya.

2.1.1 Pengertian Belajar

Istilah belajar sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing pakar memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Slameto (2010: 2) menyatakan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan “belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Belajar dikatakan berhasil bila seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah

dipelajarinya, belajar seperti ini disebut *rote learning*. Cronbach berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Kingskey (1989) menyatakan belajar adalah proses di mana tingkah laku dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan (Djamarah 2008: 13).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang didahului oleh proses pengalaman dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap (permanen) dalam arti tidak hanya terjadi pada saat seseorang belajar saja, melainkan untuk waktu yang akan datang dan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang berbeda. Namun, kedua kata ini sangat erat hubungannya satu sama lain. Bahkan, kedua kegiatan tersebut saling menunjang dan saling memengaruhi satu sama lain. Belajar merupakan suatu kegiatan yang terdapat dalam pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yakni belajar dan mengajar.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Artinya dalam proses pembelajaran harus ada 4 komponen yang menunjang yakni, siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Winkel (1989) dalam Siregar (2014: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi eksternal sedemikian rupa,

sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambat proses tersebut. Menurut Corey (1986) dalam Ruminiati (2008: 14-5) pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola secara sengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Menurut Cubukcu (2012: 51), *“Learning is a dynamic process during which individuals make internal adjustments individually and develop necessary skills”*. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran adalah proses dinamis yang dilakukan selama seseorang dapat menyesuaikan diri dan mengembangkan kebutuhan keterampilan. Menurut Fortune et. al (2001: 112), *“Based on these principles, effective teaching in the field should include different learning activities, repetition of activities, and a context to link the student's trials to broader principles of practice”*. Maksud dari pernyataan tersebut berdasarkan prinsip-prinsip, pembelajaran yang efektif di lapangan harus mencakup kegiatan belajar yang berbeda, pengulangan kegiatan, dan konteks untuk menghubungkan percobaan siswa dengan prinsip-prinsip yang lebih luas dari praktek.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai pembelajaran tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah komunikasi dua arah antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, di mana guru berupaya menciptakan kondisi belajar yang menunjang proses belajar.

2.1.3 Aktivitas Belajar

Keaktifan belajar yang dialami oleh siswa berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Dierich dalam Hamalik (2015: 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar siswa menjadi 8 macam, yakni:

(1) visual, (2) lisan, (3) mendengarkan, (4) menulis, (5) menggambar, (6) metrik, (7) mental, dan (8) emosional. Menurut Suhana (2014: 21) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar.

Ada beberapa kegiatan yang digolongkan sebagai aktivitas belajar menurut Djamarah (2008: 38) yaitu: (1) Mendengarkan; (2) Memandang; (3) Meraba, membau, dan mencicip/mengecap; (4) Menulis atau mencatat; (5) Membaca; (6) Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi; (7) Mengamati tabel, diagram, dan bagan; (8) Menyusun paper atau kertas kerja; (9) Mengingat; (10) Berpikir; dan (11) Latihan atau praktek.

Mendengarkan merupakan salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar di sekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Apabila guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, maka siswa akan mendengarkan apa yang diucapkan oleh guru. Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang yang merupakan aktivitas belajar adalah aktivitas memandang yang bertujuan untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang positif.

Meraba, membau, dan mengecap adalah indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Aktivitas meraba, membau, dan mengecap dalam arti belajar adalah aktivitas yang didorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan situasi tertentu untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

Mencatat yang termasuk sebagai aktivitas belajar yaitu apabila dalam mencatat seseorang menyadari kebutuhan dan tujuannya, serta menggunakan cara tertentu agar catatan tersebut nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Aktivitas membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan saat belajar. Membaca identik dengan mencari ilmu pengetahuan agar menjadi cerdas, dan mengabaikannya merupakan kebodohan. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi hal-hal penting yang ada di dalam buku dapat membantu dalam mengingat atau mencari kembali materi dalam buku di kemudian hari.

Mengamati tabel, diagram, dan bagan juga merupakan aktivitas belajar. Tidak semua yang dihadirkan dalam buku berbetuk kalimat-kalimat yang ditulis dalam rangkaian huruf-huruf. Dalam suatu buku kadang juga dihadirkan tabel, diagram, atau bagan yang berfungsi untuk memperjelas uraian yang tertuang dalam tulisan. Untuk itu aktivitas mengamati tabel, diagram, dan bagan merupakan aktivitas belajar selama aktivitas-aktivitas tersebut dilakukan dalam rangka mencapai suatu tujuan belajar.

Kegiatan menyusun paper atau kertas kerja merupakan salah satu aktivitas belajar yang membutuhkan kemampuan memadai dalam pelaksanaannya. Dalam penyusunan paper tidak dapat dilakukan sembarangan. Seseorang harus menyusun paper dengan penulisan yang baik sesuai dengan prosedur ilmiah. Mengingat adalah salah satu aktivitas belajar, tidak ada seorang pun yang tidak pernah mengingat dalam belajar. Perbuatan mengingat jelas terlihat ketika seseorang sedang menghafal pelajaran.

Aktivitas belajar yang selanjutnya yaitu berpikir. Dengan berpikir seseorang akan memperoleh penemuan baru, setidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. Aktivitas belajar yang terakhir yaitu latihan atau praktek. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika seseorang melaksanakan latihan atau praktek. Istilah *learning by doing* menunjukkan pentingnya latihan atau praktek dalam aktivitas belajar. Dengan melakukan latihan atau praktek seseorang akan lebih memiliki kesan dalam pembelajarannya.

2.1.4 Hasil Belajar

Proses pembelajaran mengandung tiga hal, yaitu input (masukan) berupa siswa, proses berlangsungnya pembelajaran, dan pembelajaran yang akhirnya menghasilkan suatu *output* (keluaran). *Output* ini berupa lulusan yang memperoleh hasil belajar yang diinginkan, termasuk juga *outcome* yaitu lulusan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh.

Rifa'i dan Anni (2012: 69) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar". Aspek-aspek perubahan perilaku yang diperoleh bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Bloom (1956) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan domain belajar, yaitu; domain kognitif, domain afektif, domain psikomotorik (Rifa'i dan Anni 2012: 70).

Gagne (1970) dalam Priansa (2015: 66) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kecakapan manusiawi (*human capabilities*) yang meliputi informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan kecakapan motorik.

Pada dasarnya indikator hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami suatu proses belajar yang berbentuk suatu perubahan perilaku dalam bentuk tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku dan pemahaman siswa tentang mata pelajaran PKn materi globalisasi.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan belajar ditentukan oleh berbagai faktor. Menurut Hamalik (2015: 32-3) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional berupa: (1) Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan; (2) Belajar memerlukan latihan; (3) Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya; (4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar; (7) Faktor kesiapan belajar; (8) Faktor minat dan usaha; (9) Faktor-faktor fisiologis; (10) Faktor Intelegensi.

Rifa'i dan Anni (2012 : 81) mengemukakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik (kesehatan tubuh), kondisi

psikis (kemampuan intelektual dan emosional) serta kondisi sosial. Sedangkan faktor eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar. Kedua faktor tersebut dapat memengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa. Belajar yang berhasil mempersyaratkan guru memperhatikan faktor internal dan eksternal siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Keduanya dapat memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga akan diperoleh perbedaan hasil dari setiap individu. Dalam faktor eksternal disebutkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran adalah penggunaan metode dan model pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, mendorong peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menjadi seorang guru sekolah dasar harus memiliki pengetahuan tentang karakteristik siswa sekolah dasar. Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Nasution (1993) dalam Djamarah (2008: 123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para guru mengenal masa ini sebagai

masa sekolah, di mana anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Dalam usia sekolah ini, anak sudah siap menjelajahi lingkungannya. Anak tidak puas lagi hanya sebagai penonton, ia ingin mengetahui lingkungannya, tata kerjanya, bagaimana perasaan-perasaan, dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungannya.

Masa usia anak dianggap oleh Suryobroto (1990) dalam Djamarah (2008: 124) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Tetapi ia tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah. Umumnya pada umur antara 6-7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini dapat dirinci menjadi dua fase, yaitu: (1) masa kelas rendah sekolah dasar dan (2) masa kelas tinggi sekolah dasar.

Karakteristik anak pada masa kelas rendah sekolah dasar antara lain: (1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah; (2) Adanya sikap yang cenderung mematuhi peraturan; (3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri; (4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain kalau dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain; (5) Jika tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting; (6) Anak menghendaki nilai rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Karakteristik anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar antara lain sebagai berikut: (1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret;

(2) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar; (3) Menjelang akhir masa ini ada minat terhadap hal-hal khusus; (4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya; (5) Anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya (Djamarah 2008: 124-5).

Piaget (1988) dalam Ruminiati (2007: 1.8) menyatakan setiap individu melewati tahap-tahap perkembangan berpikir intelektual atau kognitif dalam hidupnya, tahap perkembangan kognisi tersebut antara lain : (1) tahap sensorimotorik (0-2 tahun) segala tindakan bergantung melalui indrawi; (2) tahap pra-operasional intuitif (2-7 tahun) individu tidak ditentukan oleh pengamatan inderawi saja melainkan oleh intuisi, tahap ini disebut sebagai tahap *collective monolog*, umumnya pada tahap ini individu bersikap *self center*; (3) tahap konkret operasional (7-11 tahun) di mana individu sudah memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan, cara berfikir individu masih konkret belum menangkap abstrak; (4) tahap formal operasional (11 tahun ke atas) di mana individu mengembangkan pikiran formalnya, mereka bisa mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi

Berdasarkan teori Piaget tersebut, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa sudah mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret dan belum bisa berpikir secara abstrak. Hal ini yang menyebabkan sulitnya mengajarkan materi globalisasi pada siswa kelas IV SD karena materi tersebut bersifat abstrak. Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk membelajarkan materi tersebut. Agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan

membawa dampak yang baik pada aktivitas serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Sumantri dan Syaodih (2008: 6.3-4) berpendapat bahwa karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar terbagi menjadi empat macam yaitu senang bermain, bergerak, bekerja secara kelompok, dan memeragakan sesuatu secara langsung. Karakteristik pertama siswa sekolah dasar, yaitu senang bermain. Guru harus menyajikan pembelajaran yang bermuatan permainan. Permainan dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Karakteristik kedua siswa sekolah dasar, yaitu senang bergerak. Tidak seperti orang dewasa yang dapat duduk berjam-jam, siswa sekolah dasar dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Karakteristik ketiga siswa sekolah dasar, yaitu senang bekerja dalam kelompok. Melalui pembelajaran seperti ini, diharapkan siswa dapat berbaur dengan kelompoknya dan belajar bagaimana bersosialisasi dengan individu lainnya, dan pada akhirnya siswa dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

Karakteristik keempat siswa sekolah dasar, yaitu senang merasakan atau melakukan atau meragakan sesuatu secara langsung. Berdasarkan perkembangan kognitif, usia siswa sekolah dasar memasuki tahap operasi konkret. Hal ini menjadikan siswa senang belajar dengan terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran, karena materi pelajaran akan lebih mudah dipahami saat siswa melaksanakan sendiri apa yang ia pelajari.

Berdasarkan karakteristik yang telah disebutkan, dalam melakukan proses pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan rancangan yang membuat siswa tertarik untuk mengikutinya. Penyaluran informasi atau pengetahuan juga dapat dilakukan dengan menggunakan media yang unik dengan kesesuaian materi untuk menarik perhatian siswa.

2.1.7 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Berdasarkan kurikulum awal kemerdekaan di tahun 1946 sampai sekarang, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mengalami berbagai perubahan istilah/nama. Hal tersebut didasari oleh pasang surut pemikiran dan praktis oleh negara. UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang sitem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa “pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah”.

Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas dalam Sunarso (2013: 12) menjelaskan tujuan mata pelajaran PKn adalah agar siswa memiliki kompetensi sebagai berikut: (a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan; (b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain; dan (d) Berinteraksi dengan bangsa lain secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi 8 aspek, yaitu: (1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa; (2) Norma, Hukum dan Peraturan; (3) Hak Asasi Manusia; (4) Kebutuhan Warga Negara; (5) Konstitusi Negara; (6) Kekuasaan dan Politik; (7) Pancasila; (8) Globalisasi. Persatuan dan Kesatuan Bangsa meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.

Norma, Hukum, dan Peraturan meliputi tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan daerah, norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan Internasional. Hak Asasi Manusia meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan Internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. Kebutuhan Warga Negara meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kebebasan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara.

Konstitusi Negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. Kekuasaan dan politik meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya maju menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

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. Globalisasi meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan Internasional dan organisasi Internasional, mengevaluasi globalisasi (Ruminiati 2007: 1.27).

2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dan Johnson dalam Huda (2014: 31), pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama). Dalam suasana kooperatif, setiap anggota saling berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Seperti yang dikutip Huda (2014: 32), Artz dan Newman (1990) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil siswa yang bekerjasama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Davidson (1995) dalam Priansa (2014: 29) menjelaskan sedikitnya ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Lima unsur tersebut adalah: (1) saling ketergantungan positif; (2) tanggung jawab perseorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antar anggota; (5) evaluasi proses kelompok. Roger dkk dalam Huda (2014: 29) turut menjelaskan:

Cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for this or her own learning and is motivated to increase the learning of other.

Maksud pernyataan tersebut adalah pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

2.1.9 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh De Vries dan Slavin pada tahun 1978 di John Hopkins University. Slavin (2010) menyatakan bahwa *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjelaskannya (Priansa 2015: 254).

Priansa (2015: 257) menguraikan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebagai berikut: (1) Keterlibatan aktif siswa dalam belajar mengajar; (2) Siswa menjadi bersemangat dalam belajar; (3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi siswa itu sendiri; (4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa; (5) Penghargaan yang diberikan akan mendorong siswa mencapai hasil yang lebih tinggi; (6) Pembentukan kelompok-kelompok kecil mempermudah guru dalam memonitor siswa dalam belajar.

Salvin (2015: 166-7) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu:

2.1.9.1 Tahap Penyajian Kelas

Tahap ini terbagi atas dua tahapan penting, yaitu pembukaan dan pengembangan. Pembukaan adalah pada saat guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan motivasi pada awal pembelajaran. Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen. Sedangkan pengembangan adalah ketika guru memberikan penjelasan materi secara garis besar. Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru..

2.1.9.2 Tahap Belajar dalam Kelompok (Teams)

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

2.1.9.3 Tahap Permainan (Games)

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

2.1.9.4 Tahap Pertandingan(Tournament)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan setelah penyampaian materi dan kerja kelompok. Pada saat turnamen guru memecah tim asal kemudian menempatkan masing-masing anggota kelompok pada meja turnamen sesuai dengan tingkat kecerdasan mereka. Skor yang mereka dapatkan pada saat turnamen akan diakumulasikan menjadi skor tim.

2.1.9.5 Tahap Penghargaan Kelompok

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

2.1.10 Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan permainan dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal. Permainan teka-teki silang memiliki manfaat mengasah kemampuan berpikir cepat dan memperluas kosakata yang dimiliki anak. Dalam permainan ini, pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya, petunjuk dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun, tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Permainan teka-teki silang sangat bermanfaat terutama bagi anak-anak untuk mengasah otak kiri dan memperluas kosakata yang dimiliki anak (Wijayanto 2013: 55-6).

Zaini (2008) dalam Wijayanto (2013: 57) menyatakan teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Langkah-langkah dalam penggunaan media teka-teki silang adalah:

- (1) guru menulis kata kunci atau nama-nama yang berhubungan dengan materi.
- (2) guru membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih, kemudian hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- (3) guru membuat pertanyaan yang jawabannya adalah kata yang telah di buat.
- (4) guru membagikan teka-teki ini kepada siswa (individu/kelompok).
- (5) siswa mengerjakan dan batasi waktu pengerjaannya.
- (6) guru memberikan hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat paling benar.

2.1.11 Materi Globalisasi di Kelas IV

2.1.11.1 Pengertian Globalisasi

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam

dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam.

Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh. Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. Misalnya *handphone*, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia. Adanya perkembangan tersebut akan menimbulkan pengaruh atau dampak. Bagaimana dampak globalisasi tersebut?

2.1.11.2 Dampak Globalisasi

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan IPTEK, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas. Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan.

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat

yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi. Bentuk lain globalisasi adalah televisi. Televisi dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik. Bahkan, perbuatan negatif yang ditayangkan sering ditiru.

2.1.11.3 Menyikapi Pengaruh Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasari dengan pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya:

- (1) Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- (2) Ikut berperan dalam kegiatan keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- (3) Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- (4) Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- (5) Melestarikan budaya bangsa dengan cara mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.

- (6) Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
- (7) Memilih informasi dan hiburan dengan selektif.
- (8) Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti narkoba dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi.

2.1.12 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantu Media *Crossword Puzzle* pada Materi Globalisasi

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat divariasikan dengan permainan karena model pembelajaran *TGT* menekankan pada kerja kelompok untuk memahami materi dan adanya permainan yang berupa turnamen. Adanya turnamen akan menimbulkan persaingan yang akan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran. Apabila permainan teka-teki silang diterapkan pada pembelajaran PKn, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa sehingga anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar, aktivitas siswa, serta keterampilan guru meningkat.

Langkah-langkah model pembelajaran *TGT* menurut Slavin (2015: 169) yang telah divariasikan dengan permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut.

- (1) Guru mengadakan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
- (2) Guru menyampaikan materi pembelajaran.

- (3) Guru mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen yang dikelompokkan berdasarkan hasil *pretest* yang diadakan sebelum pembelajaran.
- (4) Siswa melakukan diskusi dalam kelompok di mana setiap anggota kelompok mendapat lembar diskusi secara individu.
- (5) Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi kelompok.
- (6) Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain dalam Turnamen Teka Teki Silang.
- (7) Setelah semua kolom teka-teki silang terisi semua, perwakilan kelompok yang bertanding kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian guru menghitung perolehan nilai total yang diperoleh selama turnamen. Tim yang mendapatkan skor tertinggi menjadi pemenang dalam turnamen tersebut.
- (8) Guru mengadakan evaluasi pembelajaran.

2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* serta media *crossword puzzle* yang telah dilakukan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut.

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Puspitasari mahasiswa UNNES Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Daur Air dan Peristiwa Alam melalui Model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Siswa Kelas V SD Negeri Kraton 3 Kota Tegal”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-

rata kelas pada hasil tes formatif siklus I sebesar 74,26 meningkat pada siklus II menjadi 81,73 dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 66,67% menjadi 88,46%. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai 66,74% meningkat pada siklus II menjadi 77,09% dan memperoleh kriteria aktivitas belajar sangat tinggi. Disimpulkan penerapan pembelajaran TGT dapat meningkatkan pembelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SD Negeri Kraton 3.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Rama Nur Imama dan Kusumarasyati tahun 2013 (*Vol 01 No. 01*) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*The Effects of Team Games Tournament On the Teaching of Vocabulary for the Fourth Graders of SDN 1 Menganti*”. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil *posttest* menunjukkan nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
- (3) Putu Enny Rusmawati, I Made Candiasa, dan I Made Kirna mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Prodi Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana pada tahun 2013 (*Vol 03 No.01*) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Samarapura Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat perbedaan prestasi dan motivasi belajar

matematika antara kelompok siswa yang belajar model pembelajaran kooperatif *TGT* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika.

- (4) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Retno Wijiastuti Mahasiswa UNNES Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2013 dengan judul penelitian “Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran yang mencakup hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 47,95 dan kelas kontrol 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,72 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 2,374$ dan signifikannya sebesar 0,021. Harga t_{tabel} dengan $dk = 52$ dan $\alpha = 0,025$ yaitu 2,007. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$) atau signifikannya $0,021 < 0,025$, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional.
- (5) NI Putu Ratna Febriani mahasiswa UNDIKSHA Fakultas Ilmu Sosial tahun 2014 melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Gambar dan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut

menunjukkan bahwa: 1) terjadi peningkatan skor rata-rata motivasi belajar PKn siswa siklus I sebesar 46,8% dan tergolong cukup termotivasi sedangkan skor rata-rata motivasi belajar PKn siklus II sebesar 69,7% dan tergolong termotivasi, 2) terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa pada siklus I sebesar 74,4 dengan daya serap yaitu 74,4% dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 68,9%, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa pada siklus II sebesar 83,9 dengan daya serap yaitu 83,9% dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100%. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dan teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Banjar tahun ajaran 2013/2014.

- (6) Sopiyaun Munawaroh tahun 2015 melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Nama Senyawa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa dan mendapat tanggapan positif dari siswa. dilihat dari hasil uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen antara 54,73-78,15 dan kelas kontrol antara 49,64-72,06. Sedangkan berdasarkan uji ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 87,10% dan kelas kontrol 40,54%. Berdasarkan hasil uji peningkatan hasil belajar kelas eksperimen memperoleh 0,52 dan kelas

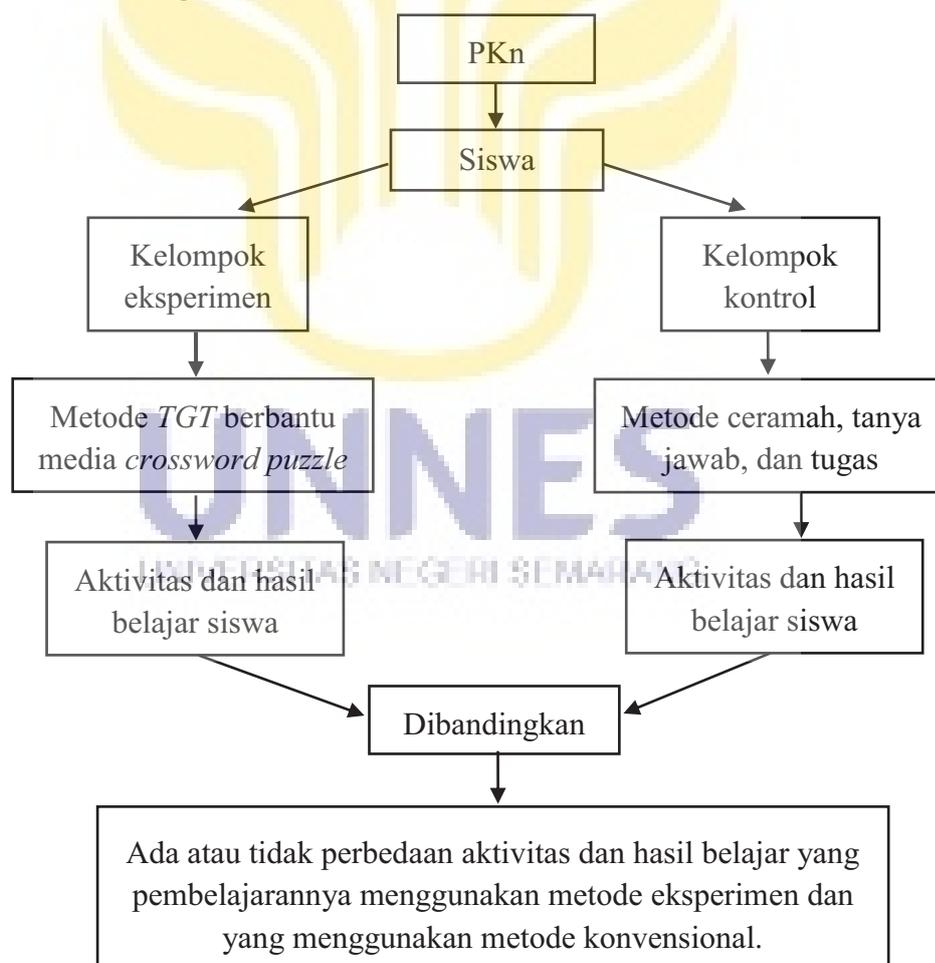
kontrol 0,43. Kedua kelas tersebut tergolong dalam kategori sedang. Adapun hasil observasi terhadap aspek sikap diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 84,21 dan kelas kontrol 82,07. Sedangkan untuk hasil observasi terhadap aspek keterampilan diperoleh rata-rata nilai siswa kelas eksperimen 79,66 dan kelas kontrol 72,70. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran *TGT*, model pembelajaran *TGT* memperoleh tanggapan positif yaitu siswa merasa senang dan tidak membosankan dengan pembelajaran *TGT* berbantuan media *crossword puzzle* dan dapat meningkatkan pemahaman pada materi tata nama senyawa.

- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Micheal M. Van Wyk dari *University of the Free State Bloemfontein* tahun 2011 dengan judul “*The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor tes prestasi kelompok eksperimen adalah 52,99, sedangkan kelompok kontrol 50,13. Ini berarti kelompok eksperimen dengan model *TGT* lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tes retensi untuk kedua kelompok sangat mirip. Kelompok eksperimen menunjukkan sikap positif terhadap model *TGT* sebagai strategi pengajaran untuk pendidikan ekonomi.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* dan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn maupun pelajaran lain. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui keefektifan model *TGT* berbantu media *crossword puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi globalisasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Selama ini mata pelajaran PKn kurang digemari sebagian siswa jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini dikarenakan materi yang sulit dipahami. Model pembelajaran kooperatif *TGT* berbantu media *crossword puzzle* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan bersaing. Melalui model *TGT* ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat. Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan alur pemikiran sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2013: 99). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H₀₁ Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a1} Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H₀₂ Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a2} Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi globalisasi antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

H₀₃ Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantu media *crossword puzzle* tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a3} Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

H₀₄ Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantu media *crossword puzzle* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_{a4} Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi globalisasi.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV SD pada materi Globalisasi antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar PKn kelas IV SD pada materi Globalisasi antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
- (3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01 pada materi Globalisasi.
- (4) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01 pada materi Globalisasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SD Negeri Cepagan 01, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

- (1) Guru hendaknya mengingatkan siswa untuk cermat dalam membaca dan memahami materi pembelajaran. Sehingga saat siswa menemukan hal-hal yang belum dipahami dalam materi pembelajaran siswa memiliki rasa ingin tau dan terdorong untuk bertanya baik kepada guru ataupun teman satu kelompok.
- (2) Guru mengingatkan siswa untuk membaca dan mencermati perintah yang ada dalam LKS. Sehingga siswa dapat mengerjakannya dengan benar dan sesuai perintah.
- (3) Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi untuk memilih dan mempertimbangkan model pembelajaran yang hendak diterapkan. Berdasarkan karakteristik siswa SD khususnya kelas IV yang masih dalam tahap operasional konkret, guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan adanya interaksi antar siswa. Contohnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
- (4) Sebaiknya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* divariasikan dengan penggunaan model yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti turnamen dalam *TGT*.

- (5) Guru hendaknya menjelaskan tata cara dan aturan dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran. Guru juga harus membimbing siswa agar waktu yang digunakan efisien.
- (6) Guru hendaknya lebih mengutamakan model pembelajaran kooperatif agar siswa terbiasa untuk berinteraksi dengan temannya. Hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki jiwa sosial yang dapat diterima dalam masyarakat.
- (7) Siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan serta bimbingan guru.
- (8) Siswa harus lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban, maupun gagasan kepada guru maupun teman.
- (9) Sekolah harus memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cubukcu, Zuhail. 2012. *Teachers' Evaluation of Student-Centered Learning Environments: Galegroup*. Vol. 133 No. 1: 51
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2012. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.
- Febriani, NI Putu Ratna. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Gambar dan Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VII.6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/2014. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fortune et. al. 2011. *Student Learning Processes In Field Education: Relationship Of Learning Activities To Quality Of Field Instruction, Satisfaction, And Performance Among Msw Student*. *Journal of Social Education*. 37,1: 112
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamidah, Nur. 2013. Keefektifan Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Cahaya dan Sifatnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pecabean Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Meidita, Putri. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Munawaroh, Sopiyaun. 2015. Pengaruh Pembelajaran *Kooperatife Tipe Team Games Tournament (TGT)* Berbantu media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Nama Senyawa. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Munib, Achmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK.
- Nasution, Noehi dan Adi Suryanto. 2002. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Online. <http://sukabumikota.kemenag.go.id/file/dokumen/D001661.pdf>. Diakses pada 5 Januari 2016.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asessmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Priansa. Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Puspitasari, Dewi. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Daur Air dan Peristiwa Alam melalui Model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Siswa Kelas V SD Negeri Kraton 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusmawati, Putu Enny. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Samarapura Tahun Pelajaran 2012/2013. Vol 03, No. 01. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati. dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Shaodih. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunarso. dkk. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanto, Andang. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wijiastuti, Retno. 2013. Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran yang mencakup hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wyk, Micheal M. Van. 2012 *The Effects of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *University of the Free State Bloemfontein*
- Yonny, Acep dkk. 2010. *Menyusus Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia

PEMBELAJARAN DI KELAS KONTROL

