ANALISIS KARAKTER POSITIF DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Oleh:
Betty Widya Asri
0103516046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "ANALISIS KARAKTER POSITIF DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN MEDIA AUDIO-VISUAL" karya,

Nama : Betty Widya Asri

NIM : 0103516046

Program Studi : Pendidikan Dasar, PGSD S2

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 7 Januari 2019.

Semarang, 18 Januari 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M. Pd.
NIP. 195903011985111001

Sekretaris,

Prof. Dr. Sarwi, M. Si.
NIP. 196208091987031001

Penguji I,

Dr. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP. 196004191983021001

Penguji II,

Dr. Purwadi Suhandini, S.U.
NIP. -

Penguji III,

Dr. Khomsun Nurhalim, M. Pd.
NIP. 195305281980031002

ii

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

nama : Betty Widya Asri

nim : 0103516046

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S2

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis/disertasi yang berjudul "ANALISIS KARAKTER POSITIF DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN MEDIA AUDIO-VISUAL" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis/disertasiini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 20 November 2018

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
0A72DAFF417057017
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Betty Widya Asri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

This life is an educator and we are always in a state must learn. **Tony Stockwell**

The wise teacher does not ask you to enter the house of his wisdom. He leads you to the threshold of your own mind. **Kahlil Gibran**

\

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT

Karya ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku serta suamiku yang tiada henti berdoa untuk keberhasilanku

Mereka selalu memberikanku motivasi, semangat yang tiada henti.

ABSTRAK

Asri, A. W. Betty. 2018. "Analisis Karakter Positif dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media *Audio-Visual*". Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dr. Khomsun Nurhalim, M.Pd. Pembimbing II. Dr. Purwadi Suhandini, S.U.

Kata Kunci: *Audio-visual*, Hasil Belajar, Karakter Positif, PKn, *Talking Stick*

Model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *audio-visual* ini untuk menganalisis karakter positif dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur peningkatan karakter positif siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual*; (2) membandingkan hasil belajar siswa pada kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga yang memperoleh pembelajaran model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional; (3) menganalisis efektivitas pembelajaran dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Metode yang digunakan yaitu*mixed method* dengan desain *concurrent embedded.* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga. Teknik pengumpulan data hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest.* Teknik pengumpulan data karakter positif diperoleh dengan menggunakan angket dan wawancara. Hasil tes hasil belajar dianalisis dengan uji ketuntasan rata-rata dan klasikal serta N-gain.

Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan karakter positif siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* yaitu nilai rata-rata hasil perhitungan Prestest karakter positif siswa kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga kelas eksperimen sebesar 8 dan nilai rata-rata postesnya sebesar 11, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil pretestnya sebesar 8 dan postesnya sebesar 9. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* yaitu rata-rata hasil perhitungan prestest hasil belajar kelas eksperimen sebesar 61 dan nilai rata-rata postesnya sebesar 83. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil pretestnya sebesar 62 dan postesnya sebesar 76.Pembelajaran dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* terbukti efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan terbukti dengan N-gain hasil belajar sebesar N-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,76. Simpulan penelitian adalah penerapan model *Talking Stick* berbantuan media *audio-visual* dapat meningkatkan karakter positif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegara

ABSTRACT

Asri, A. W. Betty. 2018. "Positive Character Analysis and Learning Outcomes of Civic Education Through Talking Stick Learning Models Assisted by Audio-Visual Media". Thesis.Primary School Teacher Education Study Program.Postgraduate Program in Semarang State University. Advisor I. Dr. Khomsun Nurhalim, M. Pd. Advisor II. Dr. Purwadi Suhandini, S. U.

Keywords: Audio-visual, Learning Outcomes, Positive Character, Civic Education, Talking Stick

The talking stick learning model assisted by audio-visual media to analyze the positive character and learning outcomes of Civic Education. This study aims to: (1) measure the increase in the positive character of students in learning Civic Education by using the talking stick model assisted by audio-visual media; (2) comparing the learning outcomes of students in class III MI Islamic Principles of KalibeningSalatiga who obtained the talking stick learning model assisted by audio-visual media better than the students who obtained conventional learning model; (3) to analyze the effectiveness of the talking stick learning model assisted by audio-visual media on the learning outcomes of Civic Education.

The used method was mixed method with concurrent embedded design. The subject of this study was grade III MI Islamic Principles of KalibeningSalatiga. The techniqueto collect student's learning data were pretest and posttest. Positive character data were obtained by using questionnaires and interviews techinique. The results of the learning outcomes test were analyzed by the average and classical and N-gain completeness tests.

The results of this research were the positive character of N-gain in the experimental class was 0.65 and the control class was 0.15 The most prominent character in this learning process was the brave attitude because talking stick model stimulate students to express their opinions while the character that was not optimal is responsibility where some students have not yet contributed to their group. There was an increase in learning outcomes, proven that the learning outcomes of N-gain in the experimental class was 0.76 and the control class was 0.49. The implementation of this learning model was 83.3%, students' responses to every aspect of the questions was more than 75% and the average N-gain of learning outcomes showed that the experimental class was higher than the control class. The conclusion of this research is the application of the Talking Stick model assisted by audio-visual media can improve the positive character and students' learning outcomes in Civic Education.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Analisis Karakter Positif dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media *Audio-Visual*". Penyusunan tesis ini sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Direksi Program Pascasarjana Unnes, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
2. Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana Unnes yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Dr Khomsun Nurhalim, M. Pd. dan Dr. Purwadi Suhandini, S.U yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun tesis ini.

4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
5. Kepala Sekolah, para guru, dan siswa MI Asas Islam Kalibening Salatiga yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
7. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang angkatan 2016, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka, dan semua bantuan serta kerjasamanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini.

Kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, November 2018

Penulis

Betty Widya Asri

DAFTAR ISI

halaman

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Cakupan Masalah 8
1.4 Rumusan Masalah 8
1.5 Tujuan Penelitian 9
1.6 Manfaat Penelitian 9
1.7 Definisi Operasional 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori 13
2.2 Kajian Empiris 48
2.3 Kerangka Berpikir 56
2.4 Hipotesis Tindakan 58

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian 59
3.2 Subjek Penelitian 61
3.3 Variabel Penelitian 61
3.4 Prosedur Penelitian 63
3.5 Data dan sumber Penelitian 64
3.6 Teknik Pengumpulan Data 65
3.7 Instrumen Penelitian 66
3.8 Analisis Kelayakan Instrumen 68
3.9 Analisis Kelayakan Instrumen Non Tes 75
3.10 Teknik Analisis Data 75
3.11 Analisis Data Kualitatif 85

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Karakter Positif Siswa 88
4.2 Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa 90
4.2 Efektivitas Pembelajaran 93

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan 118
5.2 Saran 119
DAFTAR PUSTAKA 120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan Ruang Lingkup dan Materi Belajar Pkn SD 27
Tabel 2.2 Indikator Karakter Positif 33
Tabel 2.3 Sintaks Model Talking Stick Berbantuan Media Audio-Visual.. 47 .....
Tabel 2.4 Daftar Penelitian yang Relevan 53
Tabel 3.1 Reabilitas Tes 70
Tabel 3.2 Interprestasi Tingkat Kesukaran 71
Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran 71
Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda 72
Tabel 3.5 Daya Pembeda Pretest Kelas Uji Coba 73
Tabel 3.6 Daya Pembeda Postest Kelas Uji Coba 74
Tabel 3.7 Hasil Pretes dan Postest Uji Normalitas Karakter Positif 77
Tabel 3.8 Hasil Pretest dan Postest Uji Normalitas Hasil Belajar 77
Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas Karakter Positif 78
Tabel 3.10 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar 79
Tabel 3.11 Uji Kesamaan Rata-Rata 80
Tabel 3.12 Kriteria Indeks Gain 83
Tabel 3.13 N-Gain Hasil Belajar 84
Tabel 3.14 N-Gain Karakter Positif 84
Tabel 4.1 PengelompokanKelasEkperimenBerdasarkan Karakter Positif 89
Tabel 4.2 Kode Subjek Penelitian 89
Tabel 4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol 90
Tabel 4.4 N-Gain Karakter Positif 93
Tabel 4.5 N-Gain Hasil Belajar 95
Tabel 4.6 Keterlaksanaan Pembelajaran 96
Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran 97
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 102
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa 103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian 57
Gambar 3.1 Metode Penelitian Kombinasi *Concurrent Embedded*.....60
Gambar 3.2 Komponen Dalam Analisis Data 85
Gambar 4.1 Masil Belajar Kelas Kesperimen dan Kontrol 91
Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 101
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran 129
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 133
Lampiran 3 Format Penilaian Validasi Angket Karakter Positif 157
Lampiran 4 Format Penilaian Validasi wawancara Karakter Positif 158
Lampiran 5 Rekapitulasi hasil validasi instrumen non tes 159
Lampiran 6 Kisi-kisi angket 160
Lampiran 7 Lampiran angket karakter positif 162
Lampiran 8 Kisi-kisi pedoman wawancara siswa 163
Lampiran 9 Kisi-kisi tes awal (pretest) 164
Lampiran 10 Tes kemampuan awal (pretest) dan kunci jawaban 165
Lampiran 11 Kisi-kisi tes akhir (post test) 169
Lampiran 12 Tes kemampuan akhir (post test) dan kunci jawaban 170
Lampiran 13 Soal Talking Stick 174
Lampiran 14 Analisis Karakter Positif 175
Lampiran 15 Analisis Uji Coba Pretest 177
Lampiran 16 Analisis Uji Coba Postest 179
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas Populasi 181
Lampiran 18 Hasil Uji Homogenitas Populasi 183
Lampiran 19 Hasil belajar pretest dan postest kelas eksperimen dan Kontrol 184
Lampiran 20 Ketuntasan klasikal hasil belajar 185
Lampiran 21 Hasil Uji N-gain angket Karakter Positif kelas eksperimen 186
Lampiran 22 Hasil Uji N-gain hasil belajar kelas eksperimen dan Kontrol 188
Lampiran 23 Uji beda rata-rata akhir 190
Lampiran 24 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran 192
Lampiran 25 Hasil observasi respon siswa 195
Lampiran 26 Contoh Hasil Angket Karakter Positif Siswa 196
Lampiran 27 Contoh Hasil Belajar Siswa 197

Lampiran 28Contoh Hasil Dikusi Siswa.....199
Lampiran 29 Surat Keterangan Penelitian.....200
Lampiran 30 Foto Kegiatan Penelitian.....202

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap orang, karena dengan pendidikan seseorang dapat mensejahterakan hidupnya sehingga dapat bersaing secara setara dengan individu lain.Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional “berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Implementasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijabarkan ke dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan pemerintah ini memberikan arahan tentang perlunya disusun dan dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan, yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaianpendidikan.

Presiden Republik Indonesia menetapkan peraturan presiden tentang penguatan pendidikan karakter yaitu tercantum pada Nomor 87 Tahun 2017. Penataan kembali atau transformasi pendidikan nasional Indonesia tersebut dapat dimulai dengan menempatkan kembali karakter sebagai ruh atau dimensi terdalam pendidikan nasional berdampingan dengan intelektualitas yang tercermin dalam kompetensi. Karakter yang kuat-tangguh beserta kompetensi yang tinggi, akan dihasilkan oleh pendidikan yang baik, berbagai kebutuhan, tantangan, dan tuntutan baru dapat dipenuhi atau diatasi.

Menurut Peraturan Permendiknas No 22 Tahun 2006 khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terdapat dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan 4) berinteraksi dengan bangsa-

bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Winarno, 2014:18). Tugas PKn dengan paradigma barunya yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic knowledge*), membina keterampilan warga negara (*civic skill*) dan membentuk watak warganegara (*civic disposition*). Sejalan dengan tujuan dan tugas PKn tersebut, maka pembelajaran PKn harus diterapkan sejak dini agar tercapai semua tujuan dan terpenuhinya tugas PKn.

Pembelajaran PKn pada realitanya sangat jauh dengan standar pembelajaran. Materi yang sangat padat, sebagian besar pembelajarannya hanya dihafalkan. Pembelajaran PKn ini perlu dibenahi karena semakin merosotnya nilai Pkn dan hal ini juga berdampak pada sikap dan moral anak yang kurang menghayati nilai-nilai dari mata pelajaran PKn. Pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terlihat kurang menarik, hal tersebut bisa terlihat dari kurangnya antusias siswa, model yang digunakan guru konvensional, hanya menggunakan ceramah, tidak menggunakan media yang menunjang pembelajaran, sehingga siswa terlihat bosan. Materi Pendidikan Kewarganegaraan ini sangat padat, hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di bawah KKM yaitu 70, selain itu siswa cenderung menyepelekan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak penting karena tidak di ujikan dalam Ujian Nasional. Moral anak khususnya pada anak SD

sangatlah rendah, hal itu terlihat pada keseharian mereka yang kurang sopan terhadap guru maupun teman, serta semakin banyak anak yang mencermikan sikap negatif. Pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia saat ini memang dirasakan mendesak. Pendidikan karakter di Indonesia dirasakan amat perlu pengembangannya bila mengingat makin meningkatnya tawuran antar pelajar, serta bentuk-bentuk kenakalan siswa, *bullying*, bahkan untuk membangun sifat jujur itu susah. Kondisi bangsa dengan karakter siswa yang seperti itu dan di tambah masalah-masalah yang disebabkan minimnya moral bangsa kita yang seperti itu, mengabaikan pentingnya pendidikan karakater sehingga berdampak multi dimensi digambarkan oleh Soedarsono dalam Muchlas, (2017:2) menggambarkan bahwa multi dimensi itu menyebabkan indeks Pembangunan Manausia, IPM (Human Development Index, HDI) Indonesia akhir-akhir ini selalu berkutat di sekitar 110 dan terendah diantara negara negara pendiri ASEAN. Menurut Safiti (2015), salah satu upaya perbaikan kualitas pendidikan adalah munculnya gagasan mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan di Indonesia.Tugas seorang pendidik tidak hanya menjadikan anak pandai, melainkan juga mampu mendidik anak menjadi berakhlak mulia (Dewi, 2015).

Faktor-faktor tersebut menjadi serangkaian masalah yang saling berkaitan, jika tidak diatasi maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan serta tugas PKn itu

sendiri. Akibatnya, berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal serta minimnya karakter positif yang dimiliki siswa.

Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Haji Wirahana pada tahun 2013 dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Pada Pembelajaran PKn di kelas VA SDN Metro Selatan´ menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning tipe talking stick* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil pra penelitian, pembelajaran dengan model konvensional mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Sebagian besar anak mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil belajar yang telah dilakukan pada mata pelajaran PKn di MI Asas Islam Kalibening Salatiga didapatkan ada 21 dari 30 (70 %) siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 70, dan hanya 9 (30%) siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 45 dengan rata-rata kelas 59,6. Hal tersebut semakin memperkuat kurang maksimalnya pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa anak kurang berani dalam menjawab pertanyaaan guru, kurang aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran seperti itu, anak cenderung ramai sendiri, ada yang saling mengejek, usil terhadap teman, tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Bukti konkret tersebut perlu adanya tindakan untuk mengatasi permasalahan pada

pembelajaran PKn sehingga tidak berlarut-larut dan tidak dapat mencapai tujuan dan tugas PKn sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peniliti melakukan penelitian dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Peneliti menerapkan model pembelajaran *talking stick*. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan siswa dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. Model *talking stick* membuat siswa tidak merasa bosan dan menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menggabungkan model *talking stick* dengan media *audio-visual* untuk menarik perhatian siswa. Penggunaan media ini lebih menarik bagi siswa dan dimungkinkan siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Djamarah (2013:124) menyebutkan media *audio-visual* adalah media yang mempunyai unsur gambar dan suara, dan memiliki efektivitas yang tinggi. Fakhruddin et. al. (2017). Media merupakan salah satu cara guru untuk menarik minat siswa dalam proses belajar di kelas. Peneliti menggunakan media *audio-visual* dengan spesifikasi gambar bergerak dan diringi dengan suara. Cecep Kustandi (2011:103) juga menyebutkan media berbasis *audio-visual* lebih menarik dan memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi *audio- visual* dapat menyiapkan variasi yang menarik untuk perubahan

tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengkaji lebih mendalam untuk menganalisis karakter positif dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *audio-visual* dalam pembelajaran PKn.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

a. Rata-rata nilai ulangan Tengah Semester kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang dari KKM yang di tetapkan yaitu 70.
b. Berdasarkan observasi, pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang menarik yang terlihat dari kurangnya antusias siswa.
c. Model yang digunakan guru konvensional, hanya menggunakan ceramah.
d. Tidak menggunakan media yang menunjang pembelajaran, sehingga anak terlihat bosan, terlebihnya materi Pendidikan Kewarganegaraan ini sangat padat.

e. Siswa cenderung menyepelekan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak penting karena tidak di ujikan dalam UN.

f. Siswa cenderung ramai dengan temannya, dan bertingkah usil pada saat proses pembelajaran.

g. Moral anak khususnya pada anak SD sangatlah rendah, hal itu terlihat pada keseharian mereka yang kurang sopan terhadap guru maupun teman, serta semakain banyak anak yang mencermikan sikap negatif.

1.3. Cakupan Masalah

Dengan adanya permasalahan yang luas, maka penelitian ini hanya akan membahas tentang :

a. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga.

b. Penelitian ini menerapkan dan menguji efektivitas pembelajaran dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual*.

c. Penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual*terhadap hasil belajar PKn dan karakter positif siswa.

1.4.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimanakah peningkatan karakter positif siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual*?

b. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga yang memperoleh pembelajaran model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran model konvensional?

c. Bagaimana efektivitas pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *audio-visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mengukur peningkatan karakter positif siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual.*

b. Membandingkan hasil belajar PKn siswa pada kelas III MI Asas Islam Kalibening Salatiga yang memperoleh pembelajaran model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* lebih baikdibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran model konvensional.

c. Menganalisis efektivitas pembelajaran PKn dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah sebagai sumbangan dalam mengembangkan pengetahuan tentang penelitian dan karya ilmiah dalam bidang pendidikan dasar konsentrasi PGSD.

6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siwa

1) Melalui model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.
2) Melalui model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, siswa mampu mengembangkan karakter positifnya.

b. Bagi Guru

1) Memberikan pengetahuan bagi guru tentang pembelajaran yang menerapkan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual,* dan dapat dijasikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran
2) Membantu guru dalam menganalisis karakter positif siswa melalui model *talking stick* berbantuan media *audio-visual*
3) Mengembangkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

1) Mendorong untuk dilakukan penelitian yang baik dengan menggunakan materi, model serta media yang lebih variatif dari penelitian sebelumnya.

2) Mengembangkan indikator karakter positif secara lebih rinci dari pada indikator karakter postif yang sudah ada.

1. 7.Definisi Operasional

Dalam pembahasan selanjutnya untuk menghindari kekeliruan, maka perlu adanya pengertian istilah pada judul, "Analisis Karakter Positif dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media *Audio-Visual"*. Adapun pengertian istilah tersebut adalah :

1.7.1. Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenar-benarnya. Pada penelitian ini, akan dianalisis karakter positif dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran *talking stick* dengan media *audio-visual*.

1.7.2 Karakter Positif

Karakter positif dapat didefinisikan cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas seorang siswa yang lebih menuju pada sesuatu yang baik dan terpuji. Gerakan PPK menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan yang membudayakan dan memberadabkan para pelaku pendidikan. Ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK. Kelima nilai utama karakter bangsa yang

dimaksud adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

1.7.3*Talking Stick*

Talking stick adalah salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat. Setiap orang yang memegang tongkat tersebut, wajib menjawab pertanyaan dari guru. *Talking stick* adalah model yang digunakan untuk melatih keterampilan dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat serta menguji kesiapan siswa (Miftahul Huda, 2014:224).

1.7.4 Media *Audio-Visual*

Media *audio-visual* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Hamdani (2011:249) contoh media *audio-visual* diantaranya adalah program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*). Dengan menggunakan media *audio-visual* siswa dapat lebih memahami konsep yang diberikan oleh guru secara lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1.Kajian Teori

Kajian teori merupakan kumpulan acuan teori dari berbagai sumber ilmiah yang dijadikan acuan dalam penyusunan penelitian ini. Kajian teori tersebut yaitu :hakikat belajar, hakikat pembelajaran, kualitas pembelajaran,hakikat Kewarganegaraan, pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *talking stick*, media pembelajaran *audio-visual*.

2.1.1 Hakikat Belajar

Hakikat belajar dalam penelitian ini membahas tentang pengertian belajar, ciri-ciri belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar adalah suatu perilaku, Skinner dalam Dimyati (2013:9). Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. 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 lingkungannya Gagne dalam Dimyati (2013:10).

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar terdiri dari tiga tahap yang meliputi sembilan fase yaitu: persiapan untuk belajar, pemerolehan dan unjuk

perbuatan (performansi) dan alih belajarmeliputi pengisyaratan untuk membangkitkan, dan pemberlakukan secara umum Gagne dalam Dimyati (2013:10). Dari pengertian tersebut ada tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu: proses, perubahan perilaku, dan pengalaman.

Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Rusman, 2013:1). Belajar merupakan perubahan ingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya (Hamdani, 2011:21).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku pada seseorang yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa, dengan adanya pengalaman tersebut seseorang menjadi lebih tahu. Kegiatan belajar bisa di lakukan di mana saja misalnya di sekolah, di perpustakaan, di lingkungan rumah, di tempat wisata dan lain sebagainya.

2.1.1.2 Ciri dan Prinsip Belajar

Setiap individu melakukan suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan yang sesuai dengan pengertian belajar,namun seseorang dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri-ciri belajar. Ciri-ciri belajar menurut Darsono dalam Hamdani (2011:22)yaitu:

a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal berarti individu harus aktif apabila dihapadkan pada lingkungan tertentu.Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan lainnya.

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum sebagai acuan pelaksanaan kegiatan belajar. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual. Proses dan hasil belajar sangat ditentukan oleh prinsip-prinsip belajar (Dimyati, 2013:42).

Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut menurut Dimyati (2013:42) adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dan motivasi, belajar bisa terjadi dengan adanya perhatian dan motivasi, seseorang akan merasa membutuhkan pembelajaran tersebut sehingga akan timbul perhatian dan motivasi dengan cara belajar.
b. Keaktifan, dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.
c. Keterlibatan langsung/berpengalaman. Keterlibatan siswa di dalam belajar diantaranya keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.
d. Pengulangan, dengan mengadakan pengulangan, maka daya-daya (mengamati, menanggap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dsb) tersebut akan berkembang.
e. Tantangan. Situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut.
f. Balikan dan penguatan. Siswa perlu dengan segera mengetahui apakah yang ia lakukan di dalam proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum. Siswa akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dirinya mendapatkan hasil yang baik.

g. Perbedaan individual. Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, setiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya.

Kegiatan belajar melibatkan banyak hal yaitu motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual. Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, pelaksanaan kegiatan belajar membutuhkan hal-hal berikut, yaitu: bertujuan dan terarah, bimbingan, pemahaman, memerlukan latihan dan ulangan. Pelaksanaan prinsip ini supaya kegiatan belajar berlangsung secara optimal dan hasil yang diperoleh maksimal.

2.1.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2013:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1. Faktor Intern

Faktor intern yang mempengaruhi proses belajar di bagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani yaitu lemah lunglainya tubuh dan kelelahan rohani yaitu kelesuan dan kebosanan.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dikelompokkan menjadi faktor, yaitu keluarga, faktor sekolah dan masyarakat.Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor intern maupun faktor ekstern mempunyai pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Jika faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut mendukung (berpengaruh positif) terhadap proses belajar maka hasil belajar yang dicapai siswa akan maksimal.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari (Suprijono, 2012:13). Menurut Briggs dalam Rifa' dan Anni (2011:191) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*)

yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Pembelajaran merupakan peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari pendidik. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang tersusun dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode serta evaluasi. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Rusman,2013:1-3).

Berdasarkan uraian pendapat ahli tentang pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah peristiwa yang mempengaruhi peserta didik agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran akan menyebabkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkunganbelajar.

2.1.2.2. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antar pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Proses komunikasi dapat dilakukan secara verbal (lisan) dan dapat pula secara nonverbal. Selain itu proses pembelajaran jugamerupakan suatu sistem. Tujuan sistem adalah

menghasilkan belajar, atau memberikan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen yang dilibatkan dalam proses pembelajaran menurut Rifa'i (2011:195) yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan

Secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit.

b. Subjek belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilakupada diri subjek belajar.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.

d. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakiniefektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprihatin et. al (2012) dalam penerapan pembelajaran pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang

menunjang pelaksanaan metode mengajar.Menurut Agustin (2014), hasil belajar yang meningkat merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang tidak terlepas dari motivasi siswa maupun kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran melalui berbagai model untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal.Guru harus dapat menciptakan suasana yang mampu mendorong siswa agar bersikap aktif dan merasa menyenangkan dalam proses belajar mengajar (Rulia, 2015). e. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, bukusumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Pembelajaran memiliki komponen-komponen yang di dalamnya saling mendukung dalam proses pembelajaran meliputi tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang. Komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga perlu dirancang sebaik-baiknya sebelum proses pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal.

Menurut Hamdani (2011:196), empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan dalam mencapai efektivitas belajar yaitu :

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

   Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam pembelajarn serta aktif dalam mengemabngkan penguasaan ilmu tertentu.

b. Belajar menguasai keterampilan (*learning to do*)

   Sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan, bakat, dan minatnya.

c. Belajar hidup bermasyarakat (*learning to live together*)

   Situasi bermasyarakat dikondisikan dengan lingkungan pendidikan untuk mempersiapkan siswa hidup bermasyarakat.

d. Belajar mengembangkan diri secara maksinmal (*learning to be*)

   Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah mampu mendorong siswa mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi.

2.1.3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam Daryanto (2011:5) merupakan produk yang harus ditingkatkan dan terkait dengan proses pembelajaran, sarana pembelajaran, guru, atau siswa itu sendiri. Setiap proses belajar mengajar menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Menurut Djamarah (2013:107) tingkat keberhasilan apabila bahan pelajaran yang diajarkan minimal hanya 60% sampai dengan 75% dikuasi oleh siswa.

Hasil belajar dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi atau penilaian. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Penilaian pembelajaran PKn dilaksanakan oleh pendidik dalam bentuk penilaian kelas (classroom assessment) dan oleh satuan pendidikan (Ihsan, 2017). Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.Meneurut Prasetyo et. al (2017), keberhasilan pembelajaran dan karakater siswa dapat dilihat melalui pencapaian akademik dan non akademik

Menurut Bloom dalam Suprijono (2012:6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Ranah kognitif. Mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.
b. Ranah afektif. Mencakup sikap menerima, memberikan respons, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi.
c. Ranah psikomotorik. Berkaitan dengan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada diri individu yang dapat di lihat dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik. Dilihat dari aspek kognitif, peneliti akan mengolah data berupa hasil tes yang telah

dilakukan oleh siswa sehingga akan diperoleh data berupa skor atau nilai dari masing-masing siswa. Sedangkan untuk penilaian aspek afektif dan psikomotorik dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti membatasi pembahasan dan analisis hasil belajar hanya pada ranah kognitif, pada ranah afektif dan psikomotorik akan di analisis menggunakan lembar non tes.

2.1.4 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Hakikat pendidikan kewarganegaraan dalam penelitian ini membahas tentang pengertian kewarganegaraan, tujuan dan pendidikan kewarganegaraan di SD.

2.1.4.1. Pengertian Kewarganegaraan

Kewarganegaraan berasal dari kata warga negara yang secara singkat berarti sekelompok manusia yang menjadi anggota suatu negara. Kewarganegaraan dalam rangka pendidikan, diartikan kesadaran dan kecintaan serta berani membela bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan menitikberatkan kepada kemampuan penalaran ilmiah yang kognitif dan efektif tentang bela negara dalam rangka Ketahanan Nasional (Noor Ms Bakry, 2014:3).Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi leading sector dalam pengembangan karakter siswa (Dianti, 2014).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik yang cerdas, terampil, berkarakter, serta memahami hak-hak dan kewajibannya, sehingga dapat melaksanakan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4.2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 dalam Winarno 2014:18 tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan PKn yaitu membentuk peserta didik untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, mempunyai karakter yang baik, serta dapat berinteraksi langsung dengan bangsa-bangsa lain dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

2.1.4.3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Menurut Stimman Branson dalam Winarno (2014:26) terdapat tiga komponen utama yang perlu dipelajari dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Ketiga komponen utama Pendidikan Kewarganegaraan itu adalahpengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraa (*civic skills*) dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*).

Pembelajaran PKn di dalam penelitian ini masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun didasarkan pada ketujuh prinsip yaitu : berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya, beragam dan terpadu, tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, relevan dengan kebutuhan, menyeluruh dan berkesinambungan, belajar sepanjang hayat, seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Ruang lingkup PKn di sekolah mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA pada dasarnya sama. Perbedaannya adalah pada penjabaran yang ditekankan, kedalaman, dan keluasan ruang lingkup yang disesuaikan dengan tingkat sekolah, selain itu perbedaannya terletak pada masing-masing Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada (Winarno, 2014:30).

Tabel 2.1 Pemetaan Ruang Lingkup dan Materi Belajar PKn SD

No	Ruang Lingkup	Materi
1	Persatuan dan kesatuan bangsa	Hidup rukun dalam perbedaan Cinta lingkungan Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia Sumpah Pemuda Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
2	Norma, hukum, dan peraturan	Tertib dalam kehidupan keluarga Tata tertib di sekolah Norma yang berlaku di masyarakat Peraturan-peraturan daerah
3	Hak asasi manusia	Hak dan kewajiban anak Hak dan kewajiban anggota masyarakat
4	Kebutuhan warga Negara	Hidup gotong royong Harga diri sebagai warga masyarakat Kebebasan berorganisasi Menghargai keputusan bersama
5	Konstitusi negara	-
6	Kekuasaan dan politik	Pemerintahan desa dan kecamatan Pemerintahan daerah Pemerintahan pusat
7	Pancasila	Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
8	Globalisasi	Globalisasi di lingkungannya Politik luar negeri Indonesia di era Globalisasi

Sumber: Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dalam Winarno (2014:30)

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan Kewarganegaraan yang telah dijelaskan, peneliti telah memilih materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, yang disesuaikan dengan silabus dan waktu pelaksanaan penelitian di MI Asas Islam Kalibening Kota Salatiga. Materi dalam penelitian ini adalah harga diri yang masuk pada ruang lingkup kebutuhan warga Negara. Standar Kompetensi yang digunakan yaitu SK 3 yaitu memiliki harga diri sebagai individu.Terdapat tiga Kompetensi Dasar yang disajikan kepada siswa kelas III MI Asas Islam Kalibening Kota Salatiga

pada penelitian ini, diantaranya adalah KD 3.1 Mengenal pentingnya memiliki harga diri, 3.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan orang lain, dan 3.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri.

2.1.5 Karakter Positif

Pengertian karakter menurut Kemendiknas (2010: 12) adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, dan watak. Kata "character" berasal dari bahasa Yunani charassein, yang berarti to engrave (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian yang seperti itu, character kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri khusus (Hendriana & Arnold, 2016). Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) (Muslich, 2011: 29). Karakter sering juga disamakan dengan moralitas atau budi pekerti (Kustini, 2016). Karakter adalah disposisi seseorang yang relatif stabil, yang menjunjung tinggi nilai-nilai etika utama seperti menghargai/menghormati, bertanggung jawab, jujur, adil dan peduli (Machin, 2014). Pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak usia dini (Estuwardani, 2015).

Pendidikan karakter juga dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang dilakukan guru yang mampu mempengaruhi karakter siswa (Abu, 2015). Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan

dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pengembangan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang yang sesuai dengan standar kompetensi kelulusan (Kemendiknas, 2010: 8). Pendidikan ke arah terbentuknya karakter bangsa para siswa merupakan tanggungjawab semua guru (Omeri, 2015). Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, menguji, dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Wiliandani, 2016).Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maunah (2015), implementasi pendidikan karakter dapat mempengaruhi pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari segi nilai mata pelajaran baik pemahaman materi maupun sikap. Upaya melakukan proses pendidikan karakter melalui pedidikan kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.(Ahmadi, Witanto, & Ratnaningrum, 2017).

Pendidikan karakter adalah suatu hal yang saat ini ditekankan dalam pendidikan di Indonesia (Daryanto, 2013). Pendidikan karakter atau akhlakul karimah sangat mutlak untuk diterapkan demi mengembalikan karakter bangsa Indonesia yang sudah mulai hilang (Dalimunthe, 2015). Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk meningkatkan moral yang kokoh dan memberi arah dari setiap generasi muda dalam mengambil keputusan dan tingkah laku yang cerdas(Tri Joko Raharjo, 2015). Menurut Tijan (2015), pendidikan karakter sebagai usaha

membangun karakter bangsa (nation character building). Tujuan pendidikan karakter adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik (Zulhijrah, 2015).

Filosof Yunani Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai hidup dengan tingkah laku yang benar-tingkah laku benar dalam berhubungan dengan orang lain dan dalam berhubungan dengan dirinya sendiri (Thomas Lickona, 2014). Menurut Bambang Subali et al (2015), karakter positif sangat penting untuk ditanamkan sedini mungkin di tingkat pendidikan dasar, karena pembentukan karakter positif akan optimal jika dilakukan melalui pembiasaan lebih awal sebelum masa dewasa. Untuk merujuk kepada kajian pembentukan karakter peserta didik, tergantung kepada aspek penekanannya. Diantaranya yang umum di kenal ialah : Pendidikan Moral, Pendidikan Nilai, Pendidikan Religius, Pendidikan Budi Pekerti, dan Pendidikan Karakter itu sendiri. Pendidikan pada hakekatnya mempunyai dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (*smart*), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (*good*). Menjadikan manusia cerdas dan pintar, boleh jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit. Jadi bisa dikatakan bahwa problem moral merupakan persoalan *urgent* yang mengiringi kehidupan manusia kapan dan dimanapun.

Penataan kembali atau transformasi pendidikan nasional Indonesia dapat dimulai dengan menempatkan kembali karakter sebagai ruh atau

dimensi terdalam pendidikan nasional berdampingan dengan intelektualitas yang tercermin dalam kompetensi. Dengan karakter yang kuat-tangguh beserta kompetensi yang tinggi, yang dihasilkan oleh pendidikan yang baik, sesuai kebutuhan, tantangan, dan tuntutan baru dapat dipenuhi atau diatasi. Peran guru dalam pendidikan karakter sangat penting. Guru merupakan sosok yang menjadi idola bagi anak didik. Menurut E Mulyasa dalam Asmani, (2013:71), fungsi guru itu bersifat multifungsi.Dalam konteks pendidikan karakter, menurut Asmani (2013:72), peran guru sangat vital sebagai sosok yang diidolakan, serta menjadi sumber inspirasi dan motivasi murid-muridnya. Sikap dan perilaku seorang guru sangat membekas salam diri seoranag murid, sehingga ucapan, karakter, dan kepribadian guru menjadi cermin murid.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menegaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Selanjutnya, dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) juga terpapar secara tersurat berbagai kompetensi yang bersangkutan dengan karakter di samping intelektualitas. Ini semua menandakan bahwa

sesungguhnya pendidikan bertugas mengembangkan karakter sekaligus intelektualitas berupa kompetensi peserta didik.

Satuan pendidikan sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Hal ini merupakan prakondisi pendidikan karakter pada satuan pendidikan yang selanjutnya diperkuat dengan 18 nilai hasil kajian empirik Pusat Kurikulum. Untuk memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agam, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu : (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja Keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Seamangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, dan (18) Tanggung Jawab.

Penanaman nilai dapat dilakukan olehberbagai lembaga seperti sekolah dan keluarga. Pada lembaga sekolah penanaman nilai dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan baik dalam bentuk peraturan maupun diselipkan pada proses pembelajaran di kelas(Itsna Oktaviyanti, Joko Sutarto, 2012). Nilai-nilai pembentuk karakter bangsa terdapat 18 nilai, namun satuan pendidikan dapat menentukan prioritas pengembangannya dengan cara melanjutkan nilai prakondisi yang diperkuat dengan beberapa nilai yang diprioritaskan dari 18 nilai di atas. Dalam implementasiannya jumlah dan jenis karakter yang dipilih tentu akan dapat berbeda anatara satu

daerah atau sekolah yang satu dengan yang lain, tergantung pada kondisi masing-masing sekolah.

Menurut Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang telah di sahkan oleh Presiden Nomor 87 Tahun 2017, ada nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Dalam penelitian ini untuk membentuk indikator mengacu pada indikator-indikator yang terdapat pada PPK dan nilai –nilai pembentuk karakter bangsa yang kemudian di padukan dengan nilai-nilai yang disesuaikan dengan kondisi serta materi yang akan diteliti. Adapun indikator nilai-nilai karakter positif menurut Daryanto, (2013: 134) sebagai berikut

Tabel. 2.2 Indikator-Indikator Karakter Positif

Karakter Positif	Sub Nilai	Indikator
Religius	1. Toleransi	• Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran • Tidak mengganggu teman ketika sedang berdoa
Nasionalis	1. Taat hukum 2. Disiplin 3. Menghargai	• Mematuhi taat tertib sekolah • Membiasakan hadir tepat waktu • Memperhatikan guru ketika menerangkan
Mandiri	1. Kerja keras 2. Berani	• Sungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan guru • Aktif dalam pembelajaran
Gotong Royong	1. Kerja sama 2. Peduli	• Berperan aktif dalam kelompok • Memelihara lingkungan kelas • Berempati kepada sesama teman kelas

Karakter Positif	Sub Nilai	Indikator
Integritas	1. Kejujuran 2. Tanggung Jawab	• Tidak mencontek saat ulangan • Berperan aktif dalam proses pembelajaran • Berpendapat untuk pemecahan masalah

2.1.6 Pembelajaran Kooperatif

Artzdan Newman(dalam Huda, 2013:32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyeleseaikan sebuah tugas, atau mencapai satutujuan bersama. Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Belajar kooperatif bukan sesuatu yang baru. Sebagai guru dan mungkin siswa kita pernah menggunakannya atau mengalaminya sebagai contoh saat bekerja dalam laboratorium. Dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang di berikan guru Slavin, 1995 ; Eggen dan Kauchak (dalam Trianto:2011).

Menurut Kirana (2015), untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat membantu siswa memperoleh hasil yang optimal, hendaknya guru menggunakan strategi, pendekatan dan model pembelajaran yang lebih

banyak melibatkan siswa untuk aktif. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif ini membentuk sikap siswa untuk saling bekerja sama secara kelompok dan siswa mengmbangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di dalam maupun di luar sekolah.

Contoh model pembelajaran kooperatif yaitu meliputi:*Modeling the way, Group resume, Talking Stick, Picture and Picture, Example Non-Example, Two stay two stray, Course review horay, Talking Stick, Snowball Throwing, cooperatife script,* dan lain-lain.Dalam penelitian ini, berdasarkan akar penyebab masalah yang ada, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*dengan media *audio-visual.*

2.1.7 Model Pembelajaran*Talking Stick*

2.1.7.1. Pengertian Model *Talking Stick*

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalan merancang suatu pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar, sehingga model pembelajaran ini digunakan dalam

aktifitas belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar(Rochmawati, Sutarto, & Anni, 2017).Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide (Jamiah, 2016). Pembelajaran *talking stick* ini menggunakan tongkat sebagai alat bicara (Wardana, 2016). *Talking stick* adalah model yang digunakan untuk melatih keterampilan dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat serta menguji kesiapan siswaMiftahul Huda (2014:224). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu polayang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang model pembelajaran *talking stick,* (Trianto 2011:5).

Talking stick (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapinya. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat. Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Talking Stick* dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara

(berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian(Aris Shoimin, 2014:197).

Model *talking stick*, yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dimana siswa bekerja dalam suatu kelompok kecil (U,A Obinna, 2015). Pembelajaran metode ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari tutor setelah siswa mempelajari pokok bahasannya(Nurhalim, n.d.). *Talking stick* sangat cocok untuk diterapkan kepada ssemua jenjang secara hierarkis (setara dengan SD, SMP, SMA). Selain berlatih berbicara, pembelajaran yang seperti ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan untuk siwa lebih aktif dalam belajar (Sari, 2017). Pembelajaran *talking stick* sangat cocok untuk Sekolah Dasar karena melatih berbicara, pembelajaran ini akan membuat lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif (Idrus, 2017). Suprijono (2009) mengungkapkan bahwa "Metode *talking stick* mendorong siswa untuk belajar berani mengungkapkanpendapat ". Metode *talking stick* sangat cocok untuk mengembangkan dalam proses pembelajaran teori PAIKEM yang partisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran *talking stick*adalah pembelajaran yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *Talking stick* sebagaimana dimaksudkan dalam penelitian ini, dalam proses belajar mengajar di kelas berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang diberikan dari satu siswa kepada siswa yang

lainnya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru selesai mengajukan pertanyaan, maka siswa yang sedang memegang tongkat itulah yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.Hal ini dilakukan hingga semua siswa berkesempatan mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diajukan guru, (Huda 2013:225).

Talking stick termasuk salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *talking stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD (Jahring, 2017). Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Pembelajaran dengan model *Talking Stick* ini cocok untuk diterapkan di jenjang Sekolah Dasar. Adapun karakteristik siswa SD menurut June & Rosemary 1992 : 75, anak-anak pada jenjang sekolah dasar dari umur 5-8 hanya memulai untuk mengakumulasikan informasi dan pengalaman yang diambil pada usia menengah. Mereka mengekplorasi interaksi dan kerja sama dengan orang lain. Selain itu, karakteristik siswa SD khususnya pada kelas III adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok. Menurut Allport dalam Sumadi bahwa masa kanak-kanak bersandar pada pentingnya hadiah atau prinsip kesenangan adalah sesuatu yang sangat cocok. Dengan pernyataan tersebut, pembelajaran yang menyenangkan tepat digunakan di dalam pembelajaran kelas III SD.

Model pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas III MI Asas Islam Kalibening. Hal itu dikarenakan model pembelajaran tersebut mampu menggali potensi siswa serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.7.2. Langkah-langkah model *Talking Stick*

Huda,(2013:225) mengatakan bahwa penerapan *talking stick* ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 4-5 siswa yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan, atau minat yang berbeda. *Talking stick* ini cocok digunakan untuk semua kelas dan semua tingkatan umur. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *talking stick* menurut Huda (2013:225) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan tongkat yang panjangnya 20 cm.
2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
3. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
4. Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
5. Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberi pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian

besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.

6. Guru memberi kesimpulan
7. Guru melakukan evaluasi/penialain
8. Guru menutup pembelajaran.

2.1.7.3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Talking Stick*

Pemilihan model tersebut dikarenakan peneliti beracuan pada kelebihan dari *talking stick* yang dinyatakan oleh Huda (2013:225) yaitu:

1. Mampu menguji kesiapan siswa
2. Melatih keterampilan dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat.

Model dengan kelebihan tertentu pasti terdapat pula kekurangannya. Adapun kekurangan dari *talking stick* menurut Huda (2013:226) adalah bagi siswa yang secara emosional belum terlatih untuk bisa berbicara di hadapan guru.

Kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan oleh Huda memerlukan tindakan untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran.Peneliti mempunyai solusi untuk mengatasi kekurangan dalam model ini. Dalam kekurangan tersebut bisa teratasi dengan sebisa mungkin membuat proses pembelajaran ini terasa menyenangkan dan tidak tegang, dengan begitu bagi siswa-siswi yang secara emosional belum terlatih berbiacara di hadapan guru bisa dilakukan dengan suasana yang tidak menegangkan.

Sehingga peneliti merancang media yang menarik agar kekurangan dalam model *talking stick* dapat teratasi.

2.1.7.4 Teori yangMelandasi Model *Talking Stick*

1. Teori Kontruktivisme

Rusman 2014:201 mengatakan bahwa teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori kontruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Menurut Rusman 2014:201, pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Teori konstruktivis ini siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto, 2012: 28).Di dalam teori ini siswa harus bekerja untuk memecahkan suatu masalah. Menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa.Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, yaitu dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa

siswa ke pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga.

Teori ini mendasari model *talking stick* karena dengan penggunaan model *talking stick*di dalam proses pembelajaran, siswa harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, menerapkan ide-idenya sendiri. Siswa harus menemukan idenya sendiri dalam proses pemecahan masalah dalam diskusi ataupun dalam permainan *talking stick*. Dalam teori kontruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya. Guru dapat memberikan kemudahan misalnya dalam menemukan atau menerapkan ide-idenya sendiri, guru sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.

2. Teori perkembangan Kognitif Piaget.

Perkembangan kognitif sebagian besarditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan.Menurut teori Piaget, setiap individu pada tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembanagan kognitif tersebut adalah tahap sensorimotor, praoperasional, operasi kongkrit, operasi formal (Trianto, 2012:29).

Teori Piaget dalam Riset Dasar dan Terapan (2017), proses pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi. Asimilasi adalah proses mengintegrasikan informasi baru ke

dalam struktur kognitif yang ada, akomodasi adalah proses mengadaptasi struktur kognitif ke situasi baru, dan equabilitasi adalah penyesuaian kontinuitas antara asimilasi dan akomodasi. Teori Piaget sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Pembelajaran Model yang akan diterapkan di sekolah dasar itu adalah model pembelajaran *Talking Stick*. Dalam model pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan mengungkapkan pendapat dari materi yang disajikan. Ide-ide baru yang muncul melalui proses berfikir yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya sesuai dengan tahap-tahap yang telah dijelaskan oleh Piaget dalam teori kognitifnya.

Adapun tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas. Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran secara logis dan beracuan pada objek-objek kongkrit.

2.1.8 Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2013:120) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Kualitas pendidikan perlu ditingkatkan, dengan adanya media pembelajaran di harapkan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.Prinsip pelaksanaan kurikulum

dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar(Rahmaibu, Ahmadi, & Prasetyaningsih, 2016). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pengajaran atau pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk penyampai pesan dalam pembelajaran sehingga terjalin interaksi yang baik antara peserta didik dengan guru (Falahudin, 2014). Penggunaan media sangatlah penting agar terjalin interaksi yang baik dalam pembelajaran (Andrijati, 2014). Menurut Ainina (2014), hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran.Pemanfaatan media belajar yang relevan dengan materi belajar, juga dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat dibutuhkan siswa (Wicaksono, 2017).

Seiring perkembangan zaman, perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi paling tua yang

dimanfaatkan dlam proses belajar adalah sistem percetakan yang bekerja atas dasar prnsip mekanistik. Berdasarkan perkembangan teknologi, Cecep Kustandi (2011:29) mengatakan media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi *audio- visual*, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.Dalam penelitian ini, media yang akan digunakan adalah media *audio-visual.*

2.1.8.1 Media *Audio-visual*

Cecep Kustandi (2011:103) mengatakan media *audio-visual* merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Untuk dapat memahami materi dengan mudah peserta didik membutuhkan alat bantu. Guru sebagai fasilitator sebaiknya memilihkan media yang tepat untuk membantu peserta didik. Arsyad (2013:30) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *audio-visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa.

Media *audio-visual* siswa dapat lebih memahami konsep yang diberikan oleh guru secara lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata (Lestari, 2018). Dari hasil penelitian Achmadi (2016) membuktikan bahwa media *audio-visual* dapat menarik simpati anak dan mempengaruhi perilaku atau kebiasaan mereka.

Media *audio-vsiual* terbukti dapat mencapai ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dalam penelitian Hasan (2016).

Disimpulkan bahwa media *audio-visual* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara untuk mempermudah pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa dan membuat siswa lebih mandiri dalam belajar (Miftakh, 2015). Penelitian ini akan menggunakan media *audio-visual* berupa video.

Cecep Kustandi (2011:64) mengatakan bahwa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media film dan video sebagai media belajar diantanya adalah 1) film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, 2)Film dan video menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan, 3)menanamkan sikap dan segi-segi afektif, 4)mengundang nilai-nilai postif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Langkah-langkah pembelajaran dengan media *audio-visual* menurut Arsyad 2013: 141 adalah sebagai berikut :

1. Guru menyajikan materi secukupnya
2. Guru memutarkan media *audio-visual*
3. Siswa memperhatikan media audio-visual yang diputar oleh guru
4. Guru menjelaskan isi media *audio-visual.*

Tabel 2.3 Sintaks Model *Talking Stick* Berbantuan *Audio-visual*

No.	Sintaks Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.	1. Guru membuka pembelajaran.	1. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2.	Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	2. Gurumenyampaikan materi dengan menggunakan media *audio-visual*	2. Siswa memperhatikan materi dalam tampilan media*audio-visual*
3	Gurumenyampaikan materidenganmenggunakan media*audio-visual*.	3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa diberi kesempatan membaca materi.	3. Siswa membentuk kelompok dan membacamateri.
4.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian siswa diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi.	4. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi.	4. Siswa berdiskusi dalam kelompok.
5.	Siswa berdiskusi untuk mengerjakan tugas kelompok.	5. Guru membahas hasil diskusi dan memberi penguatan.	5. Siswa membacakan hasil diskusi kelompok.
6.	Guru dan siswa membahas hasil diskusi kelompok.	6. Guru membimbing siswa untuk menutup buku/materi pelajaran.	6. Siswa menutup buku/materi pelajaran.
7.	Guru menyiapkan tongkat kemudian meminta siswa untuk menutup semua buku/materi pelajaran.	7. Guru mengambil tongkat dan mengajukan pertanyaan dalam permainan *talking stick.*	7. Siswa yang mendapatkan tongkat menjawab pertanyaan.
8.	Guru mengajukan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat harus menjawab.	8. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dan evaluasi.	8. Siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengerjakan evaluasi.
9	Guru memberikan kesimpulan.		
10	Guru memberikanevaluasi/penilaian.		

2.2Kajian Empiris

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Peninjauan penelitian lain dapat digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian ini. Selanjutnya penelitian yang terkait lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Irma Novida menghasilkan (2016) bahwa hasil belajar IPS pada materi jasa dan peranan tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dapat ditingkat melalui penerapan model Talking Stick pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. Kemudian penelitian tentang pembelajaran menggunakan talking stick dilakukan oleh Rindawati Muawanah (2014) menghasilkan kentuntasan klasikal. Penelitian lain tentang model talking stick yang dilakukan oleh Susilowati, et. al (2015) menghasilkan bahwa dengan metode talking stick dan snowball throwing dapat meningkatkan aktivitas berbicara siswa, sehingga siswa lebih berani berpendapat dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Sari (2016) juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Keberadaan penelitian ini diantara penelitian terdahulu, terletak pada pembahruannya yaitu model pembelajaran *talking stick* dikombinasikan dengan media *audio-visual.* Media ini memberikan dampak yanag postif, hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Madhuri (2013) menghasilkan bahwa penggunaan media *audio-visual* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Hal

itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mathew (2013) menghasilkan bahwa menggunakan *audio-visual* sebagai metode pengajaran merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas.Hayati (2017) melakukan penelitian yang membuktikan bahwa media *audio-visual* dapat meningkatkan minat terhadap pembelajaran.

Dengan menggabungkan media *audio-visual*, pembelajaran akan lebih menarik sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik. Penelitian yang relevan dengan media *audio-visual* adalah penelitian oleh Ashaver dan Madhuri (2013) menghasilkan bahwa dengan media *audio-visual* siswa mempunyai keuntungan yang lebih bagi siswa, siswa lebih mudah mengerti pembelajarannya.

Selain di kombinasikan dengan media *audio-visual*, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* akan berdampak pada karakter postif siswa. Penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Manuaba (2014) memberikan hasil bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *talking stick*termasuk dalam kategori tinggi. Penelitian mengenai karakter yang lain yang dilakukan oleh Tannir dan Anies (2013) mengahasilkan bahwa pendidikan karakter dapat berpengaruh terhadap kemampuan intelektual siswa serta harga diri siswa.

Adapun dari penelitian dari jurnal internasional yang lain adalah yang dilakukan oleh Idrus (2017) mengahasilkan bahwa model talking stick dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas 4 SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Jahhring (2017) menghasilkan bahwa model TGT dan talking stick keduanya dapat meningkatkan hasil belajar diatas KKM yaitu 75. Sejalan dengan pebelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2017) bahwa model talking stick dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas 5 SD. Model talking stick merupakan model kooperatif learning dimana siswa bekerja sama dengan antar teman. Penelitian yang dilakukan oleh Obbina (2015) menghasilkan bahwa model koopertaif dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa, serta penelitian oleh Wardana (2016) bahwa model talking stick dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Penelitian dari jurnal nasional yang dilakukan oleh Agustin (2015) menghasilkan bahwa model TGT dan talking stick dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sejalan dengan penelitian oleh Kirana (2015) yang menghasilkan bahwa dengan model talking stick, siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Penelitian oleh Purwaningsih, Yahya (2013) dan Sari (2017) juga menghasilkan bahwa model talking stick dapat mempengaruhi prestasi belajar mereka menjadi lebih baik dari pada sebelumnya.

Penelitian dari jurnal nasional lainnya yang berkaitan dengan talking stick diantaranya yang dilakukan oleh Jamiah (2016) menghasilkan bahwa model pembelajaran talking stick dengan metode math magic dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian relevan lainnya yang membuktikan bahwa talking stick dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Prayandari (2014), Rismi (2017),

Siregar (2015), Unggu (2017), dan Wahyudiantari (2015). Selain meningkatkan hasil belajar, talking stick juga dapat meningkatkan kemampuan bebicara siswa, penelitian yang telah dilakukan oleh Malik (2012).

Penelitian yang berkaitan dengan media audiovisual diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Achmadi (2016) yang memperoleh hasil bahwa dengan media audio-visual, dapat mempengaruhi pembiasaan perilaku anak. Selain dapat mengubah perilaku anak, media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar belajar PKn seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmaibu (2016), selain mata pelajaran tersebut media audio-visual juga dapat meningkatkan ketuntasan belajar IPS pada kelas IV SD yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2016) seperti halnya dengan penelitian oleh Sidi (2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Yusantika (2018) dan Miftakh (2015), media audio-visual dapat mempengaruhi kemampuan menyimak siswa kelas IV. Media audio-visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, prestasi belajar menjadi lebih baik, karena pada dasarnya media audio-visual ini lebih menarik siswa dalam proses pembelajaran, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwono (2014). Media audio-visual ternyata juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dapat mata pelajaran sejarah, hal terbut mrupakan hasil penelitian dari Ainina (2014), sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Fujiyanto

(2016) yang menghasilkan peningkatan hasil belajar dengan persentasee 90% siswa yang tuntas KKM.

Penelitian lain yang relevan dan berhubungan dengan penelitian saya yaitu berkaitan dengan karakter. Adapun peneltian-penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Aisyah (2014) yang meberikan hasil bahwa dengan menerapkan pendidikan karakter, siswa menunjukkan dan menjiwai sikap serta tingkah laku yang baik yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia. Selain itu penelitian oleh Mauanah (2015) dengan mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah dengan baik maka maka karakter anak akan menjadi terbentuk dan kuat. Dalimunthe (2015) telah melakukan penelitian yang menghasilkan bahwa pendidikan karakter dapat diimplementasikan dalam pembelajaran melalui pembiasaan dan latihan dengan memperhatikan keterpaduan antara pembentukan karakter dengan pembelajaran. Selain itu penelitian oleh Wening (2012) bahwa pembentukan karakter dapat ditanamkan melalui pendidikan nilai. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Zulhijrah (2015) bahwa karakter anak dapat dibentuk melalui pendidikan karakter.

Sebagian penjabaran perbedaan antara penelitian –penelitian yang relevan tercantum pada tabel 2.4.

Tabel. 2.4 Daftar Penelitian yang relevan

No	Judul	Tujuan Penelitian	Analisis Data	Hasil/Kesimpulan	Data	Lokasi
1.	Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Talking Bread Pada Pokok Bahasan Geometri Dan Pengukuran Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015 Sigit Pamungkas, Riyadi, dan Budi Usodo (Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika,2015)	penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek dari model pembelajaran pada bahasan geometri dan pengukuran ditinjau dari kecerdasan majemuk siswa. model pembelajaran yang dibandingkan adalah tipe model pembelajaran kooperatif *talking stick*, model pembelajaran kooperatif tipe *talking bread*, dan model pembelajaran langsung	Kuantitatif, Eksperimental semu	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Talking Stick yang di kembangkan menjadi Talking Bread menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.	Data kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi aspek kognitif dan afektif siswa	Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Karanganyar
2.	Improve the Learning Outcomes of Mathematics through the Learning Model of Talking Stick in the Fifth-Grade of Public Primary School 060843 of Medan Barat Khairunnisa dan Edy Surya (International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR), 2017)	Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui pembelajaran model Talking Stick di kelas lima Sekolah Dasar Negeri 060843 Medan Barat	Mix methods (penelitian kuantitatif dan kualitatif)	Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar matematika mengalami peningkatan melalui model Talking Stick	Data yang di kumpulkan dari observasi dan tes	KelasVdi Medan Barat
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas	mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran	Kuantitatif , Ekperimen semu.	(1) deskripsi data dengan model pembelajaran talking stick berbantuan video pembelajaran berada pada	instrumen tes berbentuk teks	seluruh siswa kelas VIII di SMPN4 Negara

	VIII Ni Putu Ayu amiasih (e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 2015)	dengan menerapkan model pembelajaran talking stick berbantuan video pembelajaran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII semester II SMP N 4 Negara		kategori sangat tinggi, (2) deskripsi data dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi, dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran talking stick dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dengan thitung = 18,60 > ttabel = 2,000.	objektif, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t).	
4.	Pengaruh Metode *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014 Ida Bagus Ngurah Manuaba, Nym Kusmariyatni , dan I Md. Citra Wibawa (Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2014)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode talking stick dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014.	Kuantitatif, Ekperimen semu	Terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode talking stick berbantuan media audio visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi konvensional pada siswa kelas VA dan VB SD Negeri 1 Karangasem.	Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar IPA. Dianalisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.	kelas V SD N 1 Karangasem
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA	Kuantitatif, Eksperimen semu.	Model pembelajaran talking stick berbasis concept mapping	. Data hasil belajar IPA siswa,	Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta

	Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014. Ni Made Prayandani, Gusti Agung Oka Negara, I Wayan Rinda Suardika (Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).	antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran Talking Stick berbasis Concept Mapping dengan yang dibelajarkan melalui konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014.		berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014.	dikumpulkan melalui tes hasil belajar IPA dengan menggunakan metode tes objektif bentuk pilihan ganda.	Utara Tahun Ajaran 2013/2014.
6.	Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Dan Think Pair Share (Tps) Dengan Strategi Talking Stick Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VII Smpn Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : model pembelajaran mana yang memberikan prestasi belajar lebih baik diantara model pembelajaran kooperatif tipe TTW dengan strategi talking stick, tipe TPS dengan strategi talking stick dan model pembelajaran klasikal	Kuantitatif, Quasi ekpserimental	Siswa kelas VII di SMP Kota Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.	Data diambil dari hasil prestasi siswa, pretest dan post test	SMPN 3 Surakarta , SMPN 14 Surakarta dan SMPN 26 Surakarta

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang penting karena didalamnya membentuk peserta didik untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, mempunyai karakter yang baik, serta dapat berinteraksi langsung dengan bangsa-bangsa lain dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi. Namun pada kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya mencapai sasarannya karena pada proses pembelajarannya belum berhasil sehingga berdampak pada hasil peserta didik yang masih di bawah KKM yaitu 70. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut yang pertama yaitu pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru masih menggunakan model yang konvensional, kurang menggunakan media yang inovatif sehingga peserta didik kurang minat dalam pembelajaran dan kurang aktif dalam pembelajaran. Terlebihnya karakter anak yang semakin merosot, kurangnya rasa menghargai, sopan santun terhadap guru dan nilai-nilai yang lain semakin menurun.

Berdasarkan masalah diatas, ada solusi yaitu dengan guru menerapkan model *talking stick* dengan media *audio-visual* di dalam kegiatan pembelajaran.Penggunaan model dan media pembelajaran ini cukup efektif dikarenakan dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Selain menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan kepercayaan diri pada siswa, siswa juga dapat belajar menjawab pertanyaan serta melatih siswa memahami materi dengan cepat. Melaui pembelajaran yang seperti

ini, di harapkan karakter-karakter positif anak akan muncul dan semakin berkembang dengan baik. Oleh karena itu, peneliti akan menganalisis karakter positif dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *audio-visual.*

Dari uraian di atas, maka diperoleh alur berpikir sebagai berikut:

Masalah:

1. Karakter siswa semakin merosot
2. Guru belum sepenuhnya mengaplikasikan pembelajaran siswa aktif
3. Guru kurang maksimal dalam pemilihan model pembelajaran
4. Guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran
5. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran
6. Siswa belum bisa fokus terhadap pembelajaran
7. Hasil belajar siswa 70% belum mencapai hasil maksimal atau kurang dari KKM 70

Penerapan model pembelajaran *Talking stick*berbantuan media *Audio-Visual*:

1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi pembelajaran, dan media *audio-visual.*
2. Guru memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menggali pengetahuan
3. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media *audio-visual*
4. Guru membentuk kelompok, masing-masing kelompok 4-5 siswa, serta memberikan materi
5. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa
6. Guru mengawasi jalannya diskusi
7. Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi
8. Guru memberikan instruksi siswa dan memastikan bahwa tidak ada buku yang masih terbuka
9. Bernyanyi bersama dan guru mengajukan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat harus menjawab

Gambar 9.1 Kerangka Berpikir

10. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan

Hasil yang diharapkan: karakter positif dan hasil belajar siswa meningkat

Gambar 2.1.AlurKerangkaBerpikirPenelitian

2.4. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012:96) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkanlandasan teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H0 : karakter positif tidak meningkat, hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan model talking stick berbantuan media audio-visual lebih rendah di bandingkan dengan kelas konvensional, dan penerapan model pembelajaran talking stick berbantuan media audio-visual tidak efektif terhadap pembelajaran PKn.

H1 : karakter positif meningkat, hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan model talking stick berbantuan media audio-visual lebih tinggi di bandingkan dengan kelas konvensional, dan penerapan model pembelajaran talking stick berbantuan media audio-visual efektif terhadap pembelajaran PKn.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran PKn melalui model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan karakter positif siswa setelah mengikuti pembelajaran model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* dengan motivasi siswa yang pembelajarannya secara konvensional dilihat dari nilai rata-rata karakter positif siswa kelas eksperimen di kelas III A MI Asas Islam Kalibening diperoleh nilai pretest dan postestnya. Dapat disimpulkan untuk karakter positif siswa di kelas eksperimen mengalami kenaikan secara signifikan.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah mengikuti pembelajaran dengan model model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* dengan hasil bvelajar siswa yang pembelajarannya secara konvensional dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai pretest dan postest dan di kelas kontrol diperoleh nilai hasil belajar dari pretest dan postest. Disimpulkan untuk hasil belajar baik dalam kelas eksperimen peninggkatannya lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Pembelajaran dengan model *talking stick* berbantuan media *audio-visual* terbukti efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat melalui analaisi N-Gain hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

a. Guru disarankan untuk untuk lebih meningkatkan pengetahuan, dan pengalaman dengan cara mengaplikasikan berbagai macam model pembelajaran sehingga dapat berbenah diri untuk lebih mengefektifkan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dan memotivasi guru untuk berpikir inovatif.

b. Guru sebaiknya lebih meningkatkan keterampilan guru dengan mengkomninasikan dengan berbagai macam media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih profesional.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan agar dapat menerima pengalaman belajar secara langsung dan konkret sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKn dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abu, L., Mahani M., Zainudin H., & Siti. Z. D. S. 2015. How to Develop Character Education of Madrassa Students in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 9(1) : 79-86

Achmadi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembiasaan Berperilaku Baik Pada Anak Kelompok A, *Jurnal Wahana*, 67(2) : 1-5.

Agustin, P., Saputro, S., & Sri, R.D.A. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dan Teams Games Tournaments (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Matematik Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4): 31-40.

Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi " Multimedia Indonesian Culture " (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2) : 127-136.

Ainina, I.A. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal Of Histori Education*. 3(1) : 40-45.

Andrijati, N. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2) : 123-133.

Anggraini, A. N., & Fitrawati. 2016. Teaching Speaking By Using Talking Stick Technique For Senior High School Students. *Journal of English Language Teaching*, 5(1) : 72-79.

Arikunto, S. 2009. Dasar–dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto,Suharsimi,dkk.2010.*PenelitianTindakanKelas.*Jakarta:PTBumiAksara.

Arsyad, Azhar. 2013.*Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo.

Ashaver, D., Sandra, M.I. 2013. The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. IOSR *Journal of Research & Method in Education*, 1(6) : 44-55.

Bakry, Noor Ms. 2014. Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Creswell, J. W. 2015. Riset Penelitian. Yogyakarya: Pustaka Pelajar.

Dalimunthe, R.A.A. 2015. Strategi Dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di SMP N 9 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1) : 102-111.

Danielson, C. 2013. The Framework for Teaching Evaluation Instrument. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.

Daryanto & Darmiatun.S. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah.Yogyakarta : Gava Media

Daryanto.2011.*Penelitian Tindakan Kelasdan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Dewi, A.R.C; Sarwi; & Agus,Y. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Teknologi Multimedia Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Pengembangan Karakter Siswa Sma Kelas XI. *Unnes Physics Education Journal*., 4(3) : 1-9.

Dianti, P. 2014. Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 23(1) : 58-69.

Djamarah, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:RinekaCipta

Estuwardani. A., Norayeni., & Ali. M. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif Dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2) : 157-173.

Fakhruddin; Farid, A; Sumilah; & Isa, A. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan 1 Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum *2013. Jurnal Abdimas, 21(2) : 103-110*

Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4) : 104-117.

Fanhas, E; & Gina, N.M. 2017. Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Menurut Q.S. Lukman : 13 –19.*PEDAGOGI*, 3(3) : 42-51.

Fujiyanto, A; Asep, K.J; & Dadang, K. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1) : 841-850.

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

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PustakaSetia.

Hasan. H. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4) : 22-33.

Hayati, N; Yusuf, A; & Febri H. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah*, 14(2) : 160-183.

Hendriana, E.C; & Arnold, J. 2016. Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia,*1(2) : 25-29.

Hightower, R. & Mohammad, S. 2009. Servicescape's Hierarchical Factor Structure Model. Global Review of Business and Economic Research. 5(2): 375-398.

Hsiung, Chin.2012. The Effectiveness of Cooperative Learning. Journal of Engineering. 101(1) : 119-137.

Huda, Miftahul. 2013.*Model-Model PengajaranDan Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar.

Huda, Miftahul. 2014.Cooperative Learning.Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Idrus, N. A. 2017. Enhancing Skill Speaking With Talking Stick Learning Model. *International Journal of Social Science and Humanities Research*, 5(3) :513-521.

Ihsan.2017.Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2) : 48-59.

Jahring., Armiana., & Akbar N. 2017. Comparative Study Of Mathematics Learning Students Outcomes Taught By Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type (TGT) And Talking Stick Type (TS). *Journal International of Mathematics Education*, 2(2) : 59-65.

Jamal Ma'mur Asmani.2013.Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah.Yogyakarta: DIVA Press.

Jamiah, R; & Edy, S. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Metode Math Magic Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Di Kelas V SD Negeri 200211 Padang Sidimpuan. *AXIOM*, 5(2) : 244-255.

June R. Chapin & Rosemary G. Messick.1992. *Elementary Social Studies*. London : Longman Group.

Khairunnisa.,& Edy, S.2017. Improve the Learning Outcomes of Mathematics through the Learning Model of Talking Stick in the Fifth-Grade of Public. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 34(1) : 81-90.

Kirana, A.R., Tri, A.K., & Riyadi. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Dan Think Pair Share (TPS) Dengan Strategi Talking Stick Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VII SMPN Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *JMEE*, 5(2) : 132-141.

Kustandi Cecep, Bambang Sutjipto.2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Kustini, S. 2016. Pengembangan Karakter Cerdas Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal INTEKNA*. 16(2) : 109-114.

Lestari, L.D; 1 Halimatusha, D; & Fibria, A.P. 2018. Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru. *Jurnal PKM*, 1(1) : 55-60.

Machin. A. 2014. Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter Dan Konservasi Pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *JPII*, 3(1) : 28-35.

Madhuri, J.N. 2013. Use Of Audio Visual Aids In Teaching And Speaking. *Research Journal of English Language and Literature*, 1(3) : 118-122.

Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran(Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media DanImplementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1) : 27-34.

Malik, E. L., Lailatul. M., & Sulistyaningsih. 2012. Improving Students' Speaking Ability Through Talking Stick. *JournE English Education Study Program*, 2(2): 158-163.

Manuaba, I.B.N., Nym.K., & I Md. Citra. W., 2014. Pengaruh Metode Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1) : 1-10.

Mathew, N.G., & Ali, O.H.A.2013. A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction.*International Journal of Higher Education*, 2(2) : 86-92.

Maunah, B. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1) 90 : 101.

Miftakh, F; & Yogi, S.S. 2015. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 2(5) : 17-24.

Miles, M. & Huberman, M. 2007. Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2 ed). Thousand Oaks, CA: Sage.

Muchlas Samani & Hariyanto.2017.Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Mudjiono, Dimyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta

Novida, I. 2016. Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SD

Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1) : 1-14.

Nurhalim, K. (n.d.). The Development of Guided Discovery Learning by Talking Stick Social Scientific Group to Increase the Creativity of Students of Peer Group C in the LCS Grobogan Central Java, *97*(23), 83–96

Oktaviyanti,I; Joko, S.; H. T. A. (2012). Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa SD. *Characterized Education; Elementary School Students*, *1*(2), 77–84.

Omeri, N. 2015. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9(3) : 464-468.

Pamungkas, S., Riyadi., & Budi. U. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Talking Bread Pada Pokok Bahasan Geometri Dan Pengukuran Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3(8) : 894-903.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Pranyandari; Agung, O.N; & Rinda, S. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1) : 1-10.

Prasetyo, A.F; Suyahmo; & Eko, H. 2017. Student's Establishment of Character and Social Behavior Through Langit Biru Program at SMP Negeri 3 Tuban. *Journal of Educational Social Studies*, 6(3) : 125-135.

Purwaningsih, A.; Sulistyo, S.; & Sri, R.D. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Teams Games Tournaments (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Matematik Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(4) : 31-40.

Purwono, J., Sri. Y., & Sri. A. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2) : 127-144.

R, A. Aisyah. 2014. The Implementation Of Character Education Through Contextual Teaching And Learning At Personality Development Unit In The Sriwijaya University Palembang. *International Journal of Education and Research*, 2(10) : 203-214.

Raharjo, T.J; Achmad, R.R; & Tri S. 2015. Keefektivan Manajemen Pendidikan Karakter Pilar Konservasi Budaya Melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri Sosial Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 1(1) : 25-35.

Rahmaibu, F.H; Farid, A; & Fitria, D.P. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif* 7(1): 1-10.

Rifa'i,Achmad dan Catharina Tri Anni.2010.*PsikologiPendidikan.*Semarang : Universitas Negeri SemarangPress.

Rismi Vidayanti, R; Suyitno, Y. P; & Ikha, L. 2017. Keefektifan Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2(3) : 261-266.

Rochmawati, I., Sutarto, J., & Anni, C. T. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Abstrak. *Journal of Primary Education*, *6*(2) : 147-158.

Rulia, M; Ed, S; & Iqbal, H. 2015. Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Keterampilan Berbicara Bebalah. 1(1) : 1-9.

Rusilawati, a. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian. Semarang: UNNES PRESS

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.*Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Safitri, N.M. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kultur Sekolah Di SMP N 14 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2) : 173-183.

Sari N.2016. Improving Students Speaking Skill Through Talking Stick At Tenth Grade IPA 1 SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*.1(2):1-14.

Sari, D.M. .2017. Analysis Of Students' Mathematical Communication Ability By Using Cooperative Learning Talking Stick Type. *Journal of Mathematics Education*, 6(2) : 183-194.

Sarwi; Supriyadi; & Sudarmin. 2013 Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 30(2) : 141-150.

Setyowati, B.E; Arif, W; & Sarwi. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II Berbantuan LKS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 4(3) : 982-989.

Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran INOVATIF*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sidi, J; & Mukminan. 2016. Penggunaan Media Audio visual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA*, 15(1) : 52-72.

Siregar, S. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Visual Siswa Pada Konsep Sistem Indra. *Jurnal Biotik*, 3(2) : 100-106.

Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Subali, B; Sopyan, A; & Ellianawati. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Karakter Positif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1) : 1-7.

Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sukestiyarno. 2015. Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS. Semarang: UNNES.

Sumadi, S.2006. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Rajawali.

Suprihatin, T; M. Aris, M; & Setiajid. 2012. Pembentukan Life Skill Melalui Pembelajaran PKn. *Unnes Civic Education Journal*, 1(1) : 37-45.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutoyo, A. 2016. Peran Orang Tua dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(4) : 52-57.

Tannir, A; & Anies Al-Hroub. (2013). Effects Of Character Education On The Self-Esteem Of Intellectually Able And Less Able Elementary Students In Kuwait. *International Journal Of Special Education*, 28(1) : 47-59.

Thomas Lickona.2014.Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik.Bandung : Nusa Media

Tijan, M. 2015. Relevansi Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Universitas Negeri Semarang Sebagai universitas Konservasi. *Forum Ilmu Sosial*, 42(1) : 70-81.

Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto.2012.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta:KencanaPrenada Media Group.

U, A. Obinna-Akakuru; Onah, T.A; Opara, D.C. (2015) Cooperative Learning and Student's Academic Achievement in English Language in Imo State, Nigeria . *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*. 5(3), 26-29.

Unggu, S.B; Dasa, I.E; & Awuy, E. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Matriks Di Kelas X SMK Justitia Palu. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1) : 46-59.

Wahyudiantari, A.A; Parmiti; & Wayan, R.S. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1) : 1-11.

Wardana, L.W. 2016. Paper Airplane and Talking Stick Learning Methods To Increase Students Understanding About Management Information System Courses. *IOSR Journal of Business and Management*, 18(9) : 164-169.

Wening, S. 2012. Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1) : 55-66.

Wicaksono, A. 2017. Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek. *SHAHIH*, 2(1) : 67-79.

Wiliandani A.M; , Bambang, W.Y; & Sobri, Y.A. 2016. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 4(3) : 132-142.

Winarno.2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Solo : Bumi Aksara.

Wirahana, Haji.2013.Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Pada Pembelajaran PKn Di Kelas V ASDN Metro Selatan, 1 (2).

Yahya, M. N., & Pramukantoro. J.A. 2013. Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Peralatan Pengendali Daya Tegangan Rendah Di SMK 2 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro*, 1(1) : 95-103.

Yusantika, F.D; Imam. S; & Furaidah. 2018. Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2) : 251-258.

Zulhijrah. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Tadrib* , 1(1) : 1-19.