



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL
PADA SISWA KELAS III SDN MANGKANGKULON
02 SEMARANG**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang

Oleh
ARIS SUSANTO
NIM 1401409042

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

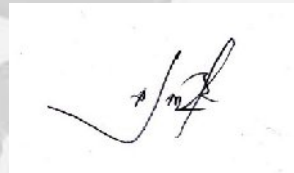
PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARIS SUSANTO
NIM : 1401409042
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang" ini adalah hasil karya penulis sendiri dan tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Semarang, 29 Mei 2013



Aris Susanto
NIM 1401409042

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang”, oleh Aris Susanto NIM 1401409042, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Mei 2013

Pembimbing I



Harmanto, S.Pd, M.Pd

NIP. 19540725. 198011. 1. 001

Pembimbing II



Dr. Ali Sunarso, M.Pd

NIP. 19600419. 198302. 1. 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19551005. 198012. 2. 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang”, oleh Aris Susanto NIM 1401409042, telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Selasa

tanggal : 11 Juni 2013



Drs. Hardjono, M. Pd

NIP. 19510801. 197903. 1. 007

Panitia Ujian Skripsi:

Sekretaris

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19551005. 198012. 2. 001

Penguji Utama

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd

NIP. 19560704. 198203. 2. 002

Penguji/Pembimbing I

Harmanto, S.Pd, M.Pd

NIP. 19540725. 198011. 1. 001

Penguji/Pembimbing II

Dr. Ali Samarso, M.Pd

NIP. 19600419. 198302. 1. 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles).

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menysia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi. (Ernest Newman).

Agar dapat membahagiakan seseorang, isilah tangannya dengan kerja, hatinya dengan kasih sayang, pikirannya dengan tujuan, ingatannya dengan ilmu yang bermanfaat, masa depannya dengan harapan, dan perutnya dengan makanan. (Frederick E. Crane).

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan kepada:
Ayah dan ibu tercinta yang telah memberi dukungan moral, material,
dan spiritual.*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang".

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

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar kepada peneliti.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Harmanto, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Dr. Ali Sunarso, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Retno Ambarwati S.Pd, Kepala sekolah SDN Mangkangkulon 02 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Doni Cahyo S, guru kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Semarang, 29 Mei 2013



Penulis



ABSTRAK

Susanto, Aris. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang*. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Harmanto, S.Pd. M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. Ali Sunarso, M.Pd.

Latar belakang permasalahan yang ditemui peneliti pada kelas III SDN Mangkangkulon 02 bahwa, pembelajaran PKn dilakukan secara konvensional dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa, penggunaan media kurang optimal, serta siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa masih rendah, dari 41 siswa terdapat 25 siswa mencapai nilai di bawah KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual. Pembelajaran tersebut melibatkan seluruh aktivitas siswa serta melatih tanggung jawab pada setiap siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang?. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Rancangan penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02. Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Sumber data: guru, siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik pengambilan data meliputi teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, keterampilan guru siklus I memperoleh skor 30 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 32 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 40 dengan kategori sangat baik. Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa siklus I mendapatkan 29,32 dengan kategori baik, siklus II mendapatkan 32,39 dengan kategori baik, dan siklus III mendapatkan 34,73 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal siklus I sebesar 68,29%, siklus II sebesar 78,05%, dan siklus III sebesar 85,37%.

Simpulan dari penelitian ini yaitu, melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa, pada proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan aktivitas seluruh siswa.

Kata Kunci: Kualitas pembelajaran PKn, Kooperatif tipe TGT, Media audiovisual

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR FOTO	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	8
1.2.1 Rumusan Masalah	8
1.2.2 Pemecahan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13

2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Hakikat Belajar	13
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	16
2.1.4 Pembelajaran Tematik	19
2.1.5 Kualitas Pembelajaran	20
2.1.5.1 Komponen Kualitas Pembelajaran	22
2.1.5.1.1 Keterampilan Guru dalam Mengajar	22
2.1.5.1.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	27
2.1.5.1.3 Materi Pembelajaran	31
2.1.5.1.4 Media Pembelajaran	33
2.1.5.1.5 Iklim Pembelajaran	34
2.1.5.1.6 Metode Pembelajaran	35
2.1.5.1.7 Hasil Belajar	35
2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	42
2.1.6.1 Ruang Lingkup PKn	44
2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif	45
2.1.7.1 Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif	47
2.1.7.2 Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	49
2.1.7.3 Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual	54
2.1.8 Media Pembelajaran	56
2.1.8.1 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	58
2.1.8.2 Media Pembelajaran Audiovisual	59
2.1.9 Penerapan Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> dengan Menggunakan Media Audivisual	62
2.2 Kajian Empiris	64
2.3 Kerangka Berpikir	67
2.4 Hipotesis Tindakan	71
BAB III METODE PENELITIAN	72

3.1 Rancangan Penelitian	72
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian	76
3.2.1 Siklus Pertama	76
3.2.1.1 Perencanaan	76
3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan	77
3.2.1.3 Observasi	79
3.2.1.4 Refleksi	79
3.2.2 Siklus Kedua	80
3.2.2.1 Perencanaan	80
3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan	80
3.2.2.3 Observasi	82
3.2.2.4 Refleksi	82
3.2.3 Siklus Ketiga	83
3.2.3.1 Perencanaan	83
3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan	83
3.2.3.3 Observasi	85
3.2.3.4 Refleksi	86
3.3 Subyek Penelitian	86
3.4 Tempat Penelitian	86
3.5 Variabel Penelitian	86
3.6 Data dan Teknik Pengambilan Data	87
3.6.1 Jenis Data	87
3.6.2 Suber Data	88
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data	89
3.6.3.1 Teknik Tes	89
3.6.3.2 Teknik Non Tes	90
3.7 Teknik Analisis Data	91
3.7.1 Data Kuantitatif	91
3.7.2 Data Kualitatif	95
3.8 Indikator Keberhasilan	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	100

4.1 Hasil Penelitian	100
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	100
4.1.1.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	100
4.1.1.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	107
4.1.1.3 Paparan Hasil Belajar Siklus I	115
4.1.1.3.1 Hasil Penilaian Kognitif	115
4.1.1.3.2 Hasil Penilaian Karakter	117
4.1.1.4 Refleksi	120
4.1.1.5 Revisi	121
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan siklus II	122
4.1.2.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	122
4.1.2.2 Deskripsi Observasi aktivitas Siswa	129
4.1.2.3 Paparan Hasil Belajar Siklus II	137
4.1.2.3.1 Hasil Penilaian Kognitif	137
4.1.2.3.2 Hasil Penilaian Karakter	139
4.1.2.4 Refleksi	142
4.1.2.5 Revisi	143
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	144
4.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	144
4.1.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	151
4.1.3.3 Paparan Hasil Belajar Siklus III	160
4.1.3.3.1 Hasil Penilaian Kognitif	160
4.1.3.3.2 Hasil Penilaian Karakter	161
4.1.3.4 Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	165
4.1.3.5 Refleksi	166
4.1.3.6 Revisi	167
4.2 Pembahasan	168
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	168
4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	168
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	174

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa	182
4.2.1.3.1 Hasil Penilaian Kognitif	182
4.2.1.3.2 Hasil Penilaian Karakter	183
4.2 Implikasi Hasil Penelitian	187
BAB V PENUTUP	189
5.1 Simpulan	189
5.2 Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	193
LAMPIRAN-LAMPIRAN	196



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria Nilai Wujud Hasil Belajar	38
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal	94
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	95
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	97
Tabel 3.4	Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru	98
Tabel 3.5	Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa	98
Tabel 3.6	Kriteria Pedoman Penilaian Karakter	99
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	101
Tabel 4.2	Hasil Observasi aktivitas Siswa Siklus I	108
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I	115
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Karakter Siklus I	117
Tabel 4.5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	123
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	130
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II	138
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Karakter Siklus II	140
Tabel 4.9	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	145
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	152
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus III	160
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Karakter Siklus III	162
Tabel 4.13	Rekapitulasi Persentase Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	165

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Penempatan pada Meja Turnamen	51
Bagan 2.2	Kerangka Berpikir	70
Bagan 3.1	Siklus Penelitian	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Hasil belajar ranah kognitif	37
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Dale	59
Gambar 4.1	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	102
Gambar 4.2	Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I	116
Gambar 4.3	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	124
Gambar 4.4	Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	124
Gambar 4.5	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	131
Gambar 4.6	Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II	139
Gambar 4.7	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	146
Gambar 4.8	Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus II dan Siklus III	147
Gambar 4.9	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus II dan Siklus III	153
Gambar 4.10	Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus III..	161
Gambar 4.11	Diagram Perbandingan Penilaian Karakter Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	162
Gambar 4.12	Grafik Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	166

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen	197
Lampiran 2	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	201
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Siswa	207
Lampiran 4	Lembar Catatan Lapangan	213
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	214
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	236
Lampiran 7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	260
Lampiran 8	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	284
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	289
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	294
Lampiran 11	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	299
Lampiran 12	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	304
Lampiran 13	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	306
Lampiran 14	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	311
Lampiran 15	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	313
Lampiran 16	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	318
Lampiran 17	Hasil Belajar Siswa Siklus I	320
Lampiran 18	Hasil Belajar Siswa Siklus II	322
Lampiran 19	Hasil Belajar Siswa Siklus III	324
Lampiran 20	Lembar Penilaian Karakter Siklus I	326
Lampiran 21	Hasil Penilaian Karakter Siklus I	327
Lampiran 22	Lembar Penilaian Karakter Siklus II	329
Lampiran 23	Hasil Penilaian Karakter Siklus II	330
Lampiran 24	Lembar Penilaian Karakter Siklus III	332
Lampiran 25	Hasil Penilaian Karakter Siklus III	333
Lampiran 26	Catatan lapangan Siklus I	335
Lampiran 27	Catatan lapangan Siklus II	338
Lampiran 28	Catatan lapangan Siklus III	340

Lampiran 29	Dokumentasi Penelitian	342
Lampiran 30	Surat keterangan KKM	350
Lampiran 31	Surat ijin penelitian	351
Lampiran 32	Surat keterangan telah melakukan penelitian	352



DAFTAR FOTO

Foto 1.	Guru melakukan tanya jawab setelah apersepsi	342
Foto 2.	Guru menuliskan tujuan pembelajaran	342
Foto 3.	Kegiatan diskusi dalam kelompok awal (tim)	343
Foto 4.	Guru memberikan pengarahan kegiatan <i>game</i> turnamen	343
Foto 5.	Pelaksanaan kegiatan <i>game</i> turnamen	344
Foto 6.	Siswa mengerjakan soal evaluasi	344
Foto 7.	Guru melakukan apersepsi	345
Foto 8.	Guru menayangkan video	345
Foto 9.	Kegiatan diskusi dalam kelompok awal (tim)	346
Foto 10.	Kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	346
Foto 11.	Siswa mengerjakan soal evaluasi	347
Foto 12.	Guru menuliskan tujuan pembelajaran	347
Foto 13.	Guru melakukan tanya jawab dalam menyajikan materi	348
Foto 14.	Guru membimbing pelaksanaan diskusi dalam tim	348
Foto 15.	Kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	349
Foto 16.	Siswa mengerjakan soal evaluasi	349

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selanjutnya, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran tersebut dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Aspek-aspek yang menjadi lingkup mata pelajaran ini, mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga

negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi (Depdiknas, 2007). Selanjutnya menurut Dikti-Pendidikan Tinggi (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Sedangkan menurut Aryani dan Susantim (2010:18) Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan dari mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

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

Permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di SDN Mangkangkulon 02 Semarang, hal tersebut ditemui peneliti dari hasil observasi terhadap guru, siswa, dan media atau alat pembelajaran. Selain itu, juga diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal ditemui data sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa, belum menggunakan metode yang bervariasi demi meningkatkan gairah

belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru terkesan belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru. Pemberian penguatan juga masih kurang diberikan oleh guru, akibatnya siswa cenderung kurang berminat, merasa bosan, dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, guru masih kurang dalam mengembangkan sumber belajar, seharusnya seorang guru memiliki sumber belajar yang lebih lengkap dan berkualitas sebagai bahan referensi untuk mempermudah pemahaman dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap siswa. Dari faktor siswa, sebagian besar siswa belum sepenuhnya bertanggungjawab untuk memperhatikan materi pelajaran yang sedang diajarkan, sebagian siswa justru asik berbicara dengan teman sebangkunya dan mengganggu teman lainnya. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), suasana pembelajaran yang tercipta kurang kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan proses belajar mengajar yang kurang interaktif antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan hanya satu arah. Dari berbagai permasalahan yang terjadi menyebabkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 kurang maksimal.

Permasalahan di atas diperkuat dengan adanya data kuantitatif berupa hasil evaluasi pembelajaran PKn yang dilakukan sebanyak tiga kali. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh data bahwa sebagian besar siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 62. Dari 41 siswa kelas III, hanya 16 siswa (39,02%) yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 25 siswa (60,98%) nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai rerata tertinggi sebesar 83 dan nilai terendah 42. Dari berbagai permasalahan yang muncul pada pembelajaran PKn di kelas III SDN Mangkangkulon 02 dan mengakibatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar PKn menjadi kurang maksimal, sehingga perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di atas, peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media audiovisual. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* merupakan suatu model pembelajaran yang memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Menurut Hamdani (2011:92) *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan

peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dengan demikian, pembelajaran *Teams Games Tournaments* mampu menciptakan suasana yang semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Asyirint (2010:65) kelebihan dari model *Teams Games Tournaments* adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Selain penerapan model pembelajaran inovatif yakni *Teams Games Tournaments*, dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PKn pada kelas III SDN Mangkangkulon 02 juga disertai penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Hamdani, 2011:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini yaitu, media audiovisual. Menurut Hamdani

(2011:245) media audiovisual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat. Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188-189) mengidentifikasikan kelebihan media audiovisual sebagai berikut : (1) film dan video dapat melengkapi pengalaman-

pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; (2) film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3) disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; (4) film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik; (5) film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung; (6) film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; (7) dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengkaji melalui Penelitian Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar PKn?
- b. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas III dalam pelajaran PKn?
- c. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran PKn?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi mengambil alternatif pemecahan masalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual untuk menyelesaikan masalah pembelajaran PKn yang terjadi di kelas III

SDN Mangkangkulon 02 Semarang. Jadi dalam pelaksanaannya, pembelajaran TGT ini akan dipadukan dengan media berupa audiovisual. Diharapkan dengan pembelajaran tersebut, siswa akan terpacu dan antusias dalam mengikuti dan memahami materi pelajaran.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual menurut Hamdani (2011:92) sebagai berikut:

- 1) Melakukan kegiatan pra pembelajaran.
- 2) Guru melakukan apersepsi.
- 3) Guru menyajikan materi mengenai kekhasan bangsa Indonesia yang meliputi, kebhinekaan, kekayaan alam, dan keramahan dengan menggunakan media audiovisual.
- 4) Guru membentuk kelompok secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak (kelompok awal).
- 5) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari.
- 6) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen.
- 7) Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen.
- 8) Guru menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh.

- 9) Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang.
- 10) Guru memberikan evaluasi pembelajaran.
- 11) Guru menutup pelajaran.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

Tujuan Khusus penelitian ini adalah :

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1) Siswa

Pembelajaran model TGT dengan menggunakan media audiovisual, menjadikan siswa aktif karena terlibat dalam setiap kegiatan. Melatih siswa untuk bekerjasama dan mengemban tanggung jawab, serta melatih persaingan sehat yang ditunjukkan pada kegiatan *game tournament*. Selanjutnya, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar PKn karena pembelajaran model TGT dengan menggunakan media audiovisual merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pemberian hadiah bagi tim

yang menjadi pemenang mampu membuat para siswa termotivasi untuk belajar dengan serius.

2) Guru

Penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual mampu menumbuhkan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan guru hanyalah sebagai fasilitator. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal.

3) Sekolah

Penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual, mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2009:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu, dalam menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Selanjutnya, menurut Morgan (dalam Suprijono, 2012:3) *Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience* (belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Gagne dan Berliner (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:82-83) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial. Konsep tentang belajar mengandung 3 unsur utama sebagai berikut:

- 1) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Seseorang yang telah mengalami kegiatan belajar, maka akan terjadi perubahan perilaku, seperti menulis, membaca, berhitung yang dilakukan sendiri-sendiri, atau kombinasi dari berbagai perilaku, seperti seorang guru yang menjelaskan pelajaran secara lisan di depan kelas, ia juga menulis di papan tulis, dan memberikan pertanyaan.
- 2) Perubahan perilaku yang didahului proses pengalaman. Perubahan perilaku seseorang untuk dapat menyelesaikan persoalan dengan pengalaman yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sulit untuk diukur. Karena setiap orang mempunyai waktu yang berbeda dalam perubahan perilaku, ada yang berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.
- 3) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sulit untuk diukur. Karena setiap orang mempunyai waktu yang berbeda dalam perubahan perilaku, ada yang berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan sesama ataupun dengan lingkungannya. Proses tersebut

berlangsung terus-menerus sehingga menjadi pengalaman bagi orang tersebut. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan perilaku yang berbeda dari sebelumnya.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Sementara humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya, menurut Sugandi (dalam Hamdani, 2011:23).

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan, menurut Briggs (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:191). Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self intruction* dan disisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi teaching itu hanya merupakan bagian dari *instruction*, sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Selanjutnya menurut Suprijono (2012:13) pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diattikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan sarana interaktif antara guru dan siswa dimana guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika komponen pembelajaran saling mendukung atau membangun.

2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Rifai' dan Anni (2009:97) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar digolongkan menjadi dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi

dengan lingkungan, Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Peserta didik yang mengalami kelemahan di bidang fisik, misalnya dalam membedakan warna, akan mengalami kesulitan di dalam belajar melukis, atau belajar yang menggunakan bahan-bahan berwarna. Peserta didik yang bermotivasi rendah, misalnya, akan mengalami kesulitan di dalam persiapan belajar dan dalam proses belajar. Peserta didik yang sedang mengalami ketegangan emosional, misalnya takut dengan pendidik, akan mengalami kesulitan di dalam mempersiapkan diri untuk memulai belajar baru karena selalu teringat oleh perilaku pendidik yang ditakuti. Peserta didik yang mengalami hambatan bersosialisasi, misalnya, akan mengalami kesulitan di dalam beradaptasi dengan lingkungan, yang pada akhirnya mengalami hambatan belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

Seperti kompleksnya kondisi internal, kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Peserta didik yang akan mempelajari materi belajar yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, misalnya, sementara itu dia belum memiliki kemampuan internal yang dipersyaratkan untuk mempelajarinya, maka dia akan mengalami kesulitan belajar. Oleh karena itu agar peserta

didik berhasil dalam mempelajari materi belajar baru, dia harus memiliki kemampuan internal yang dipersyaratkan. Anak yang belajar perkalian, misalnya, harus telah memiliki kemampuan internal tentang penjumlahan dan pengurangan. Tempat belajar yang kurang memenuhi syarat, iklim atau cuaca yang panas dan menyengat, dan suasana lingkungan bising akan mengganggu konsentrasi belajar.

Belajar yang berhasil mempersyaratkan pendidik memperhatikan kemampuan internal peserta didik dan situasi stimulus yang berada di luar peserta didik. Dengan kata lain belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (*prior learning*) dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi.

Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi belajar dapat berasal dari dalam seseorang (internal) dan dari luar (eksternal). Faktor internal misalnya faktor fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor dari luar misalnya keadaan lingkungan dimana seseorang tinggal. Lingkungan yang ada di sekitar siswa baik itu di kelas, sekolah, atau di luar sekolah perlu dioptimalkan pengelolaannya agar interaksi belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Artinya lingkungan fisik dapat difungsikan sebagai sumber belajar yang direncanakan atau dimanfaatkan, sedangkan lingkungan nonfisik difungsikan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

2.1.4. Pembelajaran Tematik

Sukayati dan Wulandari (2009:13) menjelaskan bahwa, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/ Standar Isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna disini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Menurut Pusat Kurikulum (dalam Sukayati dan Wulandari, 2009:13), tanda dari kebermaknaan belajar bagi peserta didik adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep-konsep yang dipelajari secara baik dan tidak mudah dilupakan. Senada dengan pendapat Trianto (2012:41) pembelajaran tematik (*webbed*) merupakan suatu pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari suatu atau beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang yang memadukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu tema, serta dalam pelaksanaan pembelajarannya pemisahan mata pelajaran tidak kelihatan atau antar mata pelajaran menyatu.

2.1.5. Kualitas Pembelajaran

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya.

Dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapi sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan, menurut Hoy dan Miskel (dalam Hamdani, 2011:194). Sementara itu, belajar dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku individu untuk mewujudkan tugas atau pekerjaan tertentu, menurut Bramley (dalam

Hamdani, 2011:194). Dengan demikian, efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Dari pemahaman tersebut, dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar, yaitu: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa ditentukan oleh efektivitanya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa, kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap dari siswa menuju ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu bukti yang dapat diukur dari pembelajaran yang berkualitas salah satunya adalah prestasi belajar yang dicapai siswa setelah melakukan pembelajaran. Adapun komponen-komponen kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004:6) meliputi: (1) keterampilan guru; (2) aktivitas siswa; (3) materi pembelajaran; (4) media pembelajaran; (5) iklim pembelajaran; (6) metode pembelajaran; (7) hasil belajar. Komponen-komponen tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

2.1.5.1. Komponen Kualitas Pembelajaran

2.1.5.1.1. Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Dikti (dalam Depdiknas, 2008:26-34) menggolongkan keterampilan dasar mengajar bagi guru yang meliputi:

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Membuka pelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prakondisi bagi peserta didik agar mental maupun perhatian peserta didik terpusat pada apa yang akan dipelajarinya. Menurut Usman (dalam Depdiknas, 2008:31) komponen membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi maupun menimbulkan rasa ingin tahu, memberi acuan melalui berbagai usaha diantaranya mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, dan memberikan apersepsi.

b. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar. Komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan Usman (dalam Depdiknas, 2008: 31) meliputi: meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran, melakukan evaluasi misalnya mengeksplorasi pendapat siswa sendiri atau memberikan soal-soal tertulis.

c. Keterampilan Mengajukan Pertanyaan

Keterampilan mengajukan pertanyaan memainkan peranan penting dalam pembelajaran, karena pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik penyampaian yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap siswa. Pertanyaan yang baik menurut Usman (dalam Depdiknas, 2008: 26) diantaranya: (1) jelas dan mudah dimengerti oleh siswa; (2) berikan informasi yang cukup untuk menjawab pertanyaan; (3) difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu; (4) berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan; (5) berikan pertanyaan kepada seluruh siswa secara merata; (6) berikan respon yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab dan bertanya; (7) tuntunlah jawaban siswa sampai menemukan sendiri jawaban yang benar.

d. Keterampilan Menjelaskan

Kegiatan menjelaskan adalah suatu bentuk penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang tepat merupakan unsur pokok dalam kegiatan menjelaskan. Dalam menjelaskan materi ajar guru harus menguasai bahan/ materi yang diajarkan.

Tujuan pemberian penjelasan dalam pembelajaran adalah: (1) membimbing siswa untuk dapat memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara objektif dan bernalar; (2) melibatkan siswa untuk berfikir

dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan; (3) mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahaman dan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa; dan (4) membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam memecahkan masalah.

e. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mengelola kelas guru melaksanakan kegiatan diantaranya: (1) keterampilan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal dengan menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang, memberikan penguatan; (2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, Guru menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok dengan cara memperlancar tugas-tugas melalui kerjasama di antara siswa dan memelihara kegiatan-kegiatan kelompok.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Dalam membimbing diskusi kelompok yang harus dikuasai guru diantaranya: (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperjelas atau menguraikan permasalahan, meminta komentar siswa, dan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang lebih jelas; (3) menganalisis pandangan siswa dengan cara memperjelas hal-hal yang disepakati dan hal-hal yang perlu disepakati; (4) meningkatkan urunan siswa, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang, memberikan contoh dengan tepat, dan memberikan waktu untuk berpikir dan memberikan urun pendapat siswa dengan penuh perhatian; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, dilakukan dengan cara memancing pertanyaan siswa yang enggan berpartisipasi; (6) menutup diskusi misal mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi; (7) hal-hal yang perlu dihindari yaitu mendominasi/monopoli pembicaraan dalam diskusi.

g. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

Komponen dalam pembelajaran perseorangan ini diantaranya: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; (2) keterampilan mengorganisasi; (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi; (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran mencakup membantu siswa menetapkan tujuan dan menstimulasi siswa untuk mencapai tujuan tersebut, merencanakan kegiatan

pembelajaran bersama siswa yang mencakup kriteria keberhasilan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu serta kondisi belajar, bertindak sebagai supervisor dan membantu siswa menilai pencapaiannya sendiri.

h. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respon, baik yang bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa. Pemberian bentuk respon tersebut bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi.

i. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi stimulus merupakan suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kejenuhan siswa, sehingga dalam situasi belajar-mengajar, siswa menunjukkan ketekunan, antusiasme dan penuh partisipasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam mengajar merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru dan berpedoman atas pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yang harus dilakukan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran PKn yang dilakukan pada penelitian ini, guru mengaktualisasikan delapan keterampilan mengajar tersebut dengan sederet kegiatan sebagai berikut: (1) melakukan kegiatan pra pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran); (2) melakukan

apersepsi (keterampilan membuka pelajaran); (3) menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual (keterampilan menjelaskan); (4) membentuk kelompok awal secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan); (5) memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari (keterampilan bertanya); (6) membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen (keterampilan menggunakan variasi); (8) menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh (keterampilan mengelola kelas); (9) mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang (keterampilan memberi penguatan); (10) memberikan evaluasi pembelajaran (keterampilan bertanya); (11) menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.5.1.2. *Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran*

Perilaku siswa dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat penting, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses

pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, Natawijaya (dalam Depdiknas, 2005:31).

Aktivitas belajar siswa itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Salah satunya menurut Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) yang membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing activities*), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram.
6. Kegiatan-kegiatan metrik (*Motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, pendekatan mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

7. Kegiatan-kegiatan mental (*Mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*Emotional activities*), seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Hamalik (2007:90) pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap kegiatan tatap muka dalam kelas yang terstruktur, baik dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok, kegiatan kelompok kecil, dan belajar independen. Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Mendorong kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan manfaat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis dan menghindarkan terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran merupakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran demi tercipta situasi yang aktif serta mengarah pada peningkatan prestasi belajarnya. Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada pendapat Dierich mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran yang terdiri atas delapan kegiatan. Aktivitas siswa yang dilakukan dalam pembelajaran PKn pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran (aktivitas emosional); (2) menanggapi kegiatan apersepsi (aktivitas mendengarkan, emosional, dan lisan); (3)

memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual (aktivitas lisan, visual, dan mendengarkan); (4) memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen (aktivitas mendengarkan dan visual); (5) mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari (aktivitas lisan, mental, dan menulis); (6) memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen (aktivitas mendengarkan dan visual); (7) memperhatikan pengarahan dan melaksanakan *game* pada meja turnamen (aktivitas mendengarkan, visual, metrik, dan menulis); (8) kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor (aktivitas visual, menggambar, dan menulis); (9) memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan *game* turnamen (aktivitas mendengarkan dan visual); (10) mengerjakan evaluasi pembelajaran (aktivitas menulis, emosional, dan mental); (11) memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran (aktivitas mendengarkan, lisan, dan mental).

2.1.5.1.3. Materi Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:120-121) bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Ditinjau dari pihak guru, materi pembelajaran harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari pihak siswa, bahan ajar harus dipelajari siswa dalam

rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai menggunakan instrumen penilaian, yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar. Sedangkan menurut Puskur Depdiknas (dalam Sukiman, 2012:61) materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Secara khusus dalam kurikulum 2006, komponen materi Kewarganegaraan adalah; kecerdasan warga negara, keterampilan warga negara, dan karakter warga negara (Puskur, 2002), serta membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang memiliki tujuan akhir ‘manusia Indonesia seutuhnya’ (Aryani dan Susantim, 2010:19).

Menurut Puskur Depdiknas (dalam Sukiman, 2012:63) prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*), dan kecukupan (*adequacy*). Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- a. *Relevansi* atau kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar.

- b. *Konsistensi* artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- c. *Adequacy* artinya kecukupan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dan telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

2.1.5.1.4. *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran menurut Depdiknas (2004:28-30) merupakan bagian tak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa, sehingga pada akhirnya sekolah mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Pemanfaatan media yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar yang mengandung media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar

yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan dimana saja, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Ketersediaan akan aneka ragam media dan teknologi pembelajaran bermakna bukan hanya bagi guru, tetapi juga bagi siswa, karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu siswa secara luwes untuk mencapai tujuan belajarnya. Untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, guru diharapkan menguasai keterampilan pemanfaatan beragam media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara serta dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan media dalam penelitian ini yaitu media audiovisual atau media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar.

2.1.5.1.5. Iklim Pembelajaran (situasi belajar)

Situasi belajar atau sering disebut sebagai iklim kelas menurut Depdiknas (2004:32), mengacu kepada suasana yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, dan lebih luas lagi kepada interaksi antara guru dengan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Belajar akan berlangsung secara efektif dalam situasi yang kondusif. Artinya, kelas atau tempat pembelajaran berlangsung harus bersih, nyaman, tenang, serta penuh dengan

rasa saling mempercayai, sehingga menimbulkan rasa aman bagi yang belajar. Dalam kondisi seperti ini, siswa akan tertantang untuk bertanya dan mengerjakan tugas, mengungkapkan pendapat atau mengajukan prakarsa, atau menanggapi sesuatu karena mereka merasa nyaman dan aman sehingga tidak takut berbuat salah. Untuk itu, seyogyanya guru menguasai berbagai pendekatan pembelajaran yang mendukung seperti belajar aktif, konstruktif, belajar melalui pengalaman, belajar kooperatif dan kolaboratif, serta pendekatan lain yang sedang berkembang pesat.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, iklim pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan peserta didik atau antar peserta didik yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan bilamana proses pembelajaran direncanakan dan dirancang dengan matang dan seksama, tahap demi tahap, dan proses demi proses.

2.1.5.1.6. Metode Pembelajaran

Mahmud (2011:60) mengemukakan bahwa metode merupakan sarana yang membermaksakan materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami atau diserap oleh peserta didik menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya. Upaya pencapaian pembelajaran berkualitas menurut Depdiknas (2004:35), menuntut proses pendidikan yang berlangsung di dalamnya menjadi transparan bagi komunitas sekitarnya dan pihak-pihak

yang berkepentingan. Pencapaian kualitas dalam pembelajaran merupakan tanggung jawab secara profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, dan pemanduan siswa untuk mencapai hasil belajar maksimal yang dapat dicapai. Sekarang sudah umum bagi guru untuk menyiapkan satuan acara pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif, serta melakukan evaluasi dalam suatu proses pembelajaran.

2.1.5.1.7. Hasil Belajar Siswa

Menurut Rifa'i dan Anni (2009:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Sedangkan menurut Bloom (dalam Rifa'i dan Anni 2009:86) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar. Ranah kognitif mencakup enam kategori yaitu: (1) mengingat (*remembering*), didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengetahui informasi yang telah dipelajari sebelumnya; (2) memahami (*understanding*), didefinisikan sebagai kemampuan memper-

oleh makna dari materi peserta didikan; (3) menerapkan (*applying*), mengacu pada kemampuan menggunakan materi peserta didikan yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit; (4) menganalisis (*analyzing*), mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya; (5) mengevaluasi (*evaluating*), mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didikan untuk tujuan tertentu; (6) mengkreasi (*creating*), merupakan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep mata pelajaran menjadi suatu produk.



Gambar 2.1 Hasil belajar ranah kognitif

Tabel 2.1
Kriteria Nilai Wujud Hasil Belajar

Rentang	Kualifikasi	Nilai
>85	Sangat Berhasil	A
74 - 85	Berhasil	B
62 - 73	Cukup	C
50 - 61	Kurang	D
<50	Gagal	E

(Poerwanti, 2008:6.18)

Berdasarkan tabel 2.1 bahwa wujud nilai hasil belajar dalam rentang lebih dari 85 memiliki kualifikasi ‘sangat baik’ (A), antara 74 sampai dengan 85 memiliki kualifikasi ‘berhasil’ (B), antara 62 sampai dengan 73 memiliki kualifikasi ‘cukup’ (C), antara 50 sampai dengan 61 memiliki kualifikasi ‘kurang’ (D), dan nilai kurang dari 50 memiliki kualifikasi ‘gagal’ (E).

Penilaian hasil belajar kognitif mata pelajaran PKn dalam penelitian ini mengacu pada beberapa indikator sebagai berikut : (1) mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia; (2) menyebutkan keragaman budaya bangsa Indonesia; (3) mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia; (4) menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia; (5) mengenal sikap keramahan bangsa Indonesia; (6) menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ranah Afektif

Berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif mencakup lima kategori yaitu: (1) penerimaan, mengacu pada keinginan peserta didik untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu; (2) penanggapan, mengacu pada partisipasi aktif pada diri peserta didik. Pada tingkat ini peserta didik tidak hanya menghadirkan fenomena tertentu tetapi juga mereaksinya dengan berbagai cara; (3) penilaian, berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri peserta didik; (4) pengorganisasian, berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal; (5) pembentukan pola hidup, mengacu pada individu peserta didik memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidup.

Anitah (2009:1.36) mengemukakan bahwa, sikap (afektif) merupakan salah satu ranah perilaku manusia atau siswa yang merupakan bagian dari tujuan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari ranah kognitif dan psikomotorik. Sikap yang dimiliki seseorang mempengaruhi pilihan tindakan orang terhadap suatu objek, orang, atau peristiwa. Sangat tidak diharapkan jika sikap-sikap positif luput dari perhatian sekolah. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yang menyebutkan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Muslich (2011:85) karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, dan perasaan, perkataan dan perbuatan, dan adat istiadat. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Berdasarkan uraian tersebut, aspek penilaian karakter yang diamati dalam penelitian ini terdiri atas empat karakter yaitu: (1) kerjasama; (2) tanggung jawab; (3) disiplin; (4) percaya diri.

c. Ranah Psikomotorik

Berkaitan dengan kemampuan fisik. Ranah psikomotorik mencakup tujuh kategori yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan organisasi. (1) persepsi, berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik; (2) kesiapan, mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Pada tingkat ini persepsi pada petunjuk itu menjadi prasyarat penting; (3) gerakan terbimbing, berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks; (4) gerakan terbiasa, berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan

sangat meyakinkan dan mahir; (5) gerakan kompleks, berkaitan dengan kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks; (6) penyesuaian, berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu partisipan dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru; (7) organisasi, berkenaan dengan penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu, biasanya hal ini bisa dilakukan oleh orang yang sudah mempunyai keterampilan tinggi.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar yang berupa penguasaan konsep yang dideskripsikan dalam tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan dengan afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif berupa data nilai hasil tes yang diberikan pada setiap peserta didik untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Tingkat ketercapaian pembelajaran PKn ditunjukkan dengan nilai hasil tes dan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (62) yang telah ditetapkan sekolah. Pada ranah afektif, peneliti akan mengamati sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen penilaian.

2.1.6. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan Depdiknas (2007) PKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat *multi-dimensional*. Ia merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. Oleh karena itu secara singkat PKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Alasannya antara lain sebagai berikut.

- a. Materi PPKn adalah konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD 45 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat negara Indonesia.
- b. Sasaran belajar akhir PKn adalah perwujudan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata kehidupan sehari-hari.
- c. Proses pembelajarannya menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami (bersifat kognitif) tetapi dihayati (bersifat afektif) dan dilaksanakan (bersifat perilaku).

Menurut Dikti (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan

Kewarganegaraan mencakup : (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Menurut Aryani dan Susantim (2010:18) kewarganegaraan merupakan materi yang

memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Proses pembelajaran PKn menurut Aryani dan Susantim (2010:132) dimaknai sebagai wahana untuk pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi/ personalisasi nilai agama dan budaya, yang melandasi nilai-nilai sebagai berikut, yaitu ; nilai kemanusiaan (*human relationship*), nilai politik, nilai ilmu pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan, yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik (*good citizenship*), menjadi manusia seutuhnya atau *berakhlaqul karimah*, sehingga perspektif yang digunakan adalah aspek internal bangsa, atau perspektif ke-Indonesiaan.

Menurut Subagyo (2008:5) melalui Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik akan menjadi manusia warga negara Indonesia terlebih dahulu sebelum menguasai, memiliki iptek dan seni yang dipelajarinya. Didambakan bahwa warga negara Indonesia unggul dalam menguasai iptek dan seni, namun tidak kehilangan jati dirinya dan apalagi tercabut dari akar budaya bangsa dan keimanannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang memfokuskan pada pendidikan nilai dan moral serta pembentukkan jati diri dan

cinta tanah air untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

2.1.6.1. Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi beberapa aspek. Berdasarkan Depdiknas (2007) aspek-aspek tersebut meliputi sebagai berikut.

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di *era* globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

2.1.7. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Hamdani (2011:30) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota

kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Selanjutnya menurut Karli dan Yuliariatiningsih (dalam Hamdani, 2011:165) metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan menurut Sugiyanto (2010:37) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif. Jadi, setiap siswa akan melakukan sosialisasi internal dan bertukar pikiran dalam menyelesaikan tugas bersama dalam kelompok. Dengan begitu siswa akan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mereka.

2.1.7.1. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Hamdani (2011:31) ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah :

- (1) Setiap anggota memiliki peran;
- (2) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa;
- (3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- (4) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok;
- (5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Menurut Lie (dalam Sugiyanto, 2010:40-42) pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen pembelajaran kooperatif tersebut adalah :

a. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan ini yang dimaksud saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui : (1) saling ketergantungan mencapai tujuan; (2) saling ketergantungan menyelesaikan tugas; (3) saling ketergantungan bahan atau tugas; (4) saling ketergantungan perang; (5) saling ketrgantungan hadiah.

b. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memaksa siswa saling tatap muka dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Dialog tidak hanya dilakukan dengan guru. Interaksi semacam itu sangat penting karena

siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya. ini juga mencerminkan konsep pengajaran teman sebaya.

c. Akuntabilitas individual

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, karena itu setiap anggota kelompok harus memberikan sumbangan demi kemajuan kelompok.

d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

Berdasarkan ciri-ciri dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memang menonjolkan pada diskusi dan kerjasama dalam kelompok. Kelompok dibentuk secara heterogen sehingga siswa dapat berkomunikasi, saling berbagi ilmu, saling

menyampaikan pendapat, dan saling menghargai pendapat teman sekelompoknya.

2.1.7.2. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Gagasan utama dibalik model TGT adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga, dan menyenangkan. Menurut Hamdani (2011:92) *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Hamdani (2011:92-93) komponen utama dalam pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru.

2. Kelompok (*tim*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai enam siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari presensi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.

3. *Game*

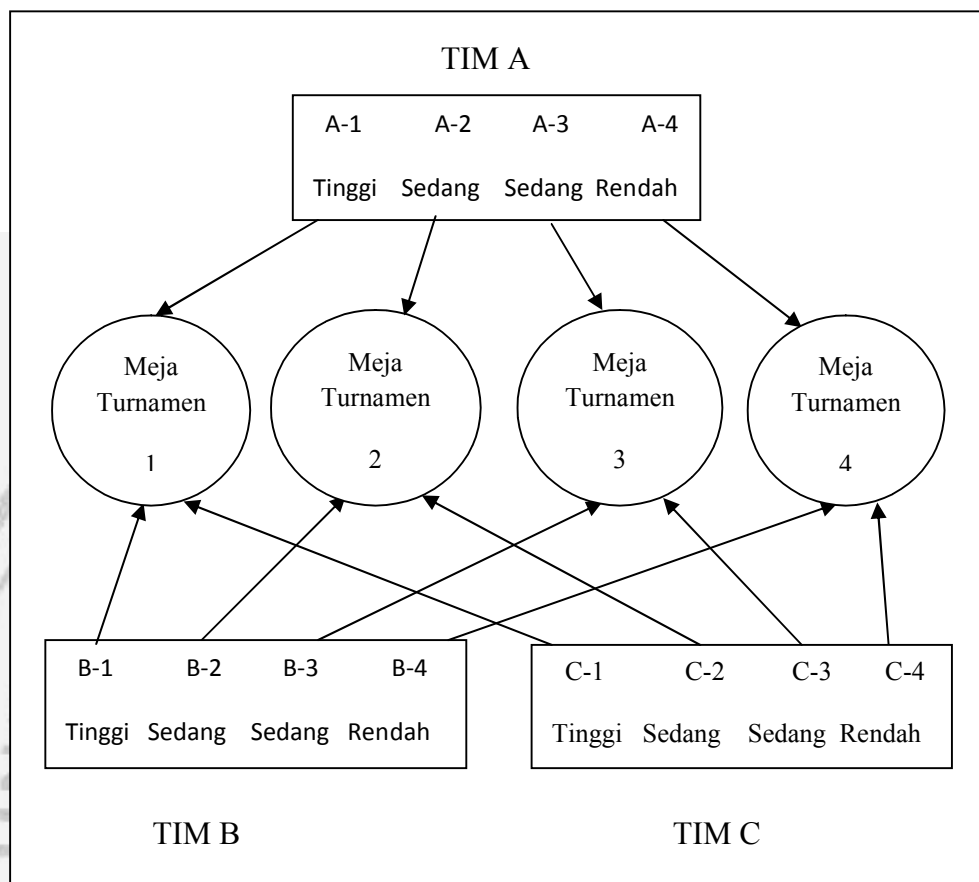
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh rata-rata skor tertinggi dari kegiatan *game* pada meja turnamen. Penghargaan yang diberikan bisa berupa hadiah atau sertifikat.



Bagan 2.1 Penempatan pada meja turnamen menurut Slavin (2010:168)

Berdasarkan bagan 2.1, dapat dijelaskan bahwa, penempatan siswa pada meja turnamen disesuaikan dengan tingkat prestasinya di kelas. A-1 adalah siswa berprestasi tinggi, A-2 adalah siswa berprestasi sedang, A-3 adalah siswa berprestasi sedang, dan A-4 adalah siswa berprestasi rendah, begitu juga untuk tim B dan tim C. Jadi, meja turnamen 1 ditempati A-1 dari tim A, B-1 dari tim B, dan C-1 dari tim C, begitu juga untuk meja turnamen 2, 3, dan 4.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Asyirint (2010:65) kelebihan model *Teams Games Tournaments* adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatannya bersifat kompetisi
- b. Kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan
- c. Aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks
- d. Aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar

Pembelajaran TGT merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa, menjadikan siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan. Menurut Fathurrohman dan Wuryandani (2011:36) *Gaming* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. Selain itu, pada pembelajaran TGT menyajikan kegiatan *game* atau permainan yang pada hakekatnya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III yang menyukai unsur permainan. Dengan demikian, penerapan pembelajaran tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam memahami konsep melalui kegiatan diskusi kelompok secara heterogen, serta melatih tanggung jawab tentang pemahaman/ penguasaan materi melalui kegiatan *game* pada meja

turnamen. Jadi, melalui serangkaian kegiatan yang disajikan pada pembelajaran TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran TGT juga memiliki kelemahan baik bagi guru maupun siswanya. Menurut Asyirint (2010:65) kelemahannya adalah:

a. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

b. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Solusi untuk mengatasi kelemahan pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus mengklasifikasikan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat prestasinya dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah sehingga guru mampu mengetahui karakteristik siswanya dari segi akademik. Kegiatan tersebut harus dilakukan guru sebelum melakukan proses pembelajaran sehingga tidak menyita waktu proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru harus mengalokasikan waktu pada setiap sesi kegiatan selama proses pembelajaran berdasarkan jam pelajaran yang tersedia.

- b. Guru harus membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang memiliki akademik rendah dengan cara memberikan motivasi pada setiap siswa di dalam kelompok bahwa kemenangan tim pada kegiatan *game* turnamen ditentukan oleh setiap anggota tim, jadi setiap anggota tim harus mampu menguasai materi dengan cara mengajari satu sama lain.

2.1.7.3. Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual

Menurut Robert (dalam Laponi, 2008:1.1) jenis teori belajar yang banyak mempengaruhi pemikiran tentang proses pembelajaran dan pendidikan adalah teori belajar Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme. Dari beberapa teori belajar tersebut, teori yang mendasari penelitian ini yakni, teori Behaviorisme, Konstruktivisme, dan Peaget. Adapun keterangan dari ketiga teori tersebut adalah sebagai berikut:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Laponi (2008:1.15) kajian konsep dasar belajar dalam teori Behaviorisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada

rangsangan (*stimuli*) , sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/Mi akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan intensif rangsangan yang diberikan oleh guru akan semakin tepat dan intensif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Aplikasi dari teori belajar Behaviorisme dalam penelitian ini yaitu, seorang guru untuk memberikan rangsangan belajar berupa pembelajaran dengan media audiovisual untuk meningkatkan minat dan keaktifan dalam pembelajaran serta pemberian pertanyaan-pertanyaan sederhana.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep dasar belajar menurut teori belajar Konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya (Lapono, 2008:1.25). pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing. Penerapan dari teori belajar dalam penelitian ini yakni peserta didik berusaha untuk mengemukakan pendapat atau hasil pemikirannya dan diutarakan pada kegiatan kerja kelompok, *game*, serta kegiatan *tournament*. Jadi, melalui kegiatan

tersebut peserta didik akan selalu mencoba untuk mengembangkan pemikirannya.

c. Teori Perkembangan Peaget

Perkembangan siswa merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses belajar. Peaget (dalam Anitah, 2009:2.22) mengemukakan bahwa pada usia Sekolah Dasar siswa akan memiliki kemampuan berpikir operasional konkret (*concrete operational*) yang disebut pula sebagai masa *performing operation*. Pada tahap ini anak sudah memahami hubungan fungsional, karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak masih konkret, belum menangkap abstrak. Penerapan dari teori tersebut dalam pembelajaran ini yaitu, guru memberikan konsep pelajaran secara konkret melalui tayangan video dan memberikan permainan akademik berupa *game* pada meja turnamen.

2.1.8. Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Selanjutnya menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Hamdani, 2011:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, mengingat apa yang telah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Kemp dan dayton (dalam Hamdani, 2011:73) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran adalah: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar; (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Dengan adanya media pengajaran yang digunakan guru diharapkan dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran, khususnya PKn, mengingat banyak materi dalam pembelajaran PKn yang sifatnya abstrak.

2.1.8.1. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Kajian psikologi menyatakan bahwa, anak akan mudah mempelajari hal yang konkret daripada hal yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat sebagai berikut :

- a. Menurut Bruner (dalam Hamdani, 2011:256) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa.
- b. Menurut Dale (dalam Hamdani, 2011:256) membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience*.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dale (dalam sukiman, 2012:32)

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.

2.1.8.2. Media Pembelajaran Audiovisual

Media audiovisual adalah suatu media yang merupakan gabungan antara media audio dan visual. Media audio adalah media yang dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, sedangkan media visual yaitu

media yang dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Menurut Hamdani (2011:245) media audiovisual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya. Selanjutnya, menurut Sukiman (2012:184) media pembelajaran audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Media audiovisual (film dan video) memiliki kelebihan dan kekurangan. Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188-189) mengidentifikasikan kelebihan media audiovisual sebagai berikut :

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Selanjutnya kelemahan atau kekurangan dari media audiovisual menurut Sukiman (2012:189-190) adalah sebagai berikut :

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Solusi untuk mengatasi kelemahan dari penggunaan media audiovisual adalah sebagai berikut;

- a. Guru berinisiatif untuk membuat video sendiri atau mencari di internet, yang terpenting video tersebut mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga hal tersebut bisa disiasati.
- b. Guru berusaha mengkondisikan seluruh siswa dan memberikan tanggung jawab tentang hasil setelah melihat tayangan video. Selanjutnya, guru bersama siswa mengulas kembali tayangan tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.

- c. Guru berusaha untuk memberikan penjelasan mengenai konsep yang belum mampu tersampaikan melalui tayangan video tersebut.

2.1.9. Penerapan Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual

Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai sebagai wahana untuk pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi/personalisasi nilai agama dan budaya, yang melandasi nilai-nilai sebagai berikut, yaitu nilai kemanusiaan (*human relationship*), nilai politik, nilai ilmu pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan, yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik (*good cityzenship*), menjadi manusia seutuhnya atau *berakhlakul karimah*, sehingga perspektif yang digunakan adalah aspek internal bangsa, atau perspektif ke-Indonesiaan. Tujuan dari proses pembelajaran PKn ini adalah mempersiapkan peserta didik untuk menjalani kehidupannya pada masa kini dan masa depan, menumbuhkan kebanggaan sebagai warga bangsa, dan menumbuhkan rasa saling pengertian antarbangsa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran PKn di sekolah diarahkan pada pengembangan kepribadian peserta didik dengan segenap potensi yang dimilikinya. Adanya pemahaman terhadap tatanan nilai merupakan proses perubahan dalam dimensi waktu dan ruang, sehingga rangkaian peristiwa yang bernilai historis dapat bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Pada pelaksanaan model TGT yang di dalam pembelajarannya terdapat pembentukan kelompok secara heterogen, *game*, serta *tournament* antar kelompok diharapkan mampu melatih siswa untuk bersosialisasi dalam pembelajaran atau interaksi sosial dalam kelompok, meningkatkan keaktifan dan minat siswa, serta melatih untuk bertanggung jawab.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Media audiovisual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi PKn berupa tampilan unsur gambar dan suara dengan bantuan proyektor.

Adapun langkah-langkah pembelajaran TGT dengan menggunakan media audivisual adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan kegiatan pra pembelajaran.
- 2) Guru melakukan apersepsi.
- 3) Guru menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual.
- 4) Guru membentuk kelompok secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak (kelompok awal).

- 5) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari.
- 6) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen.
- 7) Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen.
- 8) Guru menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh.
- 9) Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang.
- 10) Guru memberikan evaluasi pembelajaran.
- 11) Guru menutup pembelajaran.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian tersebut adalah :

Mayasari, Malisa Dewi (2008), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk”. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk dengan data sebagai berikut, dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dengan rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, kemudian rerata skor 87,2 dan daya serap 88% pada siklus II.

Suwarto, W.A, Hadiyah, dan Amir (2011), dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn”. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa, penggunaan media audio-visual pada siswa kelas III SDN Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010/ 2011, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: melalui penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SD Negeri Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010/ 2011. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 54,51; siklus pertama 72,42; dan pada siklus kedua naik menjadi 85,93. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 60) pada tes awal 46,51%, tes siklus pertama 86,95%, dan pada tes siklus kedua siswa belajar tuntas mencapai 100%.

Nugroho, Junaedi (2011), dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kemiriswu 2 Pasuruan”. Berdasarkan hasil penelitian

menyatakan bahwa, pembelajaran menggunakan media Audio Visual pada desain pembelajaran didapat pada siklus I rata-rata sebesar 83% dan pada siklus II sebesar 94% dan pada penerapannya diperoleh hasil nilai tindakan guru mengajar pada siklus I rata-rata sebesar 79 % dan pada siklus II sebesar 92 %. Pada aktivitas dan hasil belajar pelajaran IPA siswa kelas V SDN Kemirisewu 2 Kec. Pandaan Kab. Pasuruan. Hal itu ditunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 44% meningkat menjadi 89% pada siklus II. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 33,33%, pada siklus I sebesar 57,14% dan meningkat menjadi 85,71 pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian penerapan media Audio Visual dapat meningkatkan aktivitas dan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian di atas, bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audivisual mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar/ kualitas pembelajaran berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Keberhasilan beberapa penelitian tersebut meyakinkan peneliti untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran serupa. Hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai pendukung untuk memperbaiki kualitas pembelajaran

PKn yang terjadi pada kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan pembelajaran TGT dengan menggunakan media audivisual. Dengan demikian, keberhasilan yang dilakukan peneliti dengan menerapkan pembelajaran TGT dengan

menggunakan media audivisual akan menguatkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dan menegaskan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dan media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Pada pembelajaran PKn diperoleh data kualitatif sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa, belum menggunakan metode yang bervariasi demi meningkatkan gairah belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru terkesan belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru. Pemberian penguatan juga masih kurang diberikan oleh guru, akibatnya siswa cenderung kurang berminat, merasa bosan, dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, guru masih kurang dalam mengembangkan sumber belajar, seharusnya seorang guru memiliki sumber belajar yang lebih lengkap dan berkualitas sebagai bahan referensi untuk mempermudah pemahaman dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap siswa. Dari faktor siswa, sebagian besar siswa belum sepenuhnya bertanggungjawab untuk memperhatikan materi pelajaran yang sedang diajarkan, sebagian siswa justru asik berbicara dengan teman sebangkunya dan mengganggu teman

lainnya. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), suasana pembelajaran yang tercipta kurang kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan proses belajar mengajar yang kurang interaktif antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan hanya satu arah. Dari berbagai permasalahan yang terjadi menyebabkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 kurang maksimal.

Permasalahan tersebut didukung dengan data kuantitatif berupa hasil evaluasi mata pelajaran PKn, sebagian besar siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 62. Dari 41 siswa kelas III, hanya 16 siswa (39,02%) yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 25 siswa (60,98%) nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 62. Dengan nilai rerata tertinggi sebesar 83 dan nilai terendah 42.

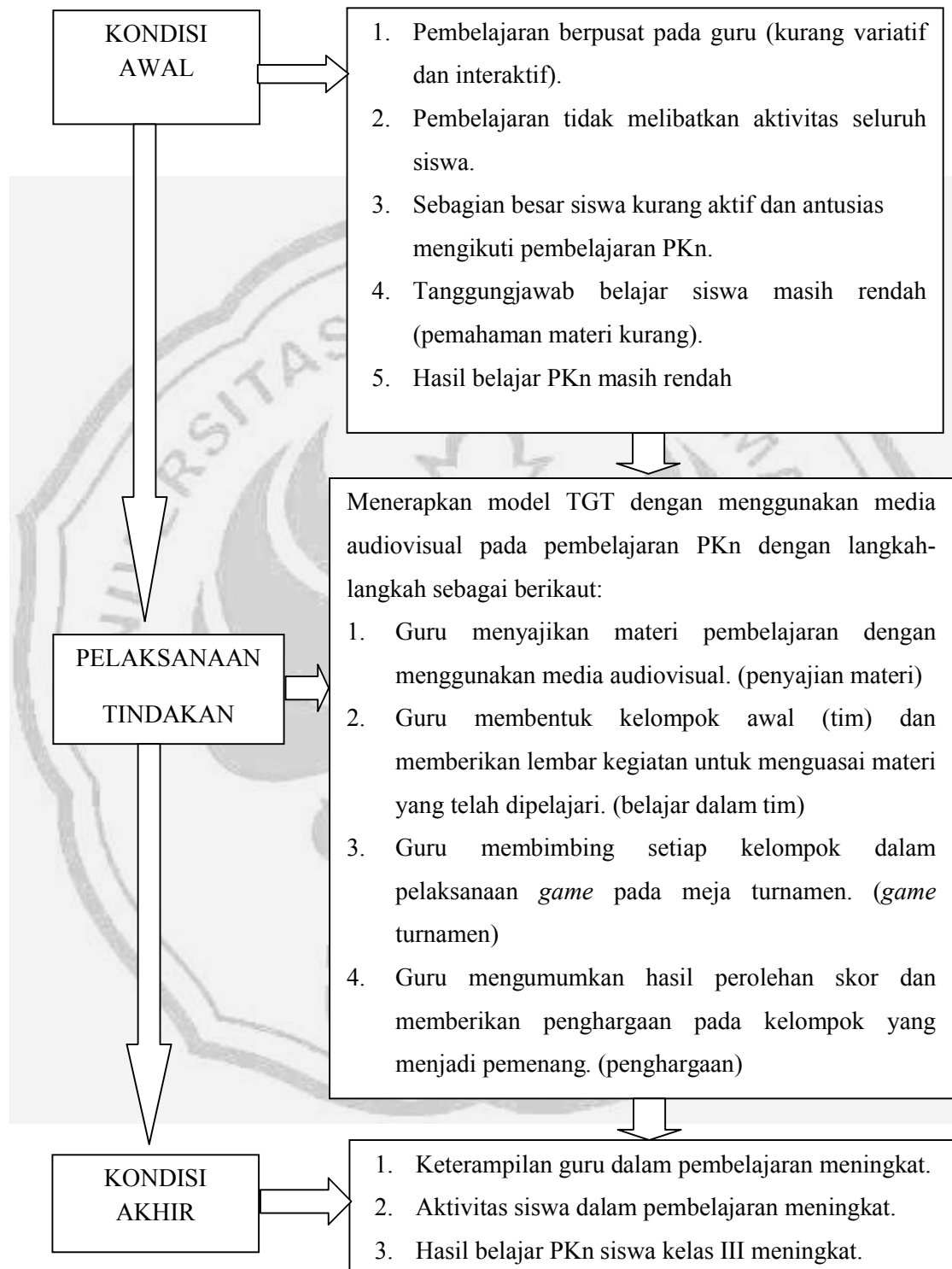
Dengan permasalahan tersebut, peneliti bersama kolaborator menetapkan tindakan dengan menggunakan model TGT dengan media audiovisual.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan kegiatan pra pembelajaran.
- 2) Guru melakukan apersepsi.

- 3) Guru menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual.
- 4) Guru membentuk kelompok secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak (kelompok awal).
- 5) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari.
- 6) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen.
- 7) Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen.
- 8) Guru menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh.
- 9) Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang.
- 10) Guru memberikan evaluasi pembelajaran.
- 11) Guru menutup pembelajaran.

Setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual, diharapkan pada akhirnya kondisi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa meningkat. Uraian tersebut diperjelas dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Mangangkulon 02 Semarang.



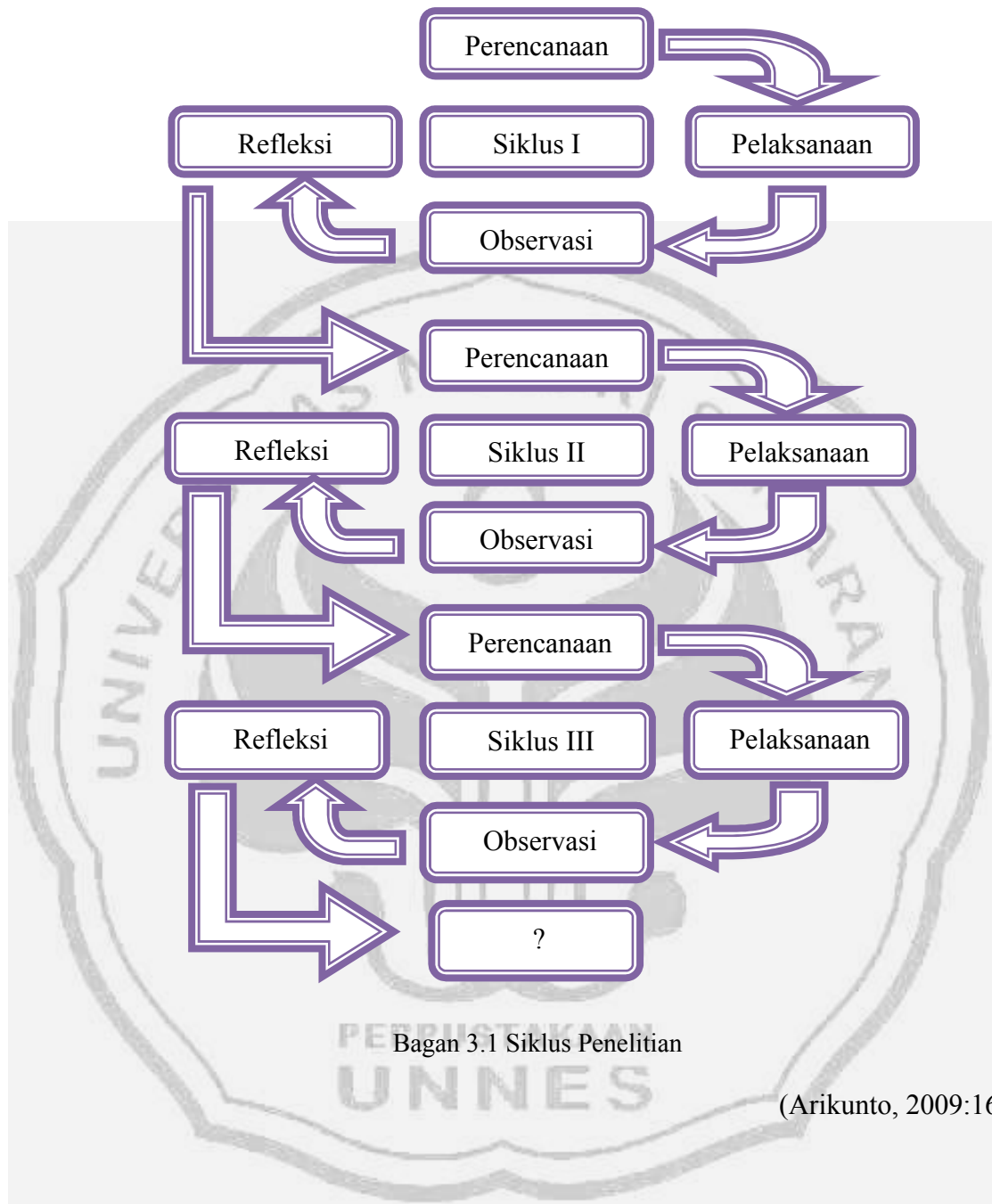
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Menurut Iskandar (2011:20) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat dia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2009:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, menurut Supardi (2009:104) penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang berbentuk reflektif partisipatif, kolaboratif, dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi.

Daur ulang penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).



1) Perencanaan

Tahapan perencanaan tindakan terdiri atas kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (1) menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan hipotesis tindakan; (2) menentukan cara yang

tepat untuk mengkaji hipotesis tindakan; (3) membuat secara rinci rancangan tindakan yang akan dilaksanakan mencakup; (a) bagian isi mata pelajaran dan bahan belajarnya; (b) merancang strategi dan skenario pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dipilih; serta (c) menetapkan indikator ketercapaian dan menyusun instrumen pengumpulan data (Trianto, 2011:77).

Dalam penelitian ini, tahap perencanaannya meliputi sebagai berikut :

- a) Menelaah materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III yang akan dilakukan tindakan penelitian dengan menelaah indikator-indikator pelajaran.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran sesuai indikator dengan menerapkan model TGT dengan menggunakan media audiovisual meliputi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber belajar, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan kunci jawaban.
- c) Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian afektif, serta catatan lapangan.
- e) Menyiapkan alat dokumentasi atau perekam (foto dan video).

1) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini merupakan implementasi dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan guru tentu saja mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasilnya diharapkan berupa perbaikan dan peningkatan

afektifitas keterlibatan kolaborator sekedar untuk membantu si peneliti untuk dapat lebih mempertajam refleksi dan evaluasi yang dia lakukan terhadap apa yang terjadi di kelasnya sendiri. Menurut Iskandar (2011:117) pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan hendaknya cukup fleksibel untuk mencapai perbaikan dan peningkatan yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan dengan menerapkan pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual. Penelitian ini direncanakan dalam tiga siklus, siklus pertama melakukan pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual, siklus kedua dilakukan untuk memperbaiki segala sesuatu yang menjadi kekurangan pada siklus pertama, siklus ketiga dilakukan untuk memperbaiki segala sesuatu yang menjadi kekurangan pada pelaksanaan tindakan siklus kedua. Pada siklus ketiga diharapkan menjadi pelaksanaan tindakan terakhir dan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Mangangkulon 02 Semarang.

2) Pengamatan (observasi)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti. Menurut Iskandar (2011:118) beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam observasi, diantaranya : (a) ada perencanaan antara guru dengan pengamat; (b) fokus observasi

harus ditetapkan bersama; (c) dosen atau guru dan pengamat membangun kriteria bersama; (d) pengamat memiliki keterampilan mengamati; dan (e) balikan pengamatan diberikan dengan segera. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian afektif dengan menggunakan lembar pengamatan, serta berbagai kegiatan saat pelaksanaan tindakan melalui catatan lapangan.

3) Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengkaji dan memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan tindakan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis (Iskandar, 2011:119). Pada tahapan ini peneliti bersama kolaborator mengkaji semua data yang telah diperoleh untuk dijadikan pertimbangan dan apabila masih ditemukan permasalahan, peneliti bersama kolaborator akan merencanakan perbaikan untuk dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai kebhinekaan bangsa Indonesia dengan model TGT dan menggunakan media audiovisual.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran berupa *slide* dan video penunjang pembelajaran mengenai kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

- 3) Mempersiapkan sumber belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, penilaian karakter, dan catatan lapangan.
- 5) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan pendahuluan

Pra kegiatan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi

Kegiatan awal

- a) Apersepsi :
Menyanyikan lagu 'Anak kambing saya'.
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- c) Memotivasi siswa

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang keragaman budaya bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- b) Siswa memperhatikan tayangan video tentang kebudayaan bangsa Indonesia. (eksplorasi)

- c) Siswa menanggapi pertanyaan dari guru untuk mengulas tayangan video. (eksplorasi)
- d) Pembentukan kelompok awal (tim) secara heterogen dengan anggota kelompok lima atau enam anak. (elaborasi)
- e) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)
- f) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)
- g) Guru memberikan umpan balik pada kelompok yang membacakan hasil diskusi. (konfirmasi)
- h) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
- i) Guru membimbing setiap kelompok menempati meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. (elaborasi)
- j) Membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
- k) Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)
- l) Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)
- m) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)

3) Kegiatan akhir

- a) Siswa bersama guru menyimpulkan materi dalam pembelajaran.
- b) Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- c) Guru memberikan evaluasi.
- d) Guru memberikan penguatan proses dan hasil pelajaran yang telah dilaksanakan.
- e) Guru menutup pelajaran

3.2.1.3. Observasi

- a. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan TGT dan menggunakan media audiovisual.
- b. Mengamati kegiatan diskusi dan *game* pada meja turnamen untuk mengetahui keaktifan siswa.
- c. Mengamati keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

3.2.1.4. Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan siklus pertama serta bagaimana efek tindakan yang telah dilakukan.
- 2) Menganalisis proses dan hasil evaluasi pada pembelajaran disiklus pertama.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang menjadi kekurangan pada pelaksanaan tindakan disiklus pertama untuk dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia dengan model TGT dan menggunakan media audiovisual.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran berupa *slide* dan video penunjang pembelajaran mengenai kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia.
- 3) Mempersiapkan sumber belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, penilaian karakter, dan catatan lapangan.
- 5) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan pendahuluan

Pra kegiatan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi

Kegiatan awal

- a) Apersepsi :

Menyanyikan lagu ‘Suwe ora jamu’

- b) Menginformasikan tujuan pembelajaran

c) Memotivasi siswa

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa memperhatikan tayangan gambar tentang kekayaan alam. (eksplorasi)
- b) Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang kekayaan alam bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- c) Siswa memperhatikan tayangan video kekayaan alam bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- d) Siswa menanggapi pertanyaan dari guru untuk mengulas tayangan video. (eksplorasi)
- e) Pembentukan kelompok awal secara heterogen dengan anggota kelompok lima atau enam anak. (elaborasi)
- f) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)
- g) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)
- h) Guru memberikan umpan balik positif pada kelompok yang menyampaikan hasil diskusinya. (konfirmasi)
- i) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
- j) Guru membimbing setiap kelompok menempati meja turnamen sesuai dengan tingkat prestasinya. (elaborasi)

k) Membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)

l) Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)

m) Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)

n) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)

3) Kegiatan akhir

a) Siswa bersama guru menyimpulkan materi dalam pembelajaran.

b) Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

c) Guru memberikan evaluasi.

d) Guru memberikan penguatan proses dan hasil pelajaran yang telah dilaksanakan

e) Guru menutup pelajaran

3.2.2.3. Observasi

1) Mengamati aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompok.

2) Mengamati tingkat keaktifan siswa pada kegiatan *game* pada turnamen.

3) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran siklus kedua.

3.2.2.4. Refleksi

1) Mengkaji pelaksanaan tindakan pada siklus kedua.

2) Menganalisis proses dan hasil evaluasi pada siklus kedua.

- 3) Membuat daftar permasalahan yang masih menjadi kekurangan pada pelaksanaan tindakan disiklus kedua.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai keramahatan bangsa Indonesia dengan model TGT dan menggunakan media audiovisual.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran berupa *slide* dan video penunjang pembelajaran mengenai keramahatan bangsa Indonesia.
- 3) Mempersiapkan sumber belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, penilaian karakter, dan catatan lapangan.
- 5) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan pendahuluan

Pra kegiatan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi

Kegiatan awal

a) Apersepsi :

Menyanyikan lagu ‘Sarinande’

b) Menginformasikan tujuan pembelajaran

c) Memotivasi siswa

b. Kegiatan Inti

a) Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang keramahatan bangsa Indonesia. (eksplorasi)

b) Siswa menanggapi pertanyaan tentang gambar yang ditayangkan guru. (eksplorasi)

c) Siswa memperhatikan tayangan video tentang keramahatan bangsa Indonesia. (eksplorasi)

d) Pembentukan kelompok awal secara heterogen dengan anggota kelompok lima atau enam anak. (elaborasi)

e) Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)

f) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)

g) Guru memberikan umpan balik positif pada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi. (elaborasi)

h) Guru membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)

- i) Guru membimbing setiap kelompok menempati meja turnamen sesuai dengan tingkat prestasinya. (elaborasi)
- j) Membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)

k) Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)

l) Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)

m) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)

c. Kegiatan akhir

- a) Siswa bersama guru menyimpulkan materi dalam pembelajaran.
- b) Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c) Guru memberikan evaluasi.
- d) Guru memberikan penguatan proses dan hasil pelajaran yang telah dilaksanakan
- e) Guru menutup pelajaran.

3.2.3.3. Observasi

- 1) Mengamati aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Mengamati tingkat keaktifan siswa pada kegiatan *game* pada meja turnamen.
- 3) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran siklus ketiga.

3.2.3.4. Refleksi

- 1) Menganalisis proses dan hasil evaluasi pada siklus ketiga.
- 2) Membuat daftar permasalahan yang masih menjadi kekurangan pada pelaksanaan tindakan disiklus ketiga.
- 3) Menyusun perencanaan tindak lanjut bila belum mencapai indikator keberhasilan.

3.3. SUBYEK PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah guru beserta siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, sebanyak 41 siswa yang terdiri atas 28 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.4. TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mangkangkulon 02, yang berlokasi di Jalan raya Walisongo KM 15 Semarang, Kecamatan Tugu, Kota Semarang.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Ketarampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media Audiovisual.

- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media Audiovisual.
- 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media Audiovisual.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Jenis Data

Menurut Iskandar (2011:75) dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yaitu:

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto, 2008:1.3). Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, median, modus, dan membuat tabel distribusi frekuensi. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn untuk mengukur kognitif siswa.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi peserta didik berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (*kognitif*), pandangan atau sikap (*afektif*), aktivitas peserta didik

mengikuti pelajaran, antusiasme dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dapat dianalisis secara kualitatif. Menurut Herrhyanto (2008:1.3) data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil lembar hasil pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, penilaian karakter, dan catatan lapangan, serta video dan foto selama proses pelaksanaan tindakan mulai dari siklus pertama hingga ketiga.

3.6.2. Sumber Data

Menurut Bisri (dalam Mahmud, 2011:151) sumber data adalah subjek tempat asal data dapat diperoleh, dapat berupa bahan pustaka, atau orang (informan atau responden). Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Supardi, 2009:129). Sumber data yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

1) Siswa

Sumber data dari siswa diperoleh dari observasi tentang aktivitas siswa dan penilaian afektif selama pelaksanaan tindakan (proses pembelajaran menggunakan model TGT dengan media audiovisual), berupa data hasil belajar siswa.

2) Guru

Data yang bersumber dari guru diperoleh dari observasi selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT dengan media audiovisual perihal keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran tersebut.

3) Data dokumen

Data dokumen dari penelitian ini bersumber dari data nilai hasil tes sebelum dilakukan penelitian, data hasil tes hasil belajar setelah dilakukan tindakan, serta video dan foto selama pelaksanaan tindakan berlangsung mulai dari siklus pertama hingga siklus ketiga.

4) Catatan lapangan

Catatan lapangan dalam penelitian ini meliputi catatan selama pelaksanaan tindakan, berupa aktivitas siswa dan keterampilan guru.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

3.6.3.1. Teknik Tes

Menurut Mahmud (2011:185) tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Sukestyarso dan Wardono (2009:49) metode pengumpulan data dengan tes adalah responden diberikan soal-soal yang harus dikerjakan, data yang diperoleh berupa ukuran kemampuan masing-masing responden. Dalam penelitian ini, teknik tes (ranah kognitif) digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa setelah mempelajari materi PKn yang telah diberikan selama pelaksanaan tindakan mulai dari siklus pertama hingga siklus terakhir.

3.6.3.2. Teknik Non Tes

a) Teknik Observasi

Menurut Mahmud (2011:168) adalah teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan atas tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.

Teknik observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian karakter dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT dengan media audiovisul.

b) Teknik Dokumentasi

Menurut Suprayogo (dalam Mahmud, 2011:184) dokumen merupakan bahan tertulis atau benda mati yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Ia bisa merupakan rekaman atau dokumen tertulis, seperti arsip atau data base, surat-menyurat, rekaman gambar, dan benda-benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok serta daftar nilai hasil belajar siswa. Selain itu, juga berupa foto dan video yang menggambarkan suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Beberapa dokumentasi tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat data hasil observasi.

c) Catatan lapangan

Menurut Trianto (2010:57) catatan lapangan disusun segera mungkin setelah observasi pada hari yang bersangkutan selesai, sehingga berupa data segar dan tidak mengganggu pengumpulan data selanjutnya. Pencatatan hendaknya dikelompokkan menurut kategori atau tema yang muncul dalam observasi. Catatan lapangan dalam penelitian ini diperoleh dari catatan yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari catatan lapangan tersebut digunakan sebagai bahan refleksi dalam menyusun rencana perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendiskripsikan kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Analisis deskriptif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.7.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa untuk mengukur kemampuan kognitif pada pembelajaran PKn. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase dengan menghitung mean atau rata-rata serta median dan modus. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan skor berdasarkan proporsi :

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

Keterangan :

N = nilai

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

St = skor teoritis atau skor maksimal

(Poerwanti dkk, 2008:6.14-6.16)

- 2) Menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal

Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{h}{H} \times 100$$

(Aqib, 2011:41)

- 3) Menghitung mean atau rerata kelas

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Aqib, 2011:40)

4) Menghitung median

$$= \frac{Bb + \frac{F - F_{Me}}{F_m} \cdot P}{2}$$

Keterangan :

Bb = Batas bawah kelas interval yang mengandung Me.

Fm = Frekuensi kelas interval yang mengandung Me.

F = Frekuensi kumulatif sebelum kelas interval yang mengandung Me.

P = panjang kelas interval. (Herrhyanto, 2008:4.21)

5) Menghitung modus

$$= \frac{Bb + \frac{b1}{b1 + b2} \cdot p}{2}$$

Bb = Batas bawah kelas interval yang mengandung modus.

b1 = Selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sebelumnya.

b2 = Selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sesudahnya.

p = Panjang kelas interval. (Herrhyanto, 2008:4.19)

6) Hasil perhitungan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) hasil belajar yang digolongkan ke dalam dua kategori yaitu

tuntas dan tidak tuntas, untuk selanjutnya disesuaikan dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) SDN Mangangkulon 02 Semarang tahun

pelajaran 2012/2013, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal	Individual	
$\geq 80\%$	≥ 62	Tuntas
$< 80\%$	< 62	Tidak Tuntas

Sumber : SK KKM SDN Mangkangkulon 02 Semarang

Tahun Pelajaran 2012/2013

Apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 80%, maka dikatakan berhasil. Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.

b. Menentukan rentang

Rentang = data terbesar – data terkecil

c. Menentukan banyaknya kelas.

$k \text{ (banyaknya kelas)} = 1 + (3,3) \log n$

d. Menentukan panjang kelas

Panjang kelas = $\frac{\text{Rentang}}{k}$

e. Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.

f. Memasukkan setiap nilai ke dalam kelas interval.

(Herrhyanto, 2008:2.11)

Adapun cara menentukan kriteria ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut :

Nilai maksimum adalah 100 dan nilai minimum adalah 62. Predikat nilai yang digunakan yaitu, sangat baik, baik, dan cukup.

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

$$= 100 - 62$$

$$= 38$$

$$K = 3 \text{ (karena menggunakan tiga kriteria)}$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{R}{K}$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{38}{3} = 12,66 \text{ dibulatkan menjadi } 13$$

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Hasil belajar	Kategori	Ketuntasan
88 – 100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
75 – 87	Baik (B)	Tuntas
62 – 74	Cukup (C)	Tuntas
< 62	Kurang (K)	Tidak Tuntas

3.7.2. Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data kualitatif berupa data lembar hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian afektif dalam pembelajar-

an PKn melalui model TGT dengan menggunakan media audiovisual, serta hasil catatan lapangan dengan analisis deskriptif kualitatif.

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrument pengamatan keterampilan guru, instrument pengamatan aktivitas siswa, dan instrumen penilaian karakter. Langkah-langkah dalam mengelola data skor menurut Poerwanti, dkk (2008:6.9) adalah sebagai berikut :

- a) Menentukan skor terendah
- b) Menentukan skor tertinggi
- c) Mencari median
- d) Mencari rentang nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Untuk menentukan median dan rentang nilai menjadi empat kategori dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N = (T - R) + 1$$

Keterangan :

R = skor terendah

T = skor tertinggi

N = banyak skor

Q1 = kuartil pertama

Letak $Q1 = -(n + 2)$ untuk data genap atau $Q1 = -(n + 1)$ untuk data ganjil

Q2 = kuartil kedua / median

Letak $Q_2 = - (n + 1)$ untuk data genap maupun data ganjil

Q_3 = kuartil ketiga

Letak $Q_3 = - (3n + 2)$ untuk data genap atau $Q_3 = - (3n + 1)$ untuk data ganjil

Letak Q_4 = skor maksimal, maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Kualifikasi
$Q_3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$Q_2 \leq \text{skor} < Q_3$	Baik	Tuntas
$Q_1 \leq \text{skor} < Q_2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} < Q_1$	Kurang	Tidak Tuntas

(Herrhyanto dan Hamid, 2008:1.2)

Dari perhitungan yang telah dilakukan, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

1) Pedoman penilaian keterampilan guru

Tabel di bawah ini diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.4
Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

2) Pedoman penilaian aktivitas siswa

Tabel di bawah ini diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model TGT dengan menggunakan media audiovisual dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.5
Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

3) Pedoman penilaian karakter

Tabel di bawah ini diperoleh dari skor tiap indikator penilaian karakter dalam pembelajaran PKn dengan model TGT dengan menggunakan media audiovisual dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.6
Kriteria Pedoman Penilaian Karakter

Skor	Kategori
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

3.8. INDIKATOR KEBERHASILAN

Model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn menggunakan Model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($22 \leq \text{skor} < 33$).
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($22 \leq \text{skor} < 33$).
- 3) Hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 62) dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya baik (80%).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL PENELITIAN

Penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang. Peningkatan kualitas tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian berupa data hasil observasi mengenai keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta data hasil evaluasi berupa hasil belajar PKn melalui penerapan pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

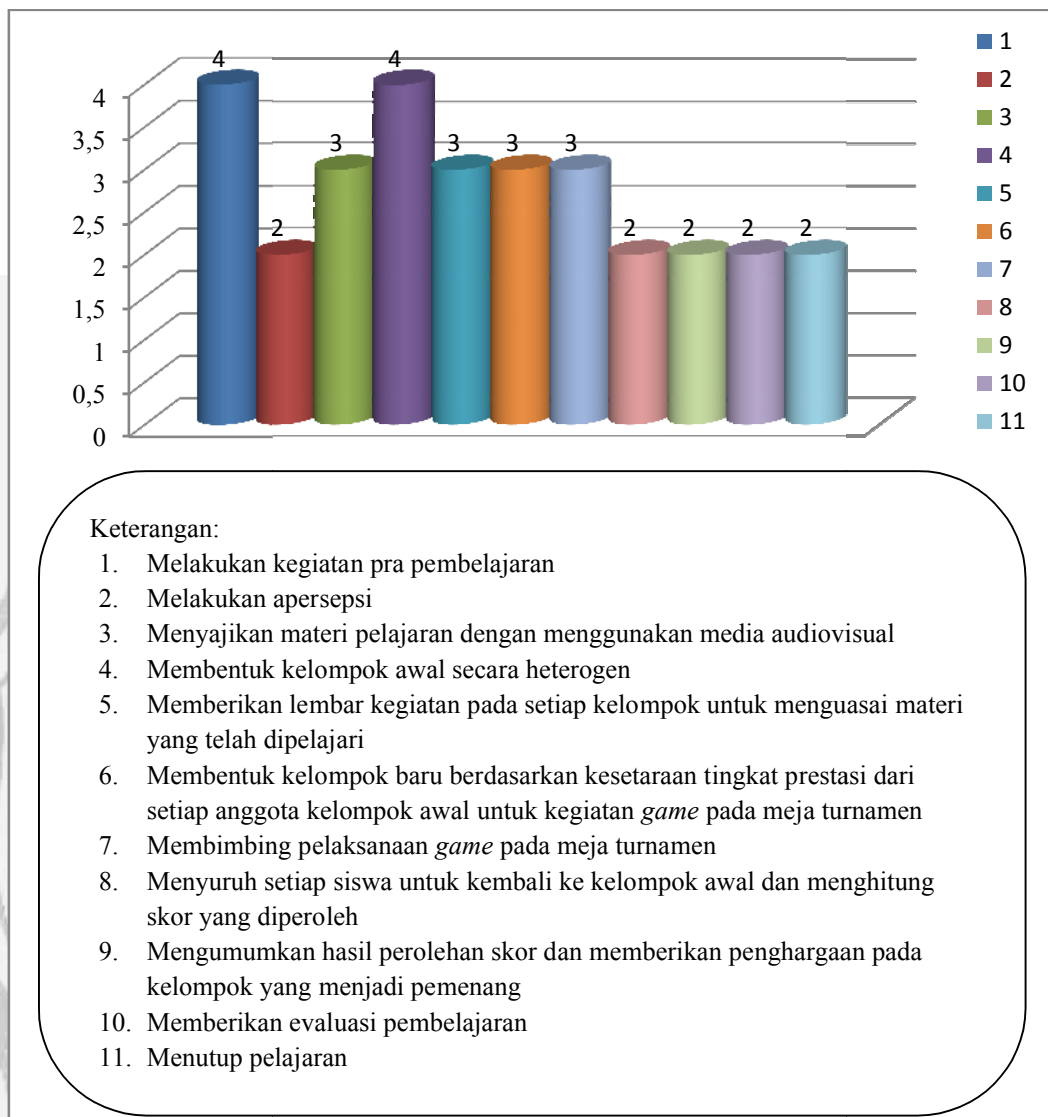
4.1.1.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus I dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No.	Indikator Keterampilan Guru	1	2	3	4	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	√	√	√	√	4
2.	Melakukan apersepsi	√	√			2
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	√	√	√		3
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	√	√	√	√	4
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari	√	√	√		3
6.	Membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	√	√	√		3
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	√	√		√	3
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	√			√	2
9.	Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang			√	√	2
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	√	√			2
11.	Menutup pelajaran		√		√	2
Jumlah skor yang diperoleh						30
Rata-rata skor						2,73
Kategori						Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi keterampilan guru pada siklus I melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa, hasil observasi keterampilan guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran PKn melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual diperoleh skor 30 dan rata-rata skor 2,73 dengan kategori baik. Uraian setiap indikator akan dijelaskan sebagai berikut:

Indikator melakukan kegiatan pra pembelajaran memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru sudah mempersiapkan sumber belajar tentang materi kebhinekaan bangsa Indonesia, mempersiapkan media pembelajaran berupa laptop, proyektor, dan media audiovisual. Selanjutnya, guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan 'siapa yang tidak berangkat?'. Kondisi siswa cukup kondusif dan menunjukkan kesiapannya untuk menerima pelajaran, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum menempati bangkunya.

Indikator melakukan apersepsi memperoleh skor 2. Guru sudah melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu 'Anak Kambing Saya' disertai iringan sederhana berupa tepuk tangan. Para siswa terlihat semangat dalam bernyanyi. Setelah itu, guru bertanya 'lagu tersebut berasal dari mana?', beberapa siswa mencoba untuk menjawab dengan mencungkan jari, guru menunjuk satu per satu. Selanjutnya, menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Akan tetapi, belum menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa. Hal tersebut dikarenakan pengarahan kegiatan pembelajaran diberikan guru seiring dengan berjalannya proses pembelajaran.

Indikator menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual memperoleh skor 3. Guru menyajikan materi kebhinekaan bangsa Indonesia diawali dengan menanyakan apakah arti semboyan 'Bhinneka Tunggal Ika'. Selanjutnya, guru menjelaskan materi pelajaran

dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Para siswa berusaha untuk menjawab dengan mengacungkan jari. Kemudian menampilkan media audiovisual dan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengulas tayangan video tentang kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Akan tetapi, guru belum menanggapi pertanyaan dari siswa, karena siswa masih terlihat malu untuk bertanya dan guru justru lebih dominan untuk memberikan pertanyaan pada siswa.

Indikator membentuk kelompok awal secara heterogen memperoleh skor 4. Guru sudah mengatur pembentukan kelompok, membentuk kelompok secara heterogen menjadi delapan kelompok dengan jumlah anggota terdiri dari lima atau enam siswa dan diberi nama tim A sampai dengan tim H. Kemudian guru sudah mencatat nama anggota setiap kelompok. Selanjutnya, guru mengatur penempatan setiap kelompok.

Indikator memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini guru sudah memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok kemudian menjelaskan petunjuk untuk mengerjakannya. Selanjutnya, guru mengkondisikan pelaksanaan diskusi dan membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan dengan menghampiri setiap kelompok. Kegiatan diskusi belum berjalan dengan optimal karena masih didominasi siswa yang pandai. Pada kegiatan ini guru belum memberikan kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya.

Indikator membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3. Guru memimpin pembentukan kelompok dan sudah menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru. pembentukan kelompok sudah berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal menjadi lima kelompok atau meja turnamen. Pada kegiatan tersebut guru juga sudah mencatat anggota dari setiap kelompok, dan dilanjutkan dengan mengatur penempatan meja turnamen setiap kelompok. Akan tetapi, guru belum memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan *game* pada meja turnamen karena guru masih terfokus dalam mengatur penempatan kelompok yang masih sulit.

Indikator membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3. Guru menghampiri setiap meja turnamen untuk mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti *game* turnamen. Kemudian menjelaskan peraturan *game* turnamen dan menanggapi pertanyaan dari siswa karena ada beberapa siswa yang belum memahami peraturannya. Pada kegiatan ini guru belum memotivasi setiap kelompok karena guru masih terfokus untuk memberikan bimbingan dan penjelasan tentang peraturan *game*.

Indikator menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh memperoleh skor 2. Pada kegiatan ini guru sudah mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor kelompok. Kemudian mencatat hasil skor yang

diperoleh setiap kelompok dengan menghampiri setiap kelompok (tim). Akan tetapi guru belum membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor dan menanggapi pertanyaan dari kelompok, hal tersebut dikarenakan kondisi kelas yang kurang kondusif sehingga guru lebih terfokus pada pengkondisian kelas.

Indikator mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang memperoleh skor 2. Pada kegiatan ini guru sudah menetapkan kelompok yang menjadi pemenang berdasarkan perolehan skor terbanyak yaitu tim D, tetapi guru tidak membacakan perolehan skor dari setiap kelompok. Selanjutnya, sudah memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang dengan memanggil perwakilannya untuk menerima hadiah. Akan tetapi guru belum memberikan motivasi tentang hasil dari pelaksanaan *game* turnamen.

Indikator memberikan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 2. Guru sudah memberikan soal evaluasi sesuai dengan indikator pada setiap siswa, soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 isian pendek. Akan tetapi guru tidak menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal dan memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi karena setelah soal dibagikan, siswa terlihat semangat untuk langsung mengerjakannya.

Indikator menutup pelajaran memperoleh skor 2. Pada akhir kegiatan pembelajaran guru bersama siswa sudah melakukan refleksi materi pelajaran yang baru saja dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab, tetapi tidak menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan penguatan.

Selanjutnya, sudah memberikan tindak lanjut serta memotivasi siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Kemudian guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

4.1.1.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan TGT dengan menggunakan media audiovisual pada pembelajaran PKn kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang. Jumlah seluruh siswa yaitu, 41 yang terdiri dari 28 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan diperoleh data sebagai berikut:



Tabel 4.2
Hasil Observasi aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	4	5	7	25	135	3,29
2.	Menanggapi kegiatan apersepsi	3	9	19	10	118	2,88
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual	6	14	9	12	109	2,66
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	10	7	11	13	96	2,34
5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	11	12	10	8	97	2,37
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	5	17	11	7	99	2,41
7.	Memperhatikan pengarahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	7	17	10	7	116	2,83
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	12	6	11	12	105	2,56
9.	Memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	9	16	5	11	100	2,44
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	4	7	6	24	132	3,22
11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	8	16	13	4	95	2,32
Jumlah Skor yang Diperoleh		1202					
Rata-rata Skor Total		29,32					
Kategori		Baik					

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh data hasil observasi aktivitas siswa kelas III pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan jumlah skor seluruhnya 1195 dan rata-rata skor total 29,15 dengan kategori baik. Perolehan skor tiap indikator aktivitas siswa akan dijelaskan sebagai berikut:

Indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran memperoleh skor 135 dengan rata-rata 3,29. Sebagian besar siswa telah menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran, dengan adanya 25 siswa yang masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya masing-masing, mempersiapkan alat belajarnya, serta bersikap dengan tenang. Sebanyak 7 siswa hanya masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, dan bersikap tenang. 5 siswa hanya masuk ruang kelas dan menempati tempat duduknya. Selanjutnya, ada 4 siswa sudah masuk ruang kelas tetapi belum menempati tempat duduknya, mempersiapkan alat belajar, dan bersikap tenang.

Pada kegiatan menanggapi apersepsi, 10 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, mengikuti perintah guru, dan menanyakan hal yang belum dipahami. terdapat 19 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mengikuti perintah guru. 9 siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti perintah guru. sementara 3 siswa yang terlihat pasif hanya memperhatikan penjelasan guru tetapi tidak menanggapi pertanyaan ketika guru melontarkan pertanyaan. Indikator menanggapi kegiatan apersepsi memperoleh skor 118 dengan rata-rata 2,88.

Pada indikator ini terlihat sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan materi yang disajikan guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan 12 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, menanyakan materi yang belum dipahami, serta mencatat materi yang diajarkan ketika guru menjelaskan materi kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Terdapat 9 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, dan mencatat materi yang diajarkan. 14 siswa hanya memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang diajarkan. Selanjutnya, ada 6 siswa yang kurang optimal dan masih pasif hanya memperhatikan penjelasan guru, tetapi tidak menanggapi pertanyaan ketika guru memberikan pertanyaan.

Pada saat pembentukan kelompok, kondisi kelas terlihat kurang kondusif meskipun guru sudah mengkondisikan kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 13 siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib. 11 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, dan bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru. Terdapat 7 siswa hanya memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok dan bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru. pada kegiatan ini ada 10 siswa hanya bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru tetapi tidak

memperhatikan guru saat mengatur pembentukan kelompok dan justru membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Indikator memperhatikan pembentukan kelompok awal (tim belajar) memperoleh skor 96 dengan rata-rata 2,34.

Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal memperoleh skor 97 dengan rata-rata 2,37. Pada kegiatan diskusi kelompok terlihat sebagian besar siswa dalam kelompok kurang aktif, hal tersebut ditunjukkan 8 siswa saja yang saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, bersikap kondusif dalam kelompok, serta membantu anggota kelompok dalam memahami materi. Terdapat 10 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, bersikap kondusif dalam kelompok. 12 siswa hanya saling berinteraksi sesama anggota kelompok dan bersikap kondusif dalam kelompok tetapi belum menunjukkan tanggungjawabnya dalam kerja kelompok. Pada kegiatan ini ada 11 siswa yang saling berinteraksi sesama anggota kelompok.

Kegiatan pembentukan kelompok untuk kegiatan *game* pada meja turnamen dibagi oleh guru menjadi 5 kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya. Pada indikator ini memperoleh skor 99 dengan rata-rata 2,41. Aktivitas ini ditunjukkan dengan adanya 7 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, memperhatikan guru saat memberikan petunjuk, dan berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib sesuai dengan tempat yang telah ditentukan. 11 siswa

memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, dan memperhatikan guru saat memberikan petunjuk, tetapi kurang kondusif ketika guru menyuruh berkumpul di tempat yang telah ditentukan. Terdapat 17 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru dan memperhatikan guru saat membentuk kelompok. Pada kegiatan ini ada 5 siswa hanya memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru tetapi justru membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif meskipun guru sudah berusaha untuk mengkondisikan kelas untuk tetap kondusif.

Indikator memperhatikan pengarahannya dan melaksanakan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 116 dengan rata-rata 2,83. Hal tersebut ditunjukkan dengan 7 siswa sudah menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pengarahannya dari guru, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, serta menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. 10 siswa menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, dan menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. Terdapat 17 siswa menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya dan melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan. Pada kegiatan ini ada 7 siswa menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya tetapi belum melaksanakan kegiatan

game turnamen sesuai dengan instruksi guru, meskipun telah memberikan bimbingan pada setiap kelompok.

Perolehan skor pada indikator ini yaitu, 105 dengan rata-rata 2,56. Indikator ini digambarkan dengan 12 siswa telah meninggalkan meja turnamen, berkumpul dengan kelompok awal, mengumpulkan skor yang diperoleh, serta menghitung jumlah perolehan skor kelompok. Terdapat 11 siswa meninggalkan meja turnamen, berkumpul dengan kelompok awal, dan mengumpulkan skor yang diperoleh. 6 siswa meninggalkan meja turnamen dan berkumpul dengan kelompok awal. Pada kegiatan ini terdapat 12 siswa telah meninggalkan meja turnamen tetapi justru bermain dengan teman lainnya, meskipun guru telah membimbingnya.

Indikator memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan *game* turnamen memperoleh skor 100 dengan rata-rata 2,44. Hal tersebut ditunjukkan dengan 11 siswa sudah bersikap kondusif, antusias, fokus memperhatikan saat guru berbicara, serta termotivasi untuk belajar dari teman yang berprestasi. Karena guru telah memberikan motivasi dan masukan setelah memberikan hadiah pada kelompok yang menjadi pemenang. Selanjutnya, ada 5 siswa bersikap kondusif, antusias, dan fokus memperhatikan saat guru berbicara. 16 siswa hanya bersikap kondusif dan fokus memperhatikan saat guru berbicara. Pada saat guru mengumumkan hasil kegiatan *game* turnamen ada 9 siswa yang hanya fokus memperhatikan saat guru berbicara.

Aktivitas siswa pada kegiatan penutup dilakukan dengan mengerjakan soal evaluasi yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek. Pada indikator ini memperoleh skor 132 dengan rata-rata 3,22. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan adanya 24 siswa sudah mengikuti penjelasan dari guru untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu, serta tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi. 6 siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Terdapat 7 siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru dan mengerjakan soal evaluasi secara individu. Ada 4 siswa yang hanya mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru tetapi masih bermain-main dan tidak serius meskipun guru sudah memberikan bimbingan.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran memperoleh skor total 95 dengan rata-rata 2,32. Pada kegiatan ini terdapat 4 siswa yang mengikuti guru untuk memperhatikan kegiatan yang dilakukan, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan dari guru, serta menanyakan materi yang belum dipahami. Hal tersebut karena guru sudah mengajak dan melibatkan siswa pada kegiatan akhir pembelajaran. 13 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, dan menanggapi pertanyaan dari guru. Ada 16 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan dan menanggapi pertanyaan dari guru. Pada kegiatan ini

masih ada 8 siswa yang sangat pasif dan hanya memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru tanpa memberikan tanggapan apapun.

4.1.1.3. Paparan Hasil Belajar Siklus I

4.1.1.3.1. Hasil Penilaian Kognitif

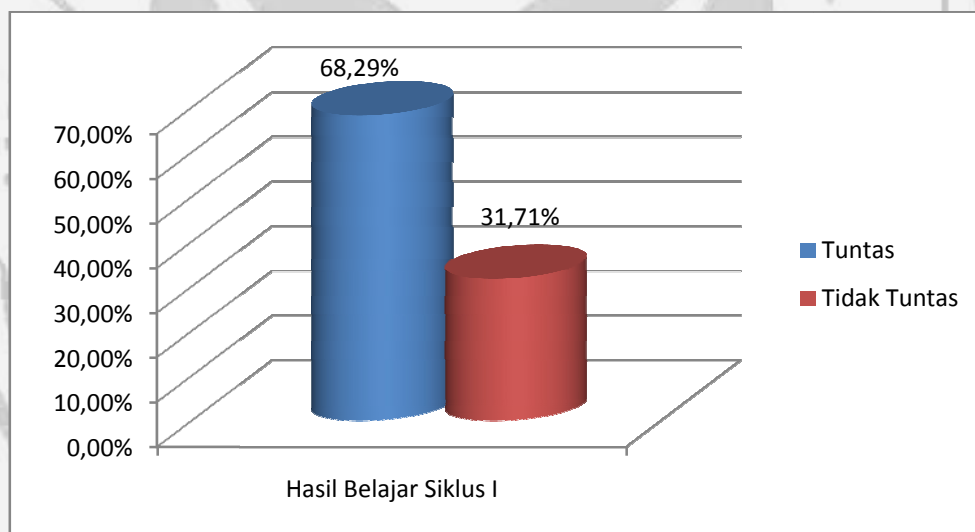
Berdasarkan evaluasi pembelajaran PKn pada siklus I melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I

No.	Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1	46,7 – 53,3	9	50	450	21,95%	Tidak Tuntas
2	53,4 – 60,0	4	56,6	226,4	9,75%	Tidak Tuntas
3	60,1 – 66,7	10	63,4	634	24,39%	Tuntas
4	66,8 – 73,4	8	70,1	560,8	19,51%	Tuntas
5	73,5 – 80,1	5	76,8	384	12,19%	Tuntas
6	80,2 – 86,8	3	83	249	7,31%	Tuntas
7	86,9 – 93,5	2	90,2	180,4	4,87%	Tuntas
Jumlah		41		2684,6	100%	
Nilai terendah		46,7				
Nilai tertinggi		93,3				
Mean				65,48		
Median				65,08		
Modus				65,08		

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa hasil belajar PKn melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual diperoleh data bahwa, 28 siswa atau 68,29% mengalami ketuntasan belajar sedangkan 31,71% atau 13 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 46,7. Diperoleh rata-rata kelas sebesar 65,48. Median sebesar 65,08 dan modus sebesar 65,08.

Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I

4.1.1.3.2. Hasil Penilaian Karakter

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus I melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual, pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data hasil pencapaian karakter sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Karakter Siklus I

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	11	12	10	8	97	2,37
2.	Tanggung jawab	5	17	11	7	105	2,56
3.	Disiplin	9	15	10	7	97	2,37
4.	Percaya diri	7	19	9	6	96	2,34
Jumlah skor yang diperoleh						389	
Rata-rata skor total							9,49
Kategori							Baik

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa, hasil pencapaian karakter dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, diperoleh jumlah skor seluruhnya 389 dan rata-rata skor 9,49 dengan kategori baik. Penjelasan secara rinci tentang perolehan skor tiap indikatornya akan diuraikan sebagai berikut:

Indikator kerja sama memperoleh skor 97 dengan rata-rata 2,37. Sikap kerjasama ditunjukkan siswa dalam kerja kelompok dalam menyelesaikan

lembar kegiatan yang diberikan guru. Sebanyak 8 siswa menunjukkan kerjasama yang baik dengan berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, saling membantu antar anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran. 10 siswa sudah berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, dan saling bertukar pikiran. Selanjutnya, 12 siswa sudah berkumpul dengan kelompok dan menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok. Pada kegiatan ini terdapat 11 siswa masih ramai dan tidak menunjukkan kerjasama dan hanya mengandalkan temannya meskipun guru sudah memberi bimbingan dan motivasi.

Tanggung jawab para siswa dalam kegiatan pembelajaran memperoleh skor 105 dan rata-rata 2,56. Selama proses pembelajaran terdapat 7 menunjukkan sikap tanggungjawab yang baik dengan menjawab pertanyaan yang diberikan, membantu dalam tugas kelompok, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru tentang materi kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. selanjutnya, sebanyak 11 siswa sudah menjawab pertanyaan yang diberikan, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru. 17 siswa hanya memperhatikan penjelasan dan mengerjakan tugas ketika guru memberikan evaluasi.

Terdapat 5 siswa masih kurang menunjukkan sikap tanggungjawabnya selama pembelajaran karena sering bermain dengan temannya, meskipun guru sudah selalu menegurnya.

Kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran ditunjukkan dengan sebanyak 7 siswa mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru. 10 siswa menunjukkan sikap disiplin dengan mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok. Terdapat 15 siswa mengerjakan tugas dari guru dan berkumpul dengan kelompok, tetapi kurang menjaga ketertiban kelas. Terdapat 9 siswa kurang disiplin selama proses pembelajaran dan sering membuat gaduh dalam kelas. Sehingga pada indikator disiplin diperoleh skor sebanyak 97 dengan rata-rata 2,37.

Tingkat percaya diri siswa ditunjukkan dengan aktif dalam mengikuti pelajaran, indikator tersebut memperoleh skor 96 dengan rata-rata 2,34. Kondisi tersebut ditandai dengan sebanyak 6 siswa menunjukkan sikap percaya diri dengan mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil pemikirannya, berani mengungkapkan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru. selanjutnya, sebanyak 9 siswa menunjukkan sikap percaya diri dengan mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil pemikirannya, dan berani mengungkapkan pertanyaan. Masih terdapat 7 siswa masih pasif dan tidak percaya diri meskipun guru sudah memancing dengan memberikan pertanyaan sederhana.

4.1.1.4. Refleksi

Pelaksanaan tindakan siklus I melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual berjalan dengan berbagai kekurangan atau permasalahan. Kegiatan refleksi siklus I dilakukan untuk mengkaji keberhasilan dan kekurangan selama pelaksanaan tindakan. Adapun keberhasilan dan kekurangan selama pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran PKn melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual, pada aspek keterampilan guru belum terlaksana secara maksimal. Permasalahan tersebut terlihat pada indikator memberikan apersepsi guru belum menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru menjelaskan materi masih tergesa-gesa, pembentukan kelompok masih kurang kondusif, guru masih kurang dalam memberikan penguatan, serta pada kegiatan penutup guru belum menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Perolehan hasil observasi keterampilan guru adalah 30 yang termasuk dalam kategori baik.
- c. Perolehan rata-rata skor total hasil observasi aktivitas siswa adalah 29,32 dengan kategori baik.
- d. Beberapa siswa kurang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.

- e. Kegiatan diskusi kelompok belum berjalan dengan optimal, karena kerja kelompok yang dilakukan masih didominasi siswa yang pandai.
- f. Siswa masih kurang aktif ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan.
- g. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual adalah 68,29%. Keadaan tersebut masih diperlukannya peningkatan karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 80%.
- h. Hasil penilaian karakter pada siklus I memperoleh skor 389 dan rata-rata 9,49 dengan kategori baik.

4.1.1.5. Revisi

Berdasarkan hasil refleksi dengan dijumpainya berbagai permasalahan pada siklus I, maka perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

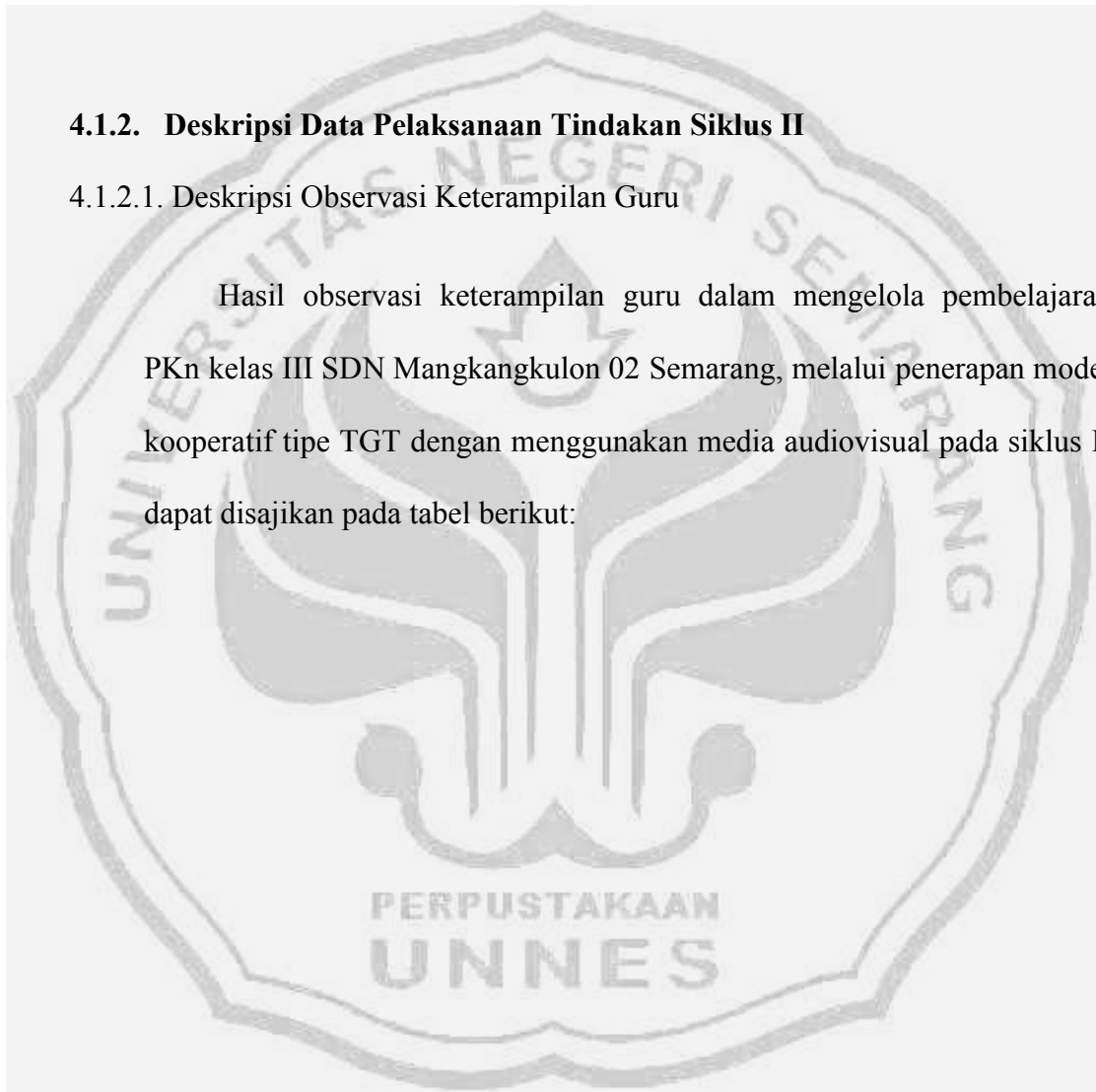
- a. Meningkatkan keterampilan dalam mengelola pembelajaran.
- b. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Ketika menyajikan materi tidak tergesa-gesa.
- d. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan penguatan.
- e. Memperbaiki pembentukan kelompok agar kondisi kelas tetap kondusif.
- f. Guru harus mampu menarik perhatian siswa ketika menyajikan materi.

- g. Memberikan bimbingan dan motivasi dalam kegiatan kerja kelompok.
- h. Meningkatkan motivasi siswa agar mau berpendapat pada setiap pertanyaan yang dilontarkan guru.
- i. Memberikan motivasi untuk meningkatkan pencapaian karakter.

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

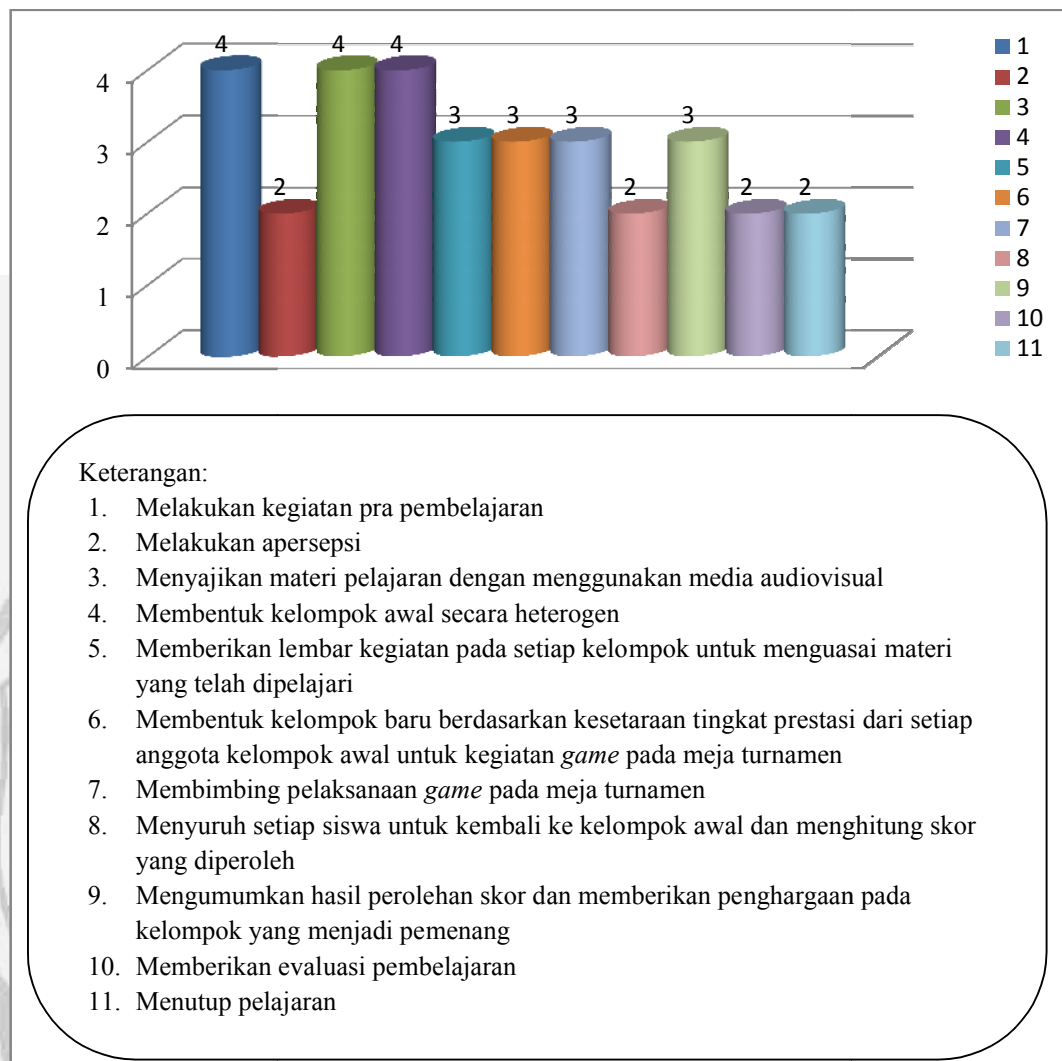
Hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn kelas III SDN Mangangkulon 02 Semarang, melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus II dapat disajikan pada tabel berikut:



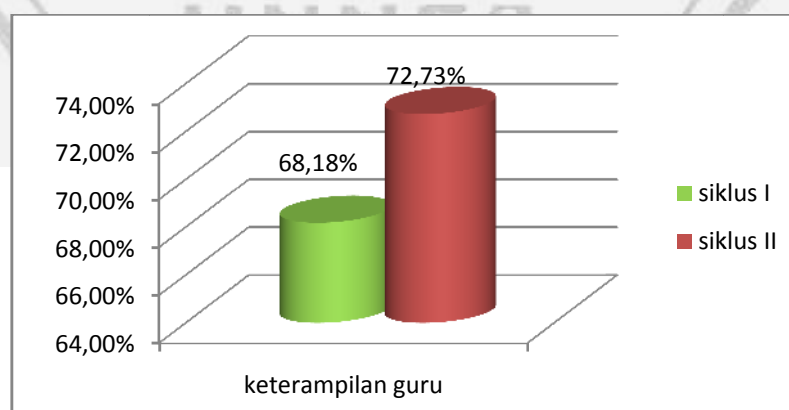
Tabel 4.5
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No.	Indikator Keterampilan Guru	1	2	3	4	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	√	√	√	√	4
2.	Melakukan apersepsi	√	√			2
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	√	√	√	√	4
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	√	√	√	√	4
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari	√	√	√		3
6.	Membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	√	√	√		3
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	√	√		√	3
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	√			√	2
9.	Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang		√	√	√	3
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	√	√			2
11.	Menutup pelajaran		√	√		2
Jumlah skor yang diperoleh						32
Rata-rata skor						2,91
Kategori						Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi keterampilan guru pada siklus II melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.3 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II



Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi keterampilan guru pada siklus II dalam mengelola pembelajaran PKn melalui penerapan TGT dengan menggunakan media audiovisual, diperoleh skor 32 dan rata-rata skor 2,91 dengan kategori baik. Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.4 menunjukkan bahwa data hasil keterampilan guru pada siklus II meningkat sebesar 4,55% dari siklus I. Uraian tentang perolehan skor setiap indikator akan dijelaskan sebagai berikut:

Indikator melakukan kegiatan pra pembelajaran memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru sudah mempersiapkan sumber belajar mengenai materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia, mempersiapkan media pembelajaran berupa laptop dan proyektor. Kemudian mengucapkan salam serta mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan 'siapa yang tidak berangkat?'. Kondisi kelas terlihat cukup kondusif, dan para siswa terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran

Indikator melakukan apersepsi memperoleh skor 2. Pada kegiatan ini guru sudah melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu 'Suwe Ora Jamu' dan diiringi tepuk tangan. Setelah menyanyikan lagu, guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa untuk mengaitkan dengan materi tematik. Selanjutnya, menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia. Akan tetapi, guru belum memotivasi siswa dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Indikator menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru sudah menjelaskan materi pelajaran dengan menampilkan beberapa gambar yang berkaitan dengan materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia. Kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia, terlihat para siswa berusaha untuk menjawabnya. Selanjutnya, menampilkan media audiovisual berupa video tentang kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia melalui proyektor, serta menanggapi pertanyaan karena ada beberapa siswa yang belum memahami materi.

Indikator membentuk kelompok awal secara heterogen memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru mengatur pembentukan kelompok, membentuk kelompok secara heterogen menjadi delapan kelompok (tim A – tim H) dengan jumlah anggota kelompok lima atau enam anak, kemudian guru sudah mencatat nama anggota setiap kelompok. Pada kegiatan pembentukan kelompok, kondisi kelas terlihat cukup kondusif dan langsung menempati meja yang telah ditentukan.

Indikator memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini guru sudah memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok, mengkondisikan pelaksanaan diskusi, dan membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan dengan menghampiri setiap kelompok. Akan tetapi, guru belum memberikan kesempatan pada anggota

kelompok yang ingin bertanya. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, perwakilan dari beberapa kelompok membacakan hasil diskusinya dan guru memberikan tanggapan serta tepuk tangan.

Indikator membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini sebelumnya guru sudah menjelaskan tujuan dari pembentukan kelompok baru. Kemudian menampilkan data pembagian kelompok melalui proyektor dan memberikan tanda untuk mengatur penempatan kelompok dengan kode meja 1 sampai dengan meja 5. Guru sudah membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya dan mencatat nama anggota dari setiap kelompok. Akan tetapi, guru belum memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan *game* pada meja turnamen karena guru masih terfokus pada pengkondisian dan mengatur penempatan kelompok.

Indikator membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3. Sebelum kegiatan *game* turnamen dimulai, guru menghampiri setiap kelompok dan mengecek kesiapannya untuk mengikuti *game* turnamen, kemudian menjelaskan peraturan *game* turnamen pada setiap kelompok. Guru menanggapi pertanyaan dari siswa mengenai peraturan yang belum dipahami. Akan tetapi, guru belum memotivasi setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* turnamen.

Indikator menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh memperoleh skor 2. Pada kegiatan ini guru sudah mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal. Setelah setiap kelompok menghitung perolehan skor kemudian menghampiri untuk mencatat hasil skor yang diperoleh. Pada kegiatan ini guru belum membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor dan menanggapi pertanyaan dari kelompok, guru masih terfokus pada pengkondisian kelas karena ada beberapa siswa yang belum berkumpul dengan anggota kelompoknya.

Indikator mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini guru sudah mengumumkan dengan membacakan perolehan skor dari setiap kelompok, kemudian menetapkan kelompok yang menjadi pemenang berdasarkan perolehan skor terbanyak. Selanjutnya, memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang dengan memanggil perwakilan dari kelompok untuk menerima hadiah. Akan tetapi, guru tidak memberikan motivasi tentang hasil dari pelaksanaan kegiatan *game* turnamen.

Indikator memberikan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 2. Pada kegiatan ini guru sudah memberikan soal tentang materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa, soal evaluasi sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah dilaksanakan. akan tetapi guru tidak

menjelaskan petunjuk dan memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi, guru hanya mengkondisikan kelas dan langsung menyuruh para siswa untuk mengerjakan soal evaluasi. Setelah semua siswa menyelesaikan soal evaluasi, kemudian dikumpulkan kepada guru.

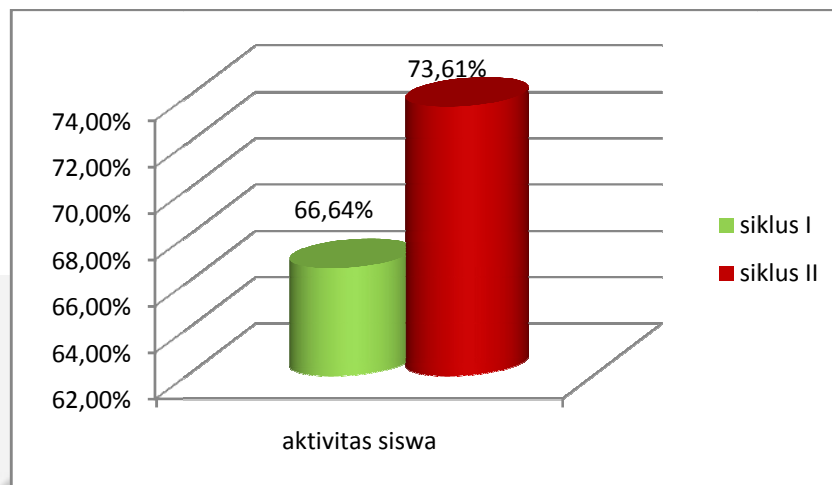
Indikator menutup pelajaran memperoleh skor 2. Pada akhir pembelajaran guru sudah melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia dan memberikan penguatan berupa tepuk tangan kepada siswa yang aktif. Namun, guru tidak menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan tindak lanjut, tetapi hanya memberikan motivasi untuk rajin belajar. Selanjutnya, berdoa bersama dan mengakhiri dengan mengucapkan salam.

4.1.2.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	-	9	6	26	140	3,41
2.	Menanggapi kegiatan apersepsi	-	10	18	13	126	3,07
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual	6	11	14	10	110	2,68
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	-	9	18	14	128	3,12
5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	9	10	7	15	119	2,9
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	2	9	17	13	123	3,0
7.	Memperhatikan pengarah dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	-	14	12	15	124	3,02
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	8	15	5	13	105	2,56
9.	Memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	3	18	10	10	109	2,66
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	-	8	10	23	138	3,37
11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	5	15	13	8	106	2,59
Jumlah Skor yang Diperoleh		1328					
Rata-rata Skor Total		32,39					
Kategori		Baik					



Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa data hasil observasi aktivitas siswa kelas III dalam pelaksanaan tindakan siklus II, memperoleh skor 1328 dan rata-rata skor total 32,39 dengan kategori baik. Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.5 menunjukkan bahwa data hasil aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97% dari siklus I. Penjelasan secara rinci mengenai perolehan skor tiap indikatornya adalah sebagai berikut:

Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran PKn dengan materi kekayaan alam bangsa Indonesia memperoleh skor 140 dan rata-rata 3,41. Dalam kegiatan ini guru sudah mengkondisikan kelas, sebagian besar siswa menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan 26 siswa sudah masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, mempersiapkan alat belajar, dan bersikap tenang untuk memperhatikan guru. 6 siswa sudah masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, dan bersikap tenang meskipun belum mempersiapkan alat

belajarnya. Terdapat 9 siswa masuk ruang kelas dan menempati tempat duduknya.

Pada kegiatan apersepsi siswa diajak untuk menyanyikan lagu 'suwe ora jamu' dan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab, sebagian besar siswa telah berperan aktif. Hal tersebut ditunjukkan dengan 13 siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, mengikuti perintah dari guru, dan menanyakan hal yang belum dipahami. 18 siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mengikuti perintah dari guru, tetapi tidak berperan aktif menanyakan hal yang belum dipahami. Pada kegiatan ini ada 10 siswa hanya memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti perintah guru ketika diminta untuk menyanyikan lagu 'suwe ora jamu'. Pada indikator ini diperoleh skor 126 dengan rata-rata 3,07.

Kegiatan siswa secara keseluruhan dalam memperhatikan materi kekayaan alam bangsa Indonesia yang disajikan oleh guru terlihat sudah cukup kondusif. Guru sudah berusaha untuk tetap mengkondisikan kelas. Hal tersebut ditunjukkan 10 siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan ketika guru memberikan pertanyaan, menanyakan materi yang belum dipahami tentang kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia, serta mencatat materi yang diajarkan. 14 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, dan mencatat materi yang diajarkan. Terdapat 11 siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang diajarkan. Pada kegiatan ini masih ada 6 siswa

yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran. Secara keseluruhan pada indikator ini memperoleh skor 110 dan rata-rata 2,68.

Pembentukan kelompok dilakukan guru dengan menampilkan data pembagian kelompok awal (tim) melalui proyektor, sehingga lebih cepat dan kondisi kelas tetap kondusif. Pada indikator ini diperoleh skor 128 dengan rata-rata 3,12. Hal tersebut ditunjukkan dengan 14 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib. 18 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok, bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib. Pada kegiatan terdapat 9 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok dan bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru tetapi masih kurang tertib ketika guru meminta berkumpul pada tempat yang telah ditentukan.

Kegiatan diskusi kelompok dilakukan untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Pada saat diskusi kelompok kondisi kelas cukup optimal, tetapi keaktifan siswa di dalam kelompok terlihat kurang maksimal meskipun guru telah memberikan bimbingan pada setiap kelompok. Hal tersebut ditunjukkan dengan 15 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, bersikap kondusif dalam kelompok, dan membantu anggota kelompok dalam memahami materi. 7 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, dan

membantu anggota kelompok dalam memahami materi. Terdapat 10 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok dan aktif dalam diskusi meskipun kurang kondusif. 9 siswa terlihat hanya ikut berkumpul saja di dalam kelompok tanpa adanya interaksi untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Pada indikator mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 119.

Pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen dilakukan dengan membagi siswa menjadi 5 meja turnamen. Pada indikator ini diperoleh skor 123 dengan rata-rata 3,0. Ketika pembentukan kelompok terlihat kondisi kelas cukup kondusif karena siswa langsung menuju ke meja sesuai dengan pembagian guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 13 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, memperhatikan petunjuk dari guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib. 17 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok, memperhatikan petunjuk dari guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib. Terdapat 9 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok baru dan memperhatikan guru saat membentuk kelompok. Pada kegiatan ini masih ada 2 siswa yang kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Kegiatan pengarahan dan membimbing setiap meja turnamen dilakukan guru dengan menghampiri setiap meja. Seluruh anggota kelompok telah menempati sesuai dengan kelompoknya. Pada indikator ini diperoleh skor 124 dengan rata-rata 3,02. Selanjutnya, pada saat permainan dilaksanakan terlihat setiap kelompok begitu menikmati kegiatan tersebut, hal tersebut ditunjukkan dengan 15 siswa telah menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, dan menyelesaikan kegiatan *game* tepat waktu. 12 siswa menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru, dan melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan. Pada kegiatan ini masih ada 14 siswa yang hanya menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya dan melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan.

Kembali ke kelompok awal dilakukan para untuk kembali dengan anggota timnya guna menghitung perolehan skor pada saat mengikuti kegiatan *game* pada meja turnamen. Seluruh siswa sudah meninggalkan meja turnamen, karena telah diminta oleh guru. hal tersebut ditunjukkan 13 siswa sudah meninggalkan meja turnamen, berkumpul dengan kelompok awal, mengumpulkan skor yang diperoleh, dan menghitung perolehan skor kelompok. 5 siswa memperoleh skor 3, dan 15 siswa mendapatkan skor 2. Pada kegiatan ini masih terdapat 8 siswa sudah meninggalkan meja turnamen tetapi tidak berkumpul dengan kelompoknya dan justru bermain

dengan temannya, meskipun telah diberikan instruksi oleh guru. Secara keseluruhan pada indikator ini diperoleh skor 105 dengan rata-rata 2,56.

Ketika guru mengumumkan perolehan skor dari setiap kelompok, terlihat para siswa begitu antusias untuk mengetahui kelompok yang menjadi pemenang. Hal tersebut ditunjukkan 10 siswa telah bersikap kondusif, antusias, fokus memperhatikan saat guru berbicara, dan termotivasi untuk belajar dari teman yang berprestasi karena guru telah memberikan motivasi atas hasil pelaksanaan *game* turnamen. 10 siswa bersikap kondusif, antusias, dan fokus memperhatikan saat guru berbicara. 18 siswa bersikap kondusif dan fokus memperhatikan saat guru berbicara. Pada kegiatan ini masih ada 3 siswa yang terlihat acuh karena merasa timnya tidak mungkin menjadi pemenang. Indikator ini memperoleh skor seluruhnya 109 dengan rata-rata 2,66.

Kegiatan evaluasi dilakukan seluruh siswa dengan mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek. Ketika siswa mengerjakan evaluasi, kondisi kelas terlihat begitu kondusif karena soal evaluasi harus dikerjakan siswa secara individu. Hal tersebut ditunjukkan 23 siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu, serta tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi. Guru selalu berkeliling untuk mengkondisikan siswa selama mengerjakan evaluasi. 10 siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Pada kegiatan ini ada

8 siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru dan mengerjakan soal evaluasi tepat waktu tetapi kurang tenang dan tidak serius. Pada indikator ini diperoleh skor 138 dengan rata-rata 3,37.

Kegiatan pada akhir pembelajaran guru merefleksi dan menyimpulkan materi pelajaran tentang kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia. Hal tersebut ditanggapi 8 siswa dengan memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan dari guru, serta menanyakan materi yang belum dipahami. 13 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, serta menanyakan materi yang belum dipahami, tetapi tidak menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan. Terdapat 15 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru dan menanggapi pertanyaan dari guru. Pada kegiatan ini masih ada 5 siswa yang masih pasif dan hanya memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru. Dengan demikian, pada indikator ini memperoleh skor 106 dengan rata-rata 2,59.

4.1.2.3. Paparan Hasil Belajar Siklus II

4.1.2.3.1. Hasil Penilaian Kognitif

Berdasarkan evaluasi pembelajaran PKn pada siklus II dan dibandingkan dengan hasil evaluasi pada siklus I melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangangkulon 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

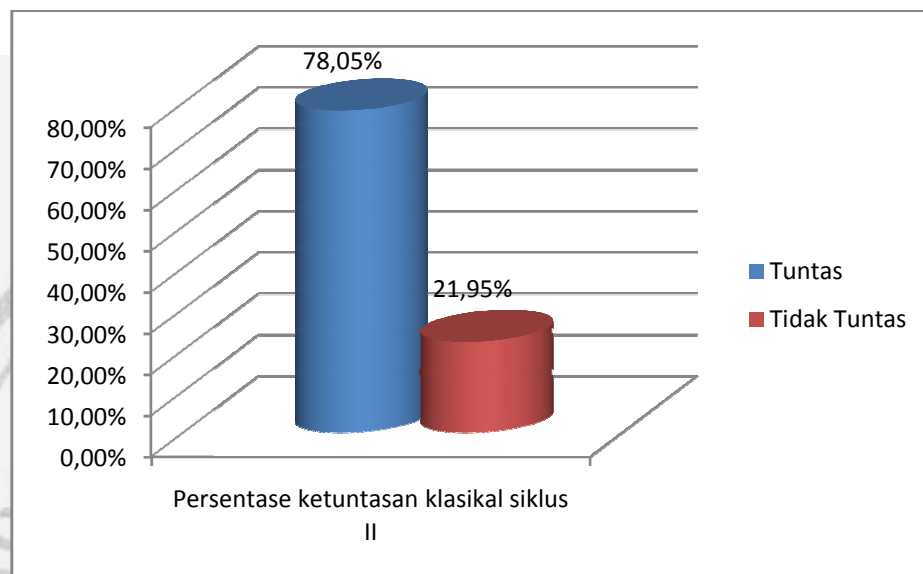
Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

No.	Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1	46,7 – 54,2	5	50,5	252,5	12,19%	Tidak Tuntas
2	54,3 – 61,8	4	58,1	232,4	9,75%	Tidak Tuntas
3	61,9 – 69,4	8	65,7	525,6	19,51%	Tuntas
4	69,5 – 77,0	9	73,6	662,4	21,95%	Tuntas
5	77,1 – 84,2	4	80,7	322,8	9,75%	Tuntas
6	84,3 – 92,2	6	88,3	529,8	14,63%	Tuntas
7	92,3 - 100	5	96,7	483,5	12,19%	Tuntas
Jumlah		41		3009	100%	
Nilai Terendah		46,6				
Nilai Tertinggi		100				
Mean				73,39		
Median				72,41		
Modus				70,72		

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa hasil belajar PKn melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus II diperoleh data bahwa, 32 siswa atau 78,05% mengalami ketuntasan belajar sedangkan 21,95% atau 9 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (62), dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 46,7. Diperoleh rata-rata kelas sebesar 73,39. Median sebesar 72,41 dan modus sebesar 70,72.

Persentase ketuntasan belajar klasikal siklus II disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II

4.1.2.3.2. Hasil Penilaian Karakter

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus II melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media audiovisual, pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data hasil penilaian karakter sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Karakter Siklus II

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	9	11	8	13	107	2,61
2.	Tanggung jawab	6	10	14	11	112	2,73
3.	Disiplin	8	13	6	14	108	2,63
4.	Percaya diri	5	17	10	9	105	2,56
Jumlah skor yang diperoleh						432	
Rata-rata skor total							10,54
Kategori							Baik

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dijelaskan bahwa, hasil pencapaian karakter dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, diperoleh jumlah skor seluruhnya 432 dan rata-rata skor 10,54 dengan kategori baik. Penjelasan secara rinci tentang perolehan skor tiap indikatornya akan diuraikan sebagai berikut:

Indikator kerjasama para siswa dalam menyelesaikan tugas bersama memperoleh skor 107. hal tersebut ditandai pada kegiatan diskusi terdapat 13 siswa sudah berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, saling membantu antar anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran. 8 siswa berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran. Terdapat 9 siswa masih kurang menunjukkan sikap kerjasama dan

masih mengandalkan anggota kelompoknya meskipun guru sudah menyuruh untuk selalu bekerjasama dengan anggotanya.

Tanggung jawab para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru memperoleh skor 112. Sikap tanggungjawab siswa ditunjukkan menjawab pertanyaan yang diberikan, membantu dalam tugas kelompok, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru sebanyak 11 siswa. Sebanyak 14 siswa memperoleh skor 3 dan 10 siswa memperoleh skor 2. Selain itu masih terdapat 6 siswa masih kurang menunjukkan sikap tanggungjawab selama proses pembelajaran karena sering membuat gaduh di dalam kelas.

Kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan perolehan skor sebanyak 108. Kedisiplinan siswa selama pembelajaran ditunjukkan dengan mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru sebanyak 14 siswa. 6 siswa mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, serta mentaati peraturan dari guru. Terdapat 8 siswa kurang disiplin selama proses pembelajaran meskipun guru selalu mengkondisikan kelas dan menegur siswa yang membuat gaduh.

Kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran diperoleh skor 105. Sikap percaya diri siswa ditunjukkan dengan mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil pemikirannya, berani mengungkapkan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru sebanyak 9

siswa. 10 siswa sudah cukup baik dan menunjukkan sikap percaya diri selama proses pembelajaran. Selanjutnya, terdapat 5 siswa masih pasif dan kurang menunjukkan sikap percaya diri.

4.1.2.4. Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi siklus II ini lebih difokuskan pada keberhasilan dan kekurangan selama pelaksanaan tindakan melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual. Adapun keberhasilan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. Perolehan skor hasil observasi keterampilan guru pada siklus II adalah 32 dengan kategori baik.
- b. Pada indikator melakukan apersepsi, guru masih belum menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru lebih santai dalam menyajikan materi.
- d. Pembentukan kelompok sudah dilakukan dengan baik dan kondisi kelas cukup kondusif.
- e. Guru sudah memberikan penguatan pada proses pembelajaran.
- f. Sebagian besar siswa belum terlibat untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.
- g. Perolehan rata-rata skor hasil observasi aktivitas siswa adalah 32,39 dengan kategori baik.

- h. Sebagian besar siswa telah berani menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru.
- i. Para siswa sudah tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, tetapi masih ada siswa yang membuat kondisi kelas kurang kondusif saat guru menyajikan materi.
- j. Bimbingan dan motivasi telah diberikan pada setiap kelompok.
- k. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn belum mencapai indikator, karena ketuntasan klasikalnya baru mencapai 77,5%.
- l. Hasil penilaian karakter pada siklus II memperoleh skor 432 dan rata-rata 10,54 dengan kategori baik.

4.1.2.5. Revisi

Berdasarkan hasil refleksi dengan berbagai permasalahan yang masih menjadi kendala pada pelaksanaan tindakan siklus II, maka hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk pelaksanaan pada tahap berikutnya adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan dalam mengelola pembelajaran.
- b. Menyampaikan kegiatan pembelajaran pada indikator melakukan apersepsi.
- c. Memberikan pengarahan dan bimbingan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.
- d. Pemberian bimbingan kepada siswa yang sering menjadikan kelas kurang kondusif.

- e. Memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- f. Memberikan motivasi untuk meningkatkan pencapaian karakter.

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

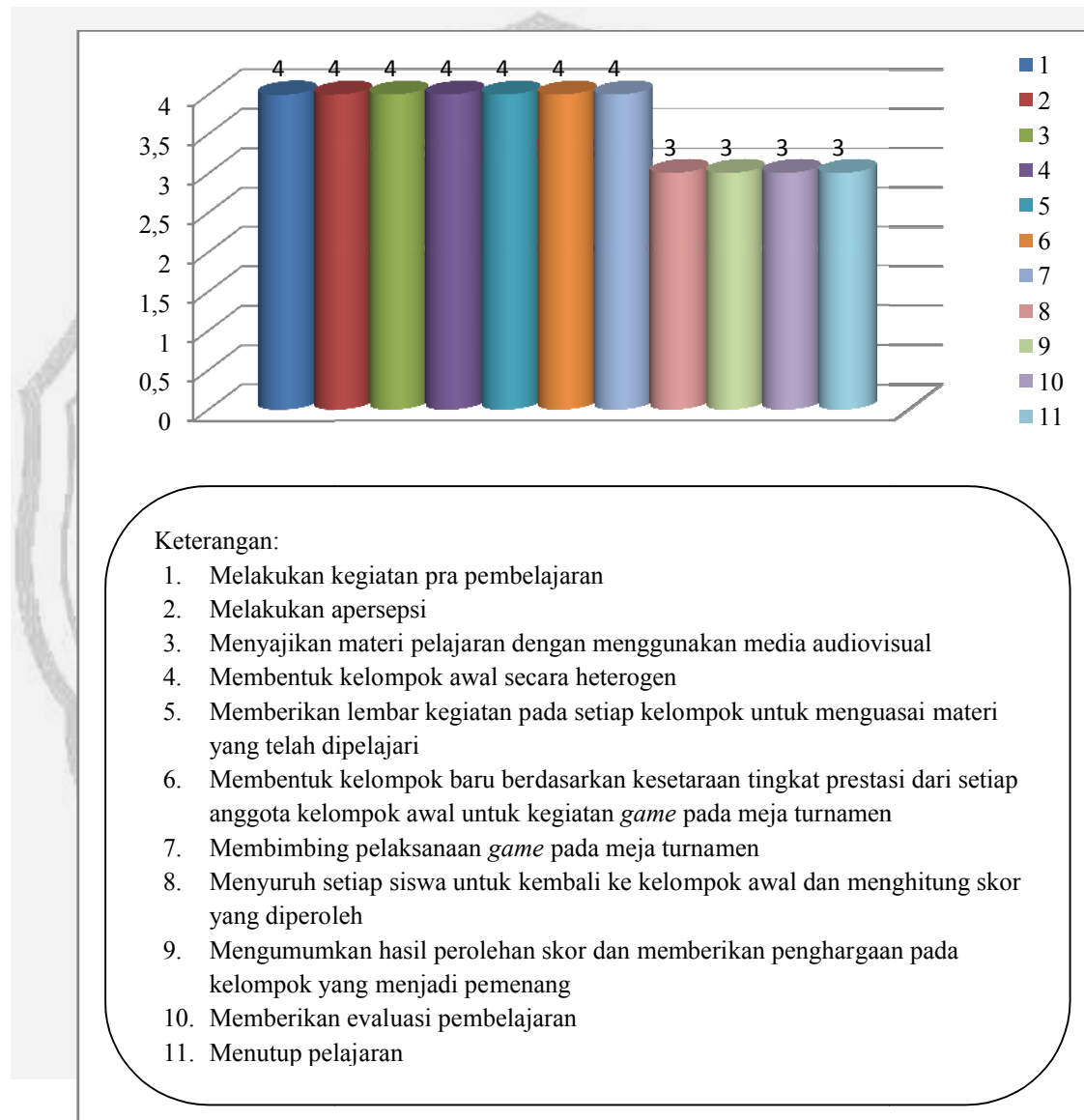
Hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn kelas III SDN Mangangkulon 02 Semarang, melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus III dapat disajikan pada tabel berikut:



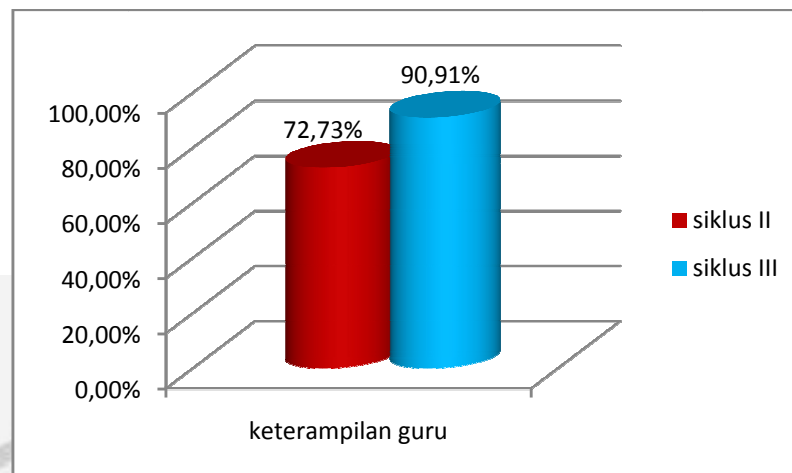
PERPUSTAKAAN
UNNES

[illegible]

berdasarkan hasil observasi keterampilan guru pada siklus III melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III



Gambar 4.8 Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh hasil observasi keterampilan guru pada siklus III dalam mengelola pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual mendapatkan skor 40 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.8 menunjukkan bahwa data hasil keterampilan guru pada siklus III meningkat sebesar 18,18% dari siklus II. Uraian secara rinci tentang perolehan skor setiap indikatornya akan dijelaskan sebagai berikut:

Indikator melakukan kegiatan pra pembelajaran memperoleh skor 4. Hal tersebut menunjukkan guru sudah mempersiapkan sumber belajar tentang materi keramahtamahan bangsa Indonesia, mempersiapkan media berupa laptop dan LCD proyektor, selanjutnya mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan ‘Siapa hari ini yang tidak berangkat?’. Pada kegiatan ini kondisi kelas cukup kondusif dan para siswa terlihat antusias dan menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran.

Indikator melakukan apersepsi memperoleh skor 4. Guru sudah melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah maluku yang berjudul ‘Sarinande’ dengan iringan tepuk tangan. Para siswa terlihat semangat. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang materi keramahtamahan bangsa Indonesia. Selanjutnya, guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan media audiovisual.

Indikator menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual memperoleh skor 4. Guru menyajikan materi keramahtamahan bangsa Indonesia diawali dengan menayangkan beberapa gambar untuk mengaitkan materi tematik IPA melalui kegiatan tanya jawab, para siswa terlihat aktif dan memberikan tanggapannya. Selanjutnya, guru menampilkan media audiovisual tentang keramahtamahan bangsa Indonesia di lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, dan alam sekitar melalui proyektor, kemudian guru melakukan tanya jawab untuk mengulas kembali tayangan video yang baru saja diamati.

Indikator membentuk kelompok awal secara heterogen memperoleh skor 4. Hal tersebut menunjukkan guru sudah mengatur pembentukan kelompok, membentuk kelompok awal secara heterogen dan dilakukan dengan cara menayangkan data pembagian kelompok awal (tim) melalui proyektor, jumlah anggota setiap kelompok terdiri dari lima atau enam anak. Kemudian guru membimbing penempatan kelompok dengan memberikan

tanda untuk setiap kelompok awal (tim) dengan nama tim A sampai dengan tim H.

Indikator memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok tentang materi keramahatan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, kemudian menyuruh setiap kelompok untuk mendiskusikan dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya, guru menghampiri setiap kelompok untuk mengkondisikan pelaksanaan diskusi, membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang dijumpai, dan menanggapi kelompok yang ingin bertanya. Kegiatan diskusi cukup optimal dan tidak lagi didominasi siswa yang pandai. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru menyuruh perwakilan dari beberapa kelompok untuk membacakan hasil diskusinya dengan maju ke depan dan guru memberikan tanggapan serta penguatan berupa tepuk tangan.

Indikator membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru sudah menjelaskan tujuan dari pembentukan kelompok baru, membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya dengan menayangkan data pembagian kelompok melalui proyektor menjadi lima meja turnamen. Kemudian guru membimbing penempatan kelompok dengan memberikan

tanda pada meja turnamen. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti kegiatan *game* turnamen.

Indikator membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 4. Pada kegiatan ini guru menghampiri setiap meja turnamen untuk mengecek kesiapan setiap kelompok dan menjelaskan peraturan *game* turnamen. Para siswa terlihat antusias dalam kegiatan *game* turnamen. Selanjutnya, memberikan motivasi kepada setiap kelompok dan menanggapi pertanyaan karena ada beberapa siswa yang belum memahami peraturan *game* turnamen.

Indikator menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh mendapatkan skor 3. Pada kegiatan ini guru mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor. Akan tetapi guru tidak membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor. Selanjutnya, guru menanggapi pertanyaan dari kelompok karena ada kelompok yang menemui masalah, serta mencatat hasil skor dengan menanyakan perolehan dari setiap kelompok.

indikator mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang memperoleh skor 3.

Pada kegiatan ini guru sudah membacakan perolehan skor dari setiap kelompok dan menetapkan kelompok yang menjadi pemenang yaitu tim D karena mendapatkan skor terbanyak. Selanjutnya, guru memanggil perwakilan dari tim D untuk menerima hadiah. Pada kegiatan ini guru tidak

memberikan motivasi tentang hasil perolehan skor pada setiap kelompok tetapi hanya memberikan penguatan berupa tepuk tangan.

Indikator memberikan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini guru sudah memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa, dan soal evaluasi sudah sesuai dengan indikator pembelajaran. Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi. Para siswa terlihat serius dalam mengerjakan evaluasi. Setelah semua siswa menyelesaikan soal, kemudian dikumpulkan kepada guru.

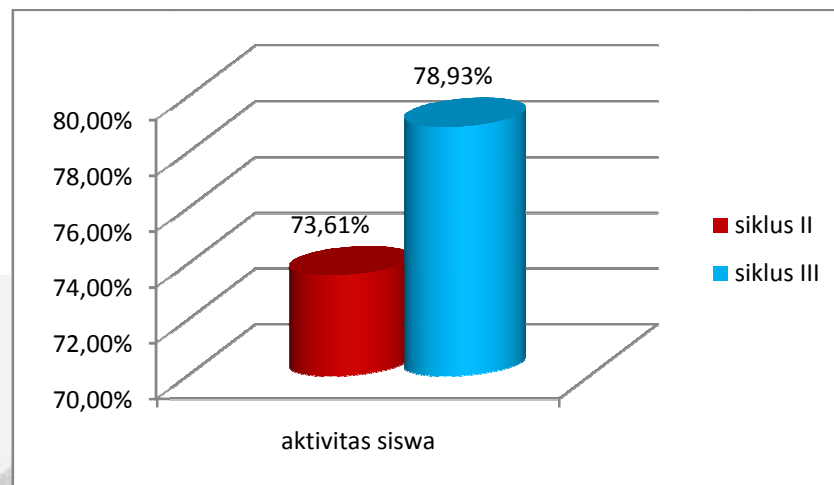
Indikator menutup pelajaran memperoleh skor 3. Pada kegiatan ini guru bersama siswa sudah merefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran tentang keramahan bangsa Indonesia dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang baru saja diajarkan, kemudian memberikan penguatan berupa tepuk tangan. Sebagian besar siswa terlihat aktif dan menanggapi pertanyaan yang diberikan. Akan tetapi, guru tidak memberikan tindak lanjut. Kemudian dilanjutkan dengan berdoa dan diakhiri dengan salam.

4.1.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus III dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	-	2	5	34	155	3,78
2.	Menanggapi kegiatan apersepsi	-	12	9	20	131	3,2
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual	-	9	13	19	133	3,24
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	-	13	16	12	122	2,98
5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	2	16	8	15	118	2,88
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	-	7	22	12	128	3,12
7.	Memperhatikan pengarahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	-	9	19	13	127	3,1
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	1	9	16	15	127	3,1
9.	Memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	-	11	20	10	122	2,98
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	-	6	11	24	141	3,44
11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	-	16	12	13	120	2,99
Jumlah Skor yang Diperoleh						1424	
Rata-rata Skor Total						34,73	
Kategori						Sangat Baik	



Gambar 4.9 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan jumlah skor seluruhnya 1424 dan rata-rata skor total 34,73 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.9 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus II sebesar 5,32%. Penjelasan secara rinci mengenai perolehan skor tiap indikatornya adalah sebagai berikut.

Aktivitas siswa dalam menerima pembelajaran begitu antusias, guru mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan 34 siswa sudah masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, mempersiapkan alat belajar, dan bersikap tenang. 5 siswa sudah masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, dan bersikap tenang tetapi belum mempersiapkan alat belajar. Pada kegiatan ini masih ada 2 siswa yang kurang kondusif meskipun guru sudah mengkondisikan siswa untuk

bersikap tenang. Dengan demikian, pada indikator ini memperoleh skor keseluruhan 155 dengan rata-rata 3,78.

Pada kegiatan apersepsi guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah Maluku yang berjudul 'Sarinande'. Siswa terlihat semangat dengan bernyanyi dan tepuk tangan. Hal tersebut ditunjukkan 20 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan ketika guru mengaitkan dengan materi tematik, mengikuti perintah dari guru, dan menanyakan hal yang belum dipahami. Ada 9 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan ketika guru mengaitkan dengan materi tematik, dan mengikuti perintah dari guru. pada kegiatan ini masih ada 12 siswa hanya memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti perintah guru, tetapi belum ikut berperan aktif. Dengan demikian, Indikator menanggapi kegiatan apersepsi memperoleh skor 131 dan rata-rata 3,2.

Guru menjelaskan materi keramahtamahan diawali dengan memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan siswa dan dilanjutkan memutar video tentang keramahtamahan bangsa Indonesia. Terdapat 19 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru ketika ditanya 'apakah pengertian keramahtamahan?', dan mencatat materi tentang keramahtamahan. 13 siswa memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, dan mencatat materi yang diajarkan. Pada kegiatan ini masih ada 9 siswa yang masih pasif meskipun guru sudah memancing dengan memberikan pertanyaan sederhana. Indikator mem-

perhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual memperoleh skor 133.

Pembentukan kelompok awal secara heterogen dilakukan guru dengan cara menayangkan data pembagian kelompok awal (tim) melalui proyektor, dan guru membimbing penempatan kelompok dengan memberikan tanda untuk setiap kelompok awal (tim) dengan nama tim A sampai dengan tim H. Pada kegiatan ini ditunjukkan dengan 12 siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentuk kelompok, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, serta berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib. 16 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok, bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib. Terdapat 13 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok dan bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru, tetapi kurang kondusif karena tidak langsung berkumpul dengan kelompoknya meskipun guru sudah menyuruhnya. Dengan demikian, indikator ini memperoleh skor 122 dan rata-rata 2,98.

Pada kegiatan ini guru membagikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. Kegiatan diskusi kelompok berjalan dengan kondusif. Hal tersebut ditunjukkan 15 siswa sudah saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, bersikap kondusif dalam kelompok, dan membantu anggota kelompok dalam memahami materi keramahtamahan. Guru menghampiri setiap

kelompok. 8 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok, aktif dalam diskusi, dan bersikap kondusif dalam kelompok, tetapi tidak membantu anggota yang belum memahami materi. Terdapat 16 siswa saling berinteraksi sesama anggota kelompok dan aktif dalam diskusi. Pada kegiatan ini masih ada 2 siswa yang tidak menunjukkan tanggungjawab terhadap kelompok dan masih bercanda dengan temannya. Dengan demikian, indikator ini memperoleh skor 188 dengan rata-rata 2,88.

Pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen dilakukan guru dengan menayangkan data pembagian kelompok melalui proyektor. Pada kegiatan ini terdapat 12 siswa memperhatikan penjelasan guru tentang fungsi pembentukan kelompok baru, memperhatikan guru saat membentuk kelompok, memperhatikan petunjuk dari guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok dengan tertib ketika guru menentukan tempat setiap kelompok. 22 siswa memperhatikan guru saat membentuk kelompok, memperhatikan petunjuk dari guru, dan berkumpul dengan anggota kelompok dengan tertib. Selain itu, masih ada 7 siswa kurang memperhatikan, dan guru sudah membimbingnya untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya. Sehingga pada indikator memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor total 128 dan rata-rata 3,12.

Kegiatan *game* turnamen dilaksanakan secara serempak pada kelima meja turnamen setelah guru menyuruh untuk dimulai. Kegiatan ini ditunjukkan 13 siswa sudah menempati meja turnamen sesuai dengan

anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pangarahan dari guru, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan yang telah dijelaskan, serta menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. 19 siswa sudah menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, serta menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. Terdapat 9 siswa yang masih kurang optimal pada kegiatan *game* turnamen meskipun guru sudah memberikan bimbingan dan motivasi. Secara keseluruhan kegiatan *game* pada meja turnamen berjalan dengan lancar dan sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh guru, sehingga indikator ini memperoleh skor 127 dengan rata-rata 3,1.

Setelah kegiatan *game* turnamen selesai, guru menyuruh semua siswa kembali ke kelompok awal masing-masing untuk menghitung perolehan skor kelompok. Kegiatan tersebut ditunjukkan 15 siswa sudah meninggalkan meja turnamen, berkumpul dengan kelompoknya, mengumpulkan skor yang diperoleh, menghitung jumlah perolehan skor kelompok. Guru menghampiri setiap kelompok dan memberikan bimbingan. 16 siswa sudah meninggalkan meja turnamen, berkumpul dengan kelompoknya, mengumpulkan skor yang diperoleh. Terdapat 9 siswa meninggalkan meja turnamen dan berkumpul dengan kelompoknya, tetapi tidak ikut menghitung perolehan skor kelompok. Pada kegiatan ini masih terdapat 1 siswa yang justru bermain sendiri. Dengan demikian, indikator ini memperoleh skor total 127 dan rata-rata 3,1.

Pengumuman hasil perolehan skor dari setiap kelompok awal (tim) dilakukan guru dengan menuliskan perolehan skor pada papan tulis dengan menanyakan terlebih dahulu perolehan setiap tim. Pada kegiatan tersebut terlihat setiap tim begitu antusias untuk mengetahui tim mana yang menjadi pemenang kegiatan *game* pada meja turnamen. Kondisi tersebut ditunjukkan 10 siswa bersikap kondusif, antusias, fokus memperhatikan guru saat berbicara, dan termotivasi untuk belajar dari teman yang berprestasi. Guru memberikan semangat dan motivasi pada siswa untuk belajar lebih rajin. Selanjutnya, 20 siswa bersikap kondusif, antusias, dan fokus memperhatikan guru saat berbicara. Pada kegiatan ini masih ada 11 siswa antusias dan fokus tetapi masih gaduh meskipun guru selalu menegurnya. Sehingga indikator ini memperoleh skor 122 dan rata-rata 2,98.

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi keramahatan bangsa Indonesia. Kegiatan evaluasi dilakukan siswa secara individu. Guru membagikan soal evaluasi pada setiap siswa dan menyuruh siswa untuk tetap duduk pada kursinya masing-masing. Pada kegiatan ini 24 siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, tenang dan serius, serta mengerjakan soal evaluasi tepat waktu, guru memberikan waktu 20 menit. 11 siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Pada kegiatan ini masih ada 6 siswa yang kurang tenang meskipun guru selalu memberikan teguran untuk selalu tenang dan kerjakan sendiri. Pada

indikator mengerjakan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 141 dengan rata-rata 3,44.

Kegiatan penutup dilakukan guru dengan melibatkan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada indikator tersebut diperoleh skor 120 dengan rata-rata skor 2,99. Pada aktivitas tersebut terlihat para siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, namun kurang aktif dalam memberikan pendapatnya mengenai materi yang telah diajarkan. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan adanya 13 siswa sudah memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan ketika guru melontarkan pertanyaan, serta menanyakan materi yang belum dipahami. Selanjutnya, 12 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan ketika guru melontarkan pertanyaan, tetapi masih malu-malu untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Pada kegiatan ini masih ada 16 siswa memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru dan menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan karena guru memberikan bimbingan, tetapi kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan.

4.1.3.3. Paparan Hasil Belajar Siklus III

4.1.3.3.1. Hasil Penilaian Kognitif

Berdasarkan evaluasi pembelajaran PKn pada siklus III melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

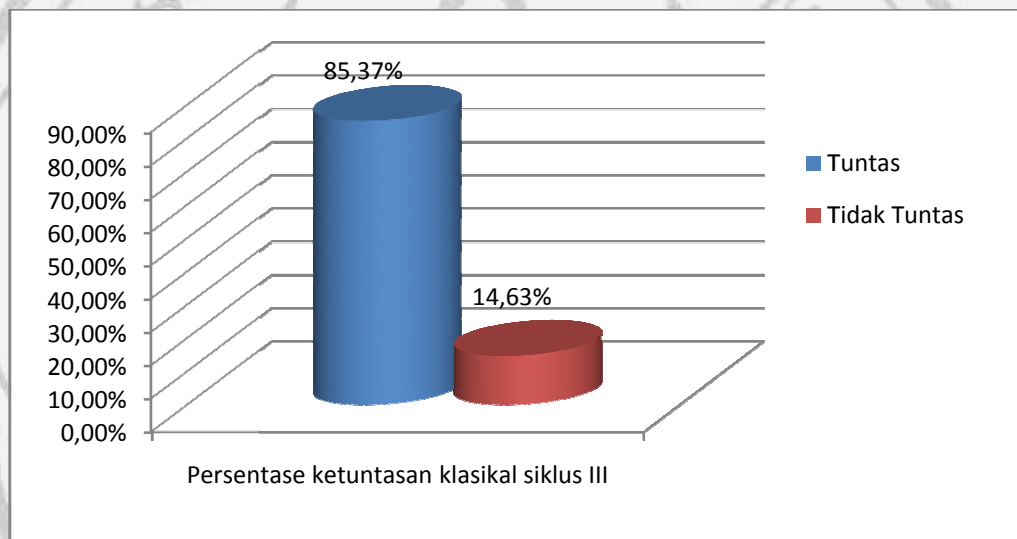
Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus III

No.	Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1	60 – 65,6	6	62,8	376,8	14,63%	Tidak Tuntas
2	65,7 – 71,3	4	68	272	9,75%	Tuntas
3	71,4 – 77,0	6	74,2	445,2	14,63%	Tuntas
4	77,1 – 82,7	11	79,9	878,9	26,83%	Tuntas
5	82,8 – 88,4	10	85,6	856	24,39%	Tuntas
6	88,5 – 94,1	2	91,3	182,6	4,88%	Tuntas
7	94,2 - 100	2	97,1	194,2	4,88%	Tuntas
Jumlah		41		3205,7	100%	
Nilai Terendah		60				
Nilai Tertinggi		100				
Mean				78,19		
Median				79,38		
Modus				77,24		

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa hasil belajar PKn melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus III diperoleh data bahwa, 35 siswa atau 85,37%

mengalami ketuntasan belajar sedangkan 14,63% atau 6 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (62), dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Diperoleh rata-rata kelas sebesar 78,19. Median sebesar 79,38 dan modus sebesar 77,24.

Persentase ketuntasan belajar klasikal pada pelaksanaan tindakan siklus III disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



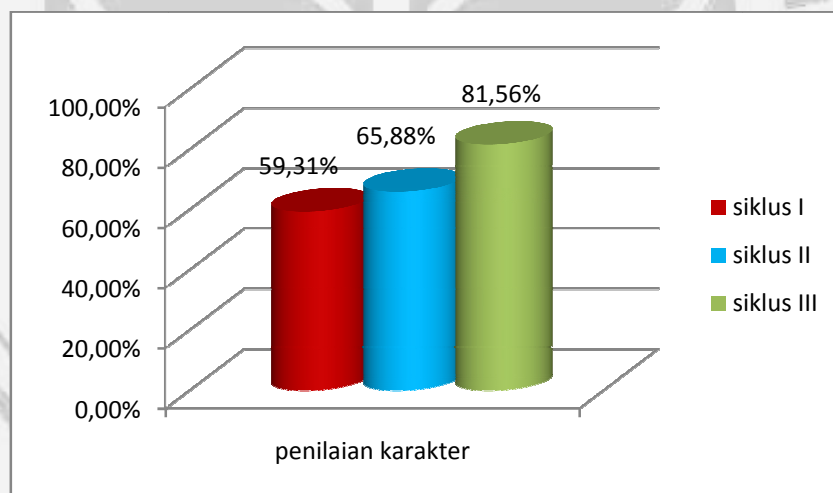
Gambar 4.10 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus III

4.1.3.3.2. Hasil Penilaian Karakter

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siklus III diperoleh data hasil penilaian karakter sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Karakter Siklus III

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	2	7	10	22	134	3,27
2.	Tanggung jawab	2	3	15	21	137	3,34
3.	Disiplin	3	6	11	21	132	3,22
4.	Percaya diri	3	5	13	20	132	3,22
Jumlah skor yang diperoleh						535	
Rata-rata skor total						13,05	
Kategori						Sangat Baik	



Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Penilaian Karakter Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dijelaskan bahwa, hasil pencapaian karakter dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus III diperoleh jumlah skor seluruhnya 535 dan rata-rata skor 13,05 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.11 menunjukkan bahwa pencapaian

karakter mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,57% dari siklus I dan pada siklus III meningkat sebesar 15,68% dari siklus II. Penjelasan secara rinci tentang perolehan skor tiap indikator pada siklus III akan diuraikan sebagai berikut:

Indikator kerja sama para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh skor 134, hal tersebut ditandai dengan sebanyak 22 siswa sudah berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, saling membantu antar anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran dalam kegiatan diskusi untuk menyelesaikan lembar kerja kelompok. Guru menghampiri setiap kelompok dan memberikan bimbingan. 10 siswa sudah berkumpul dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, dan saling bertukar pikiran. Terdapat 7 siswa berkumpul dengan anggota kelompok dan menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok tetapi tidak menunjukkan kerjasama. Pada penilaian ini masih ada 2 siswa hanya berkumpul dengan kelompok tetapi tidak menunjukkan kerjasama dengan anggotanya.

Indikator tanggung jawab para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru memperoleh skor 137. Kondisi tersebut ditandai dengan sebanyak 21 siswa menjawab pertanyaan yang diberikan, membantu dalam tugas kelompok, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru. 15 siswa sudah baik rasa tanggungjawabnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru. Terdapat 2 siswa masih kurang

rasa tanggungjawabnya dan hanya memperhatikan penjelasan guru tetapi masih pasif dalam pembelajaran.

Kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ditandai dengan perolehan skor sebanyak 132. Kondisi tersebut ditandai dengan sebanyak 21 siswa sudah menunjukkan sikap disiplin yang baik dengan mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru. 11 siswa sudah menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru. selain itu masih ada 3 siswa kurang disiplin dan membuat gaduh dalam pembelajaran meskipun guru selalu memberikan bimbingan.

Indikator percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran memperoleh skor 132. Kondisi tersebut ditandai dengan sebanyak 20 siswa telah menunjukkan sikap percaya diri dengan mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil pemikirannya, berani mengungkapkan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selanjutnya, sebanyak 13 siswa mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil pemikirannya, dan berani mengungkapkan pertanyaan. 5 siswa mengerjakan soal dengan semampunya dan mengungkapkan hasil pemikirannya. Selain itu masih ada 3 anak yang kurang percaya diri dan malu-malu untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Guru sudah memotivasi untuk membuat siswa percaya diri.

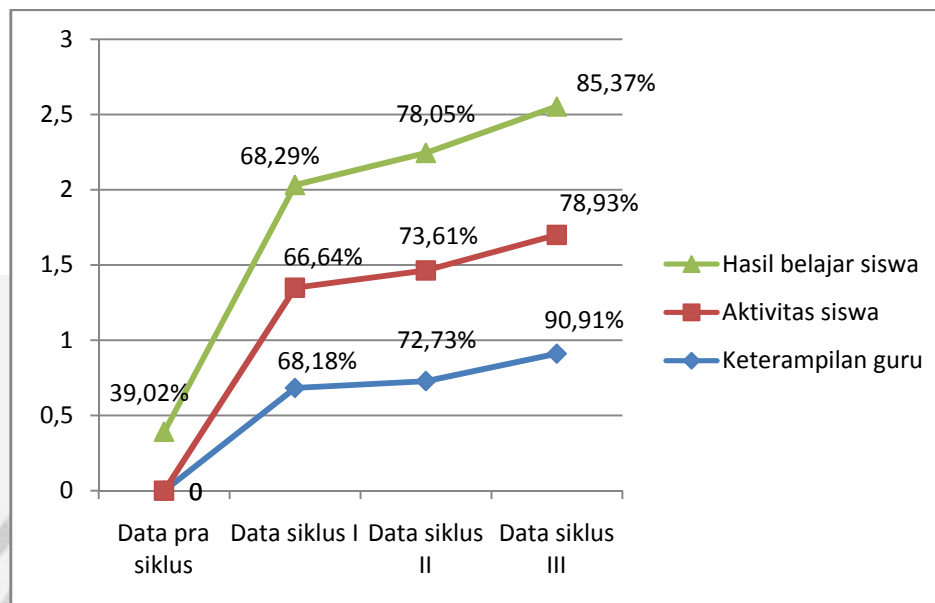
4.1.3.4. Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments dengan menggunakan media audiovisual, diperoleh data hasil keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.13
Rekapitulasi Persentase Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Variabel	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan guru	-	68,18%	72,73%	90,91%
2.	Aktivitas siswa	-	66,64%	73,61%	78,93%
3.	Hasil belajar siswa	39,02%	68,29%	78,05%	85,37%

Berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan bahwa, selama pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada data keterampilan guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,55% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 18,18%. Data aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97 % dan dari siklus II ke siklus III menunjukkan peningkatan sebesar 5,32%. Selanjutnya, pada data hasil belajar siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 29,27%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,76%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 7,32%.



Gambar 4.12 Grafik Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus III, data hasil keterampilan guru dan aktivitas siswa telah mencapai indikator dengan kategori sangat baik. Sementara hasil belajar pada siklus III mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85,37% dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu, sebesar 80%.

4.1.3.5. Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus III diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual memperoleh skor 40 dengan kategori sangat baik.

- b. Kegiatan pembelajaran pada indikator melakukan apersepsi telah dilakukan.
- c. Aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh rata-rata skor 34,73 dengan kategori sangat baik.
- d. Sebagian besar siswa telah terlibat dalam menyimpulkan hasil pembelajaran.
- e. Kondisi kelas ketika proses pembelajaran berjalan dengan cukup kondusif. Terutama ketika kegiatan pembentukan kelompok, diskusi kelompok, dan *game* turnamen.
- f. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebesar 85,37% dengan 35 siswa telah mendapatkan hasil belajar di atas KKM (≥ 62). Dengan demikian, hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80%.
- g. Hasil penilaian karakter pada siklus III memperoleh skor 534 dan rata-rata 13,02 dengan kategori sangat baik.

4.1.3.6 Revisi

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus III, diperoleh hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan pembelajaran secara berkelanjutan maka dilakukan perbaikan untuk pembelajaran berikut: (1) guru tetap perlu meningkatkan keterampilan dalam mengelola pembelajaran PKn dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan,

guru dapat memberikan media audiovisual yang lebih menarik; (2) guru harus selalu memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi kepada siswa sehingga siswa selalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran; (3) guru harus selalu melibatkan seluruh aktivitas siswa, sehingga siswa mampu termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pemaknaan temuan didasarkan dari temuan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

4.2.1.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru

Keterampilan guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual memperoleh skor 30 dan rata-rata 2,73 dengan kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan skor dengan memperoleh 32 dengan kategori baik, sementara pada siklus III memperoleh skor 40 dengan kategori sangat baik.

Indikator pra pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus I, II, dan III memperoleh skor 4. kegiatan dilakukan guru dengan mempersiapkan sumber belajar, mempersiapkan media, mengucapkan salam dan berdoa, serta mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan 'siapa hari ini yang

tidak berangkat?'. Keterampilan melakukan apersepsi pada siklus I memperoleh skor 2. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'anak kambing saya' dan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia', guru belum menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa. Pada siklus II keterampilan melakukan apersepsi memperoleh 2, guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'suwe ora jamu' dan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia' dan disertai dengan kegiatan tanya jawab. Keterampilan tersebut belum terlaksana secara maksimal karena belum memberikan motivasi terhadap siswa serta menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. pelaksanaan tindakan pada siklus III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 4, hal tersebut ditunjukkan melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'sarinande', menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'keramahmatan bangsa Indonesia', dan memotivasi siswa, serta menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sesuai dengan prinsip apersepsi menurut Mandigers (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:200), prinsip ini memberikan petunjuk bahwa kalau mengajar, pendidik hendaknya mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan apa yang sudah diketahui. Dengan cara tersebut subyek belajar akan lebih tertarik sehingga bahan pelajaran mudah diserap.

Keterampilan guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual pada siklus I memperoleh skor 3, guru telah menjelaskan materi pelajaran tentang ‘kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia’, menampilkan media audioviasual, serta mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II dan III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 4, guru menyajikan materi dengan menjelaskan materi, menampilkan media audiovisual berupa video, dan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang tengah diajarkan, serta menanggapi pertanyaan dari siswa tentang materi yang belum dipahami. Menurut Sardiman dkk. (dalam Sukiman, 2012:41), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

Keterampilan membentuk kelompok awal secara heterogen memperoleh skor 4 pada setiap siklusnya, pada kegiatan tersebut guru telah melakukan secara optimal dengan memimpin pembentukan kelompok, kelompok dibentuk secara heterogen, mencatat nama anggota setiap kelompok, serta membimbing penempatan kelompok. Hal tersebut selaras dengan pendapat Suprijono (2012:54), mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja

kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Keterampilan memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 3 pada siklus I dan II. Pada indikator tersebut, guru telah melakukan dengan optimal dengan memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok, mengkondisikan pelaksanaan diskusi, dan membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan. Pelaksanaan tindakan siklus III mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 4, karena salah satu komponen yang tidak muncul pada siklus sebelumnya yaitu, memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya telah dilakukan guru pada siklus III. Sesuai dengan prinsip sosialisasi menurut Marsell (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:203), prinsip sosialisasi menekankan pendidik dalam mengajar hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menimbulkan adanya saling kerja sama dalam mengatasi masalah belajar, seperti menyelesaikan tugas, belajar kelompok dan sebagainya.

Indikator membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3 pada siklus I dan II, pada kegiatan tersebut guru telah menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru yaitu untuk kegiatan *game* turnamen, membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya, dan membimbing penempatan kelompok dengan memberikan tanda pada meja dengan kode meja 1 samai 5. Untuk

komponen memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan *game* pada meja turnamen baru dilakukan guru pada siklus III dan memperoleh skor 4.

Keterampilan guru dalam membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3 pada siklus I dan II, kegiatan yang dilakukan pada indikator tersebut adalah mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti *game* turnamen dengan menghampiri setiap meja turnamen, menjelaskan peraturan *game* turnamen, serta menanggapi pertanyaan dari siswa. Pada pelaksanaan tindakan siklus III memperoleh skor 4 karena komponen memotivasi setiap kelompok telah dilakukan oleh guru. Keterampilan guru dalam menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh mendapatkan skor 2 pada siklus I dan II, pada indikator tersebut guru telah mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan mencatat skor yang diperoleh setiap kelompok dengan menghampiri setiap kelompok (tim). Selanjutnya, pada siklus III meningkat dengan memperoleh skor 3 karena komponen menanggapi pertanyaan dari kelompok telah dilakukan oleh guru. Sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:79), tugas guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar secara wajar dengan penuh kegembiraan, dan mengadakan pembatasan positif terhadap dirinya sebagai seorang guru.

Keterampilan mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang memperoleh skor 2 pada siklus I. Guru menetapkan kelompok yang menjadi pemenang kemudian memberikan penghargaan atau hadiah. Pada siklus II dan III mengalami peningkatan dengan perolehan skor 3 karena komponen membacakan perolehan skor pada setiap kelompok telah dilakukan guru. Sesuai dengan prinsip belajar menurut Rifa'i dan Anni (2009:121), dalam kegiatan belajar, pemberian hadiah lebih efektif dalam mengubah perilaku seseorang dari pada hukuman.

Keterampilan guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 2 pada siklus I dan II, deskriptor yang telah dilakukan adalah memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa dan memberikan evaluasi sesuai dengan indikator. Pada siklus III, komponen memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya telah dilakukan guru sehingga memperoleh skor 3. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suprijono (2012:66), mengenai sintaks pembelajaran kooperatif pada fase kelima, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

Keterampilan guru saat menutup pelajaran memperoleh skor 2 pada siklus I. Pada indikator tersebut guru hanya melakukan refleksi tentang materi 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia' dan memberikan tindak lanjut. Pada siklus II guru hanya melakukan refleksi tentang materi

‘kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia’ dan memberikan penguatan. Sementara pada siklus III mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 3, guru telah menyimpulkan hasil pembelajaran tentang ‘keramahan bangsa Indonesia’, melakukan refleksi, serta memberikan penguatan. Sesuai dengan komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan Usman (dalam Depdiknas, 2008: 31) meliputi: meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran, melakukan evaluasi misalnya mengeksplorasi pendapat siswa sendiri atau memberikan soal-soal tertulis.

4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media audiovisual pada siklus I memperoleh skor total 1202 dan rata-rata skor seluruhnya 29,32 dengan kategori baik. Pada siklus II memperoleh skor 1328 dengan rata-rata skor seluruhnya 32,39 dengan kategori baik. Selanjutnya, pada siklus III diperoleh skor seluruhnya 1424 dan rata-rata 34,73 dengan kategori sangat baik.

Aktivitas siswa dalam mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran siklus I memperoleh skor seluruhnya 135. Sebagian besar siswa telah menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran, hal tersebut ditandai dengan masuk ruang kelas, menempati tempat duduknya, mempersiapkan alat belajar, dan bersikap tenang sebanyak 25 siswa. Pada

siklus II memperoleh skor 140 dan pada siklus III memperoleh skor 155. Hal tersebut menunjukkan bahwa para siswa telah merasa siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Aktivitas tersebut ditandai dengan sebanyak 34 siswa telah optimal dalam persiapannya untuk mengikuti pembelajaran. Selaras dengan prinsip kesiapan individu dalam belajar menurut Thorndike (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:116), apabila individu dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kesiapan diri, maka dia akan memperoleh kepuasan, dan jika terdapat hambatan dalam pencapaian tujuan, maka akan menimbulkan kekecewaan.

Kegiatan apersepsi dilakukan guru dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah. Menanggapi kegiatan apersepsi dilakukan siswa dengan memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, mengikuti perintah dari guru, serta menanyakan hal yang belum dipahami. Pada indikator menanggapi kegiatan apersepsi pada siklus I memperoleh skor 118, hal tersebut ditunjukkan dengan masih kurang optimalnya para siswa dalam menanggapi apersepsi. Pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam menanggapi apersepsi dengan memperoleh skor 126. Pelaksanaan tindakan pada siklus III mengalami peningkatan kembali dengan perolehan skor 131. Hal tersebut berarti aktivitas siswa menunjukkan keaktifan dalam menanggapi apersepsi yang dilakukan guru.

Indikator memperhatikan materi yang disajikan guru menggunakan media audivisual pada siklus I memperoleh skor 109. Kegiatan tersebut

ditunjukkan dengan sebanyak 12 siswa bersikap optimal dalam memperhatikan materi ‘kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia’ yang disajikan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, menanyakan materi yang belum dipahami, serta mencatat materi yang diajarkan. Pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam memperhatikan materi yang disajikan guru dengan perolehan skor 128 dan 133 pada siklus III. Sesuai dengan pendapat Natawijaya (dalam Depdiknas, 2005:31), aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat penting, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen pada siklus I memperoleh skor 96. Pembentukan kelompok pada pembelajaran siklus I masih kurang kondusif karena siswa tidak langsung berkumpul dengan anggotanya setelah mengetahui anggota kelompoknya. Pada siklus II diperoleh skor 128, karena aktivitas siswa cukup efektif untuk mencari anggotanya serta segera berkumpul dengan anggotanya sesuai tempat yang telah ditentukan guru. Pada siklus III mengalami penurunan perolehan skor dengan memperoleh 122, tetapi kondisi kelas tetap optimal dan tertib.

Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari terlihat sebagian besar anggota dalam kelompok kurang aktif untuk saling berinteraksi. Indikator tersebut

memperoleh skor 97 pada siklus I, pada siklus II memperoleh skor 119, dan pada siklus III memperoleh skor 118. Pada kegiatan tersebut, aktivitas siswa selalu menunjukkan peningkatannya untuk berperan aktif dan kerjasama di dalam kelompok. Menurut Slavin (2010:4), dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan dan saling berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Indikator memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor keseluruhan 99 pada siklus I. Ketika membentuk kelompok baru, siswa masih terlihat kurang kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan 5 siswa yang tidak kondusif dan justru membuat kondisi kelas semakin tidak kondusif. Pada siklus II, kondisi siswa terlihat lebih kondusif saat pembagian kelompok berlangsung dengan perolehan skor 123. Pada siklus III memperoleh skor 128, Pada kegiatan ini para siswa memperhatikan tayangan pembagian kelompok melalui proyekto. Selanjutnya, para siswa berkumpul pada meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru. Pada aktivitas ini terlihat para siswa segera berkumpul pada meja turnamen masing-masing, meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang kondusif.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan pengarahan dan melaksanakan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 116 pada siklus I. Pada aktivitas ini terlihat para siswa memperhatikan pengarahan yang dilakukan oleh guru pada setiap kelompok, akan tetapi secara keseluruhan dalam

aktivitas ini masih berjalan kurang kondusif. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 7 siswa yang mampu bersikap optimal dengan menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pengarahannya dari guru, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, dan menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. Pada siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh skor 124, pelaksanaan *game* turnamen berjalan cukup kondusif karena para siswa telah memahami peraturan berdasarkan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus III mengalami peningkatan dengan perolehan skor 127, hal tersebut terlihat para siswa begitu antusias memperhatikan penjelasan guru. Menurut Gazali (dalam Slameto, 2010:56) perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar

Aktivitas siswa ketika kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor, secara keseluruhan memperoleh skor 105 pada siklus I. Pada kegiatan ini terlihat beberapa siswa yang tidak optimal dengan tidak berkumpul dengan anggota kelompok awal (tim) dikarenakan tidak memperoleh skor pada kegiatan *game* turnamen sebanyak 12 siswa. Selanjutnya, hanya terlihat 12 siswa yang mampu melakukan aktivitas tersebut secara maksimal dengan meninggalkan meja turnamen, berkumpul

dengan kelompok awal, mengumpulkan skor yang diperoleh, serta menghitung jumlah perolehan skor kelompok. Pada siklus II diperoleh skor 105, kondisi kelas terlihat ramai karena setiap siswa mencoba mencari anggota timnya, Akan tetapi aktivitas ini telah menunjukkan peningkatan dari siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 127, hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan dalam bekerjasama dan sikap tanggungjawab setiap anggota tim dalam menghitung perolehan skor.

Indikator aktivitas selanjutnya yaitu, memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan *game* turnamen. Indikator tersebut secara keseluruhan memperoleh skor 100 pada siklus I. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 11 siswa mampu bersikap kondusif dan melakukan berbagai komponennya yaitu, bersikap kondusif, antusias, fokus memperhatikan saat guru berbicara, dan termotivasi untuk belajar dari teman yang berprestasi. Pada kegiatan tersebut terlihat beberapa siswa yang bersikap acuh terhadap hasil kegiatan *game* turnamen sebanyak 9 siswa. Pada siklus II kondisi kelas cukup kondusif dan para siswa terlihat antusias untuk mengetahui kelompok (tim) yang akan menjadi pemenang, hal tersebut mengalami peningkatan dari siklus I dengan perolehan skor 109.

Selanjutnya, pada siklus III sebagian besar siswa bersikap kondusif serta antusias. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor sebesar 122 dan menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan itu, para

siswa memperhatikan pengumuman dan selanjutnya bagi tim yang menjadi pemenang akan menerima hadiah dari guru.

Indikator mengejakan evaluasi pembelajaran pada siklus I secara keseluruhan memperoleh skor 132. Pada kegiatan ini terlihat aktivitas siswa di dalam kelas cukup kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 24 siswa mampu mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu, serta tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi. Meskipun secara keseluruhan terlihat kondusif, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang terlihat tidak tenang dan tidak menempati tempat duduknya dan mendekati teman yang pandai sebanyak 4 siswa. Pada siklus II aktivitas ini memperoleh skor 138, hal tersebut menunjukkan para siswa cukup serius dalam mengerjakan soal evaluasi, terlihat 23 siswa mampu bersikap kondusif. Sementara itu, terdapat 8 siswa yang kurang optimal dalam mematuhi peraturan yang telah ditetapkan guru. Pada siklus III terlihat para siswa begitu serius dan kondisi kelas cukup kondusif, meskipun masih terdapat 6 siswa yang mengalami kesusahan dan hendak meminta bantuan pada temannya. Kondisi tersebut ditandai dengan perolehan skor pada indikator mengerjakan evaluasi pembelajaran sebesar 141.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I memperoleh skor keseluruhan 95. Pada kegiatan tersebut terlihat para siswa masih kurang aktif dalam memperhatikan refleksi tentang hasil pembelajaran yang telah diajarkan. Hal tersebut

ditunjukkan dengan hanya ada 4 siswa yang mampu melakukan aktivitas dalam indikator tersebut dan ikut aktif untuk memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan dari guru, serta menanyakan materi yang belum dipahami, dan selebihnya para masih terlihat pasif. Selanjutnya, terdapat beberapa siswa yang tidak aktif dan asik berbicara dengan temannya sebanyak 8 siswa. Jadi, secara keseluruhan pada indikator aktivitas ini belum berjalan dengan maksimal. Pada siklus II diperoleh skor 106, dalam kegiatan tersebut kondisi kelas cukup kondusif, meskipun hanya terlihat beberapa siswa yang aktif untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Pelaksanaan tindakan siklus III terlihat kondisi kelas cukup kondusif dan para siswa mampu ikut berperan aktif. Indikator aktivitas siswa tersebut memperoleh skor 120 dan menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

Selaras dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) yang membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; (2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing activities*), seperti

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

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

4.2.1.3.1 Hasil Penilaian Kognitif

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar. Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh data hasil belajar PKn kelas III SDN Mangkangkulon 02 dengan nilai rata-rata 68,61 dan ketuntasan klasikal 68,29%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan data awal dengan ketuntasan klasikal sebesar 39,02%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 73,5 dan ketuntasan klasikal 77,50%. Hasil tersebut menunjukkan

peningkatan jika dibandingkan dengan data pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan nilai rata-rata 68,61.

Pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 78,20 serta ketuntasan klasikal 85,37%.

Hal tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus II dengan nilai terendah 46,7 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 73,50 serta ketuntasan klasikal sebesar 77,50%. Selaras dengan hal tersebut hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i dan Anni 2009:85).

4.2.1.3.2 Hasil Penilaian Karakter

Berdasarkan data hasil penilaian karakter yang diharapkan dalam pembelajaran pada siklus I diperoleh skor seluruhnya 389 dan rata-rata 9,49 dengan kategori baik. Pada siklus II diperoleh skor diperoleh skor seluruhnya 432 dan rata-rata 10,54 dengan kategori baik. Pada pembelajaran siklus II masih terlihat beberapa siswa yang kurang aktif meskipun telah mengalami peningkatan dalam kerja sama menyelesaikan tugas kelompok, hal tersebut ditandai dengan perolehan skor 107. Selanjutnya, pada siklus III diperoleh skor seluruhnya 535 dan rata-rata 13,05 dengan kategori sangat baik.

Pada indikator kerja sama terlihat para siswa masih terlihat kurang aktif dalam bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok, hal tersebut ditandai dengan perolehan skor pada siklus I sebesar 97 dengan rata-rata 2,37. Dalam kegiatan kerja kelompok terlihat 8 siswa mampu melakukan kerja sama secara optimal dengan menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, membantu antar anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran di dalam kelompoknya. Dalam kegiatan tersebut terlihat 11 siswa yang masih belum optimal dan hanya mengandalkan anggota lainnya. Pada siklus II diperoleh skor seluruhnya 107 dengan rata-rata 2,61. Pada pembelajaran siklus II masih terlihat beberapa siswa yang kurang aktif meskipun telah mengalami peningkatan dalam kerja sama menyelesaikan tugas kelompok. Pada pembelajaran siklus III terlihat para siswa telah menunjukkan keaktifannya untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, hal tersebut menunjukkan peningkatan dengan perolehan skor sebanyak 134 dengan rata-rata 3,27. Dalam kegiatan kerja kelompok terlihat 22 siswa mampu melakukan kerja sama secara optimal dengan menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok, membantu antar anggota kelompok, serta saling bertukar pikiran di dalam kelompoknya. Menurut Lie (dalam Wena, 2011:189), pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Sikap tanggung jawab siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 105 dengan rata-rata 2,56. Kondisi tersebut digambarkan dengan masih rendahnya rasa tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran, terlihat hanya 7 siswa yang mampu menunjukkan keaktifannya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan, membantu dalam tugas kelompok, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru tentang materi 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia'. Selain itu, masih terdapat 5 siswa yang bermain-main saat guru menjelaskan serta masih mengandalkan temannya ketika menyelesaikan tugas kelompok. Pada siklus II sikap tanggung jawab siswa dalam mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran memperoleh skor 112 dengan rata-rata 2,73. Hal tersebut menunjukkan peningkatan pada sikap tanggung jawab siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pada siklus III, Sikap tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh skor 137 dengan rata-rata 3,34. Kondisi tersebut terlihat 21 siswa mampu menunjukkan keaktifannya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan, membantu dalam tugas kelompok, mengerjakan tugas dari guru, serta memperhatikan penjelasan guru tentang materi 'keramahmataman bangsa Indonesisa'. Sesuai dengan unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011:30), Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam materi yang dihadapi.

Sikap disiplin siswa ketika berlangsungnya proses pembelajaran siklus I memperoleh skor 97 dengan rata-rata 2,37. Sikap tersebut ditunjukkan dengan mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru. ketika pembelajaran berlangsung terlihat 7 siswa mampu menunjukkan kedisiplinannya dengan mengikuti pembelajaran dengan kondusif. Selain itu, masih terlihat 9 siswa yang kurang disiplin untuk mengikuti perintah dari guru dan menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Pada siklus II kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh skor 108 dengan rata-rata 2,63. Hal tersebut menunjukkan peningkatan dari siklus I. Pada siklus III kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh skor 132 dengan rata-rata 3,22. Hal tersebut menunjukkan peningkatan dari siklus I. Sikap tersebut ditunjukkan dengan mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu, menjaga ketertiban kelas, segera berkumpul dengan anggota kelompok, serta mentaati peraturan dari guru selama proses pembelajaran.

Sikap percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 96 dengan rata-rata 2,34. Kondisi menunjukkan bahwa para siswa masih terlihat kurang aktif karena masih merasa malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya maupun pertanyaan mengenai materi 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia' yang belum dipahami. Terlihat sebanyak 6 siswa mampu menunjukkan keaktifannya dan percaya diri untuk mengerjakan soal dengan semampunya, mengungkapkan hasil

pemikirannya, berani mengungkapkan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Pelaksanaan tindakan siklus II sikap percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II memperoleh skor 105 dengan rata-rata 2,56. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, tingkat kepercayaan pada diri siswa lebih baik dan pembelajaran terlihat lebih aktif. Pada siklus III sikap percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran pada memperoleh skor 132 dengan rata-rata 3,22. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus III, tingkat kepercayaan pada diri siswa lebih baik karena para siswa terlihat aktif dan berani mengungkapkan hasil pemikirannya.

4.2. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Implikasi hasil penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

Implikasi teoritis dalam penelitian melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual adalah keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori-teori yang digunakan peneliti. Penelitian yang telah dilaksanakan membuktikan bahwa, model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan mengenai Penelitian Tindakan Kelas, sehingga mampu memberikan gagasan bagi para pendidik untuk melakukan penelitian demi meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu memberikan gambaran tentang keberhasilan pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini merupakan kaitan antara hasil penelitian dengan pembelajaran. Hasil penelitian melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual menunjukkan bahwa, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada data keterampilan guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,55% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 15,91%. Data aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97 % dan dari siklus II ke siklus III menunjukkan peningkatan sebesar 5,32%. Selanjutnya, pada data hasil belajar siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 29,27%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,76%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 7,32%.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa, model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mampu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan kategori baik, pada siklus II mendapatkan kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan kategori sangat baik. Hal itu ditunjukkan pada peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya yaitu: (1) kemampuan melakukan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran; (2) menyajikan materi dengan menggunakan media audiovisual; (3) membentuk kelompok secara heterogen; (4) membagikan lembar kegiatan pada setiap kelompok; (5) membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen; (6) keterampilan menutup pelajaran yang meliputi, merefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran dengan melibatkan siswa.

- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan kategori baik, pada siklus II mendapatkan kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan kategori sangat baik. Hal itu ditunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya dan keaktifan dalam mengikuti pelajaran, bekerjasama dan tanggungjawab dalam diskusi kelompok serta mengikuti setiap kegiatan sesuai dengan instruksi dari guru selama pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan mengalami peningkatan 29,37% dari kondisi awal. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 78,05%. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan siklus III memperoleh ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 85,37% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80% dengan KKM pada mata pelajaran PKn sebesar 62.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual terbukti kebenarannya yaitu, dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian pada pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Mangkangkulon 02 Semarang, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya menguasai keterampilan dasar dalam mengajar, sehingga mampu melaksanakan dan mengelola pembelajaran dengan baik, serta mampu menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Selanjutnya, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang harmonis dan menyenangkan serta melibatkan seluruh aktivitas siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dan mengembangkan pengetahuannya. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat *techer centered* dan berlangsung dengan efektif, serta mampu meningkatkan antusiasme para siswa dalam mengikuti pelajaran.
- b. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya diikuti dengan partisipasi yang aktif dari para siswa. Siswa hendaknya selalu berpartisipasi aktif, menumbuhkan motivasi, dan rasa percaya diri dalam mengikuti proses

pembelajaran. Selain itu, siswa harus mampu menumbuhkan rasa tanggungjawab di dalam belajarnya dengan berani mengungkapkan pertanyaan maupun pendapatnya, bekerjasama dan saling bertukar pikiran dalam kegiatan diskusi. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran mampu tercipta komunikasi secara dua arah.

- c. Penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar dapat memberikan dampak positif bagi sekolah dalam rangka peningkatan akreditasi. Pembelajaran ini mampu mempermudah guru dalam mengajarkan materi yang terlalu banyak melalui kegiatan dalam pembelajaran TGT, serta melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan sebagai tutor sebaya. Sehingga model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat diterapkan di kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqip, Zainal. dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aryani, Ine Kusuma dan Susantim, Markum. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Pkn*. Jakarta: Depdiknas
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2008. *Penilaian Kinerja Guru*. Jakarta: Direktur Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK
- Gustaf, Asyirint. 2010. *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Herrhyanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP)
- Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- <http://mgmpmatsatapmalang.wordpress.com/2012/07/07/taksonomi-bloom-versi-baru/> (21 Februari 2013)

<http://www.infodiknas.com/penerapan-metode-kooperatif-model-tgt-team-games-tournament-sebagai-alternatif-meningkatkan-prestasi-belajar.html>
(6 Januari 2013)

http://melani-citra.blogspot.com/2011_07_01_archive.html (6 Januari 2013)

Mayasari, Malisa Dewi. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk*. Terdapat dalam http://wirmanvalkinz.blogspot.com/2012/10/kumpulan-skripsi-ppkn-efektivitas_2825.html (6 Januari 2013).

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara

Nugroho, Junaedi. 2011. *Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kemiriswu 2 Pasuruan*. Terdapat dalam <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=52548>
(6 Januari 2013)

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas

Rifai', Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara

Soeparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES

Subagyo, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT UNNES Pres

Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka

Suhardjono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang; Lembaga Cakrawala Indonesia

Sukayati dan Wulandari, Sri. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika

Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES PRESS

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suwarto WA, Hadiyeh, dan Amir. 2011. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Terdapat dalam <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/73> (6 Januari 2013)

Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wuryandani, Wuri dan Fathurrohman. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak

LAMPIRAN- LAMPIRAN



KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Judul :

“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02”

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model TGT dengan menggunakan media audiovisual	a. Melakukan kegiatan pra pembelajaran b. Melakukan apersepsi c. Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual d. Membentuk kelompok awal secara heterogen e. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari f. Membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada	- Guru - Foto - Video	- Lembar observasi keterampilan guru - Catatan lapangan

		meja turnamen g. Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen h. Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh i. Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang j. Memberikan evaluasi pembelajaran k. Menutup pelajaran		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model TGT dengan menggunakan media audivisual	a. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran b. Menanggapi kegiatan apersepsi c. Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audivisual d. Memperhatikan pembentukan kelompok	- siswa - foto - video	- lembar observasi aktivitas siswa - catatan lapangan

		awal secara heterogen e. Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari f. Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen g. Memperhatikan peng- arahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen h. Kembali ke kelompok awal dan menghitung per- olehan skor i. Memperhatikan peng- umuman/ penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen j. Mengerjakan evaluasi pembelajaran k. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran		
3.	Hasil belajar PKn dengan	a. Mengidentifikasi		

	menggunakan model TGT dengan media audivisual	keragaman budaya bangsa Indonesia b. Menyebutkan keragaman budaya bangsa Indonesia c. Mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia d. Menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia e. Mengenal sikap keramahan bangsa Indonesia f. Menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari		
--	---	--	--	--

LAMPIRAN 2

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL**

Siklus

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Guru :

Materi :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator keterampilan guru!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
(Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	1. Mempersiapkan sumber belajar		
		2. Mempersiapkan media		
		3. Salam dan berdoa		

		4. Mengecek kehadiran siswa		
2.	Melakukan apersepsi	1. Melakukan apersepsi		
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
		3. Memotivasi siswa		
		4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	1. Menjelaskan materi pelajaran		
		2. Menampilkan media audiovisual		
		3. Mengajukan pertanyaan		
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa		
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	1. Memimpin pembentukan kelompok		
		2. Membentuk kelompok secara heterogen		
		3. Mencatat nama anggota setiap kelompok		
		4. Membimbing penempatan kelompok		
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok		
		2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi		
		3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan		
		4. Memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin		

		bertanya		
6.	Membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru		
		2. Membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya		
		3. Membimbing penempatan kelompok		
		4. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen		
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti <i>game</i> turnamen		
		2. Menjelaskan peraturan <i>game</i> turnamen		
		3. Memotivasi setiap kelompok		
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa		
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	1. Mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal		
		2. Membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor		
		3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok		
		4. Mencatat skor yang diperoleh setiap kelompok		
9.	Mengumumkan	1. Memberikan motivasi tentang pe-		

	n hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	rolehan skor pada setiap kelompok 2. Membacakan perolehan skor dari setiap kelompok 3. Menetapkan kelompok yang menjadi pemenang 4. Memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang		
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	1. Memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa 2. Memberikan evaluasi sesuai dengan indikator 3. Menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi 4. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi		
11.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Melakukan refleksi 3. Memberikan penguatan 4. Memberikan tindak lanjut		
Jumlah skor yang diperoleh				
Rata-rata skor total				
Kategori				

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 44

$$n = \text{banyaknya skor} = (44 - 0) + 1 = 45$$

Q2 = median

$$\text{Letak Q2} = - (n + 1)$$

$$= - (45 + 1)$$

$$= - (46)$$

$$= 23$$

Jadi nilai Q2 adalah $23 + (-1) = 22$

$$\text{Letak Q1} = - (n + 1)$$

$$= - (45 + 1)$$

$$= - (46)$$

$$= 11,5$$

Jadi nilai Q1 adalah $11,5 + (-1) = 10,5$

$$\text{Letak Q3} = - (3n + 1)$$

$$= - (3(45) + 1)$$

$$= - (135 + 1)$$

$$= - (136)$$

$$= 34$$

Jadi nilai Q3 adalah $34 + (-1) = 33$

Q4 = kuartil empat = T = 44

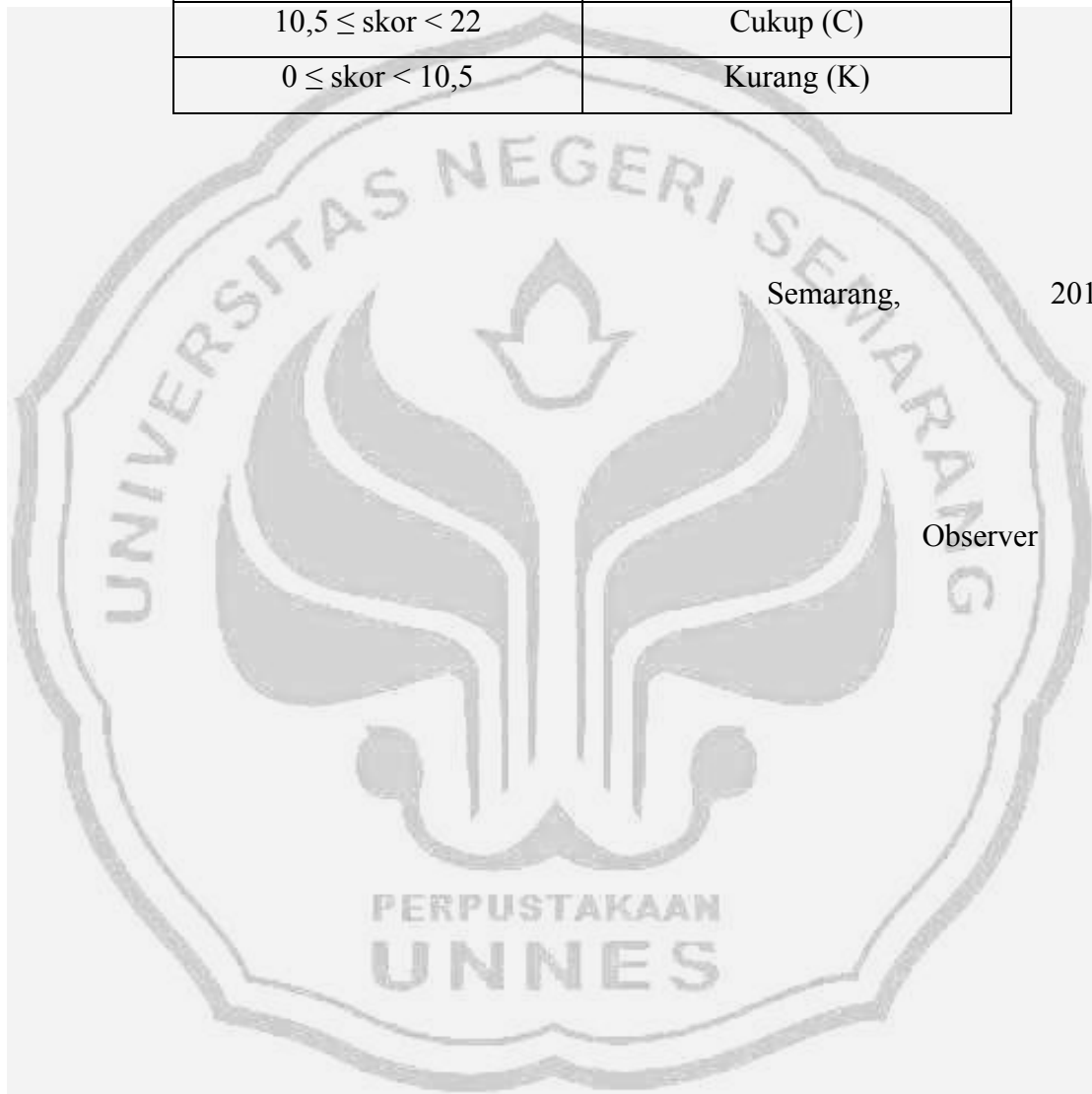
Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

Semarang,

2013

Observer



LAMPIRAN 3

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1. Masuk ruang kelas		
		2. Menempati tempat duduknya		
		3. Mempersiapkan alat belajar		
		4. Bersikap tenang		
2.	Menanggapi	1. Memperhatikan penjelasan		

	kegiatan apersepsi	guru		
		2. Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru		
		3. Mengikuti perintah dari guru		
		4. Menanyakan hal yang belum dipahami		
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audivisual	1. Memperhatikan penjelasan guru		
		2. Menanggapi pertanyaan dari guru		
		3. Menanyakan materi yang belum dipahami		
		4. Mencatat materi yang diajarkan		
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok		
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok		
		3. Bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru		
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib		
5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi	1. Saling berinteraksi sesama anggota kelompok		
		2. Aktif dalam diskusi		
		3. Bersikap kondusif dalam kelompok		

	yang telah di- pelajari	4. Membantu anggota kelompok dalam memahami materi		
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentuk kelompok baru		
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok		
		3. Memperhatikan petunjuk dari guru		
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib		
7.	Memperhatikan pengarah dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya		
		2. Fokus dan mendengarkan arahan dari guru		
		3. Melaksanakan kegiatan <i>game</i> turnamen sesuai peraturan		
		4. Menyelesaikan kegiatan <i>game</i> turnamen tepat waktu		
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	1. Meninggalkan meja turnamen		
		2. Berkumpul dengan kelompok awal		
		3. Mengumpulkan skor yang diperoleh		
		4. Menghitung jumlah perolehan skor kelompok		

9.	Memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	1. Bersikap kodusif		
		2. Antusias		
		3. Fokus memperhatikan saat guru berbicara		
		4. Termotivasi untuk belajar dari teman yang beprestasi		
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	1. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru		
		2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu		
		3. Mengerjakan soal evaluasi tepat waktu		
		4. Tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi		
11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	1. Memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru		
		2. Menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan		
		3. Menanggapi pertanyaan dari guru		
		4. Menanyakan materi yang belum dipahami		
Jumlah skor yang diperoleh				
Rata-rata skor total				
Kategori				

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 44

$$n = \text{banyaknya skor} = (44 - 0) + 1 = 45$$

Q2 = median

$$\text{Letak Q2} = - (n + 1)$$

$$= - (45 + 1)$$

$$= - (46)$$

$$= 23$$

Jadi nilai Q2 adalah $23 + (-1) = 22$

$$\text{Letak Q1} = - (n + 1)$$

$$= - (45 + 1)$$

$$= - (46)$$

$$= 11,5$$

Jadi nilai Q1 adalah $11,5 + (-1) = 10,5$

$$\text{Letak Q3} = - (3n + 1)$$

$$= - (3(45) + 1)$$

$$= - (135 + 1)$$

$$= - (136)$$

$$= 34$$

Jadi nilai Q3 adalah $34 + (-1) = 33$

Q4 = kuartil empat = T = 44

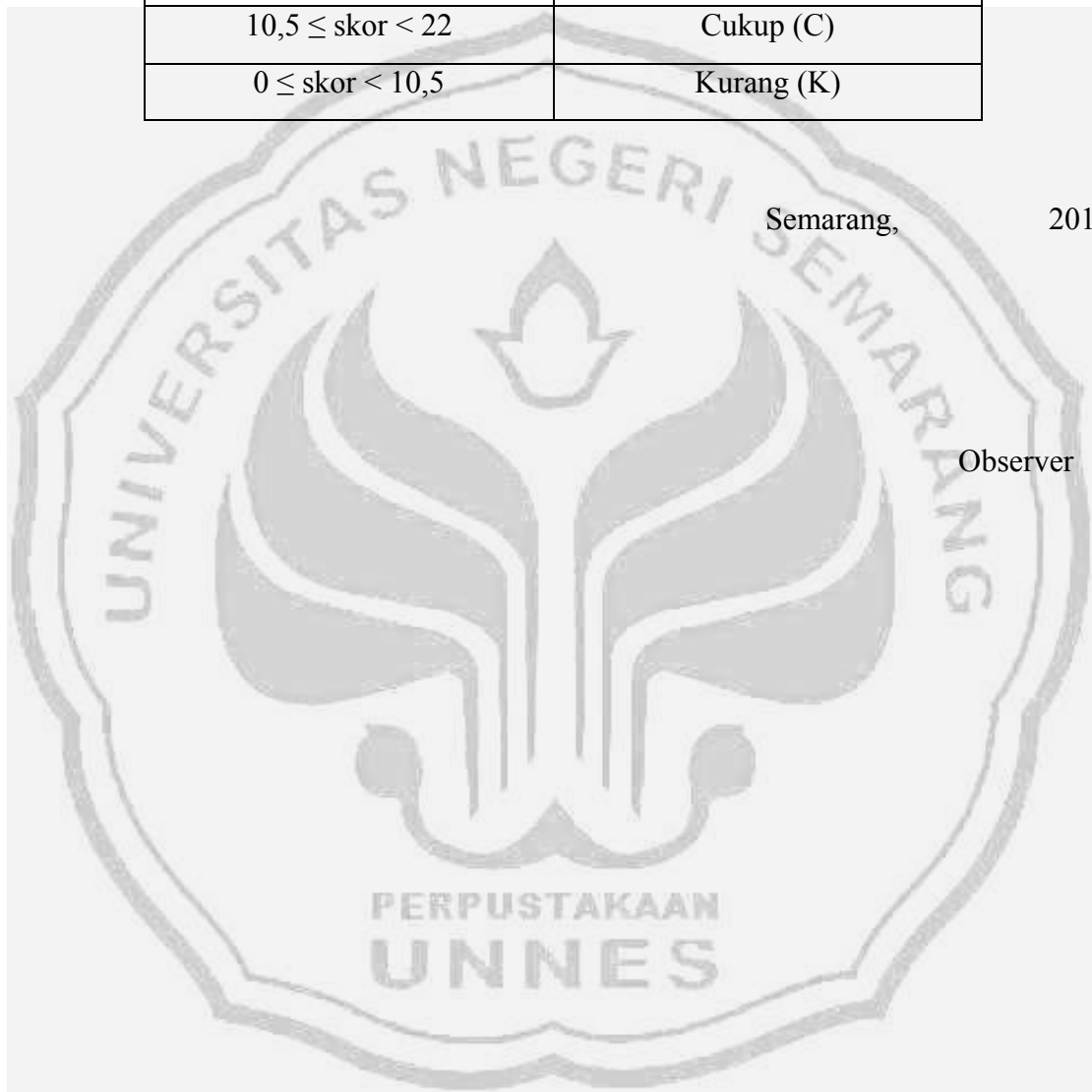
Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

Semarang,

2013

Observer



LEMBAR CATATAN LAPANGAN
PENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN PKn

Siklus

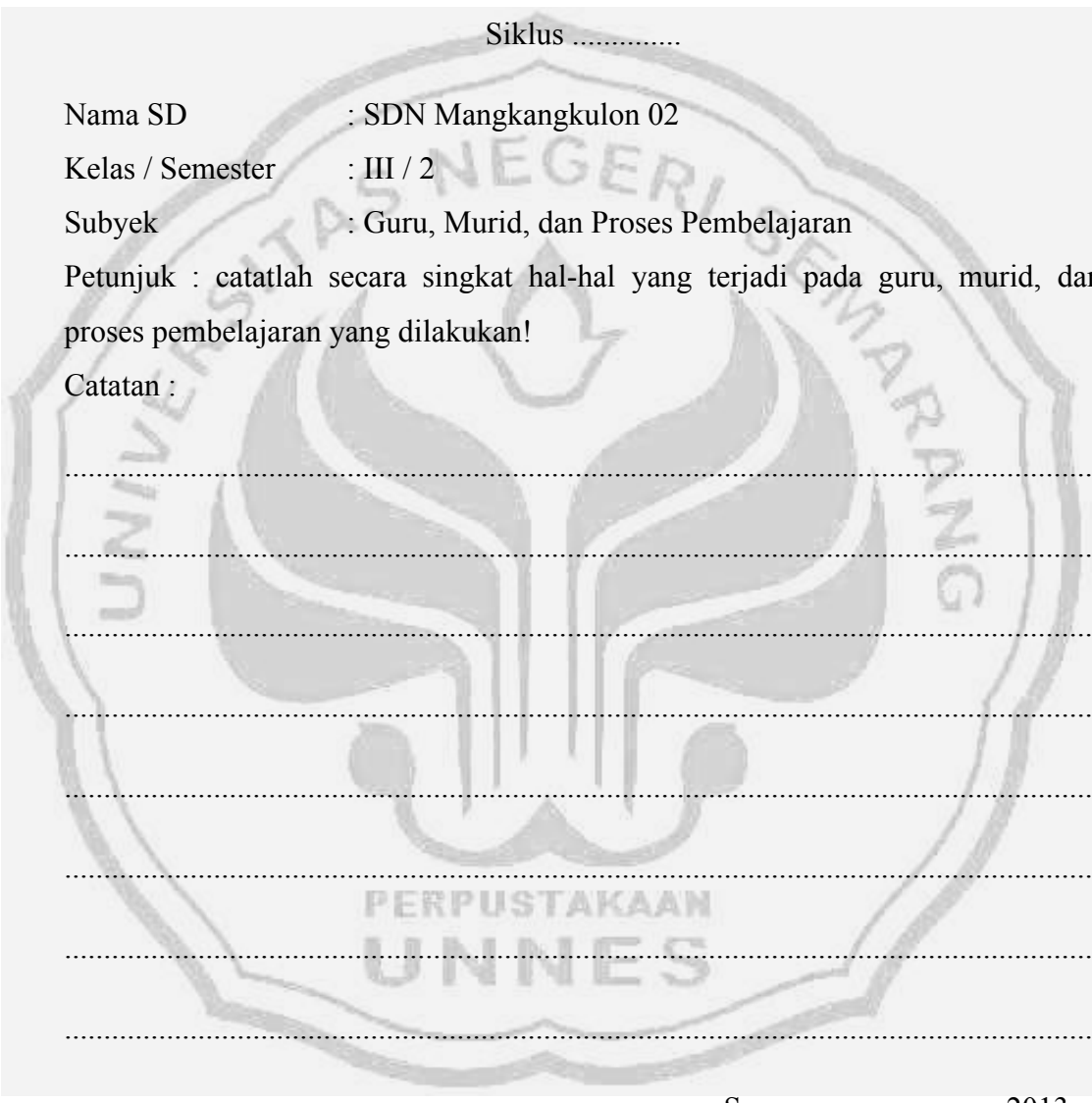
Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Subyek : Guru, Murid, dan Proses Pembelajaran

Petunjuk : catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, murid, dan proses pembelajaran yang dilakukan!

Catatan :



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2013

Observer

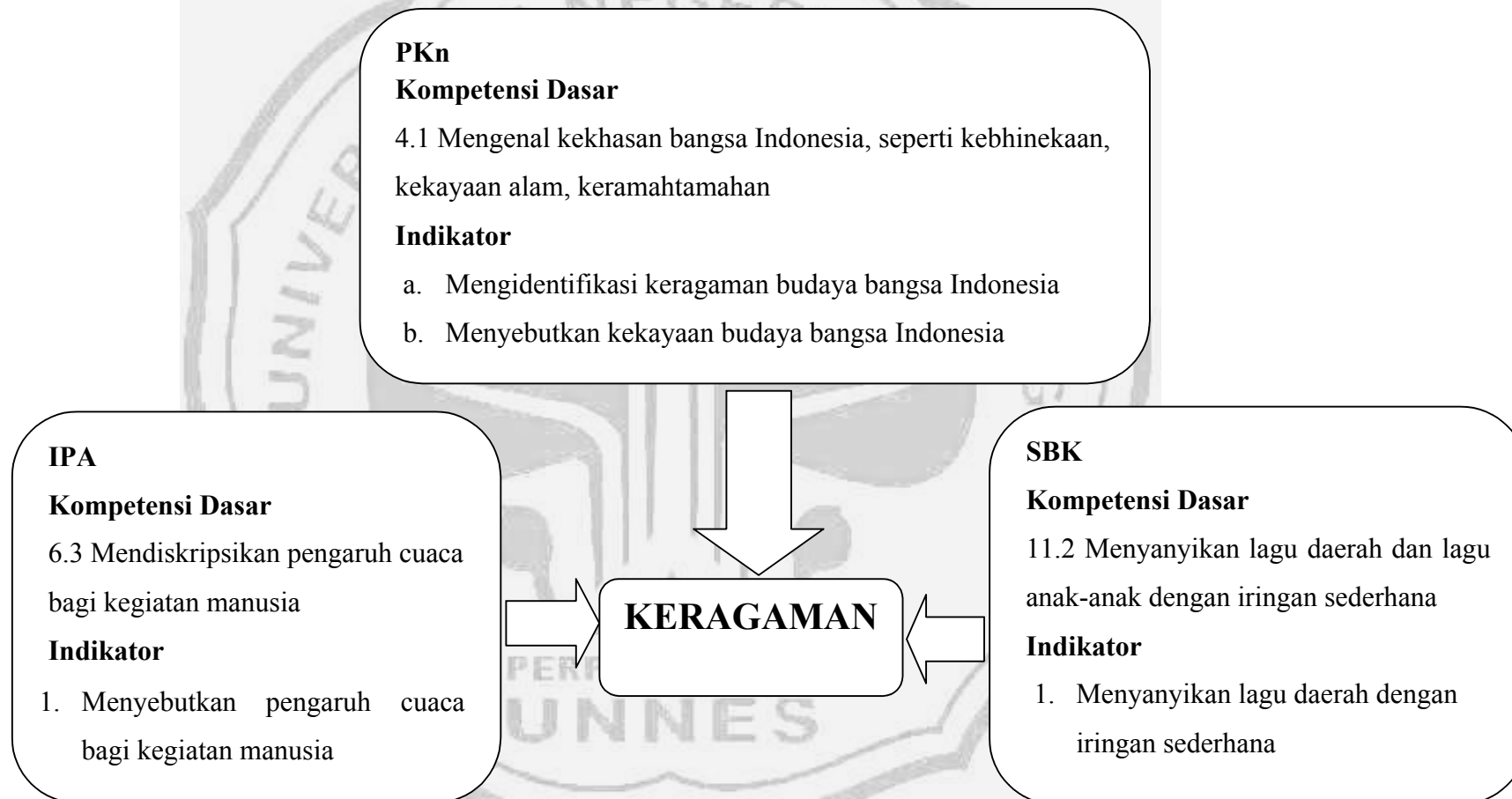
LAMPIRAN 5

PENGALAN SILABUS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PKn 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan	1. Mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia 2. Menyebutkan kekayaan budaya bangsa Indonesia	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto 4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet 5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari 6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
IPA 6. Memahami kenampakan permukaan	6.3 Mendiskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia	1. Menyebutkan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE IPA untuk SD/MI kelas III

bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam					karangan Mulyati Arifin 4. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti 5. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti
11. SBK Mengekspresikan diri melalui karya seni musik	11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana	1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet

JARINGAN TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TEMATIK

Siklus I

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Tema : Keragaman
 Kelas/Semester : III / 2
 Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 02
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
 Hari/ Tanggal : Rabu, 10 April 2013

I. Standar Kompetensi

PKn

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

IPA

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam

SBK

11 Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

II. Kompetensi Dasar

PKn

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan

IPA

6.3 Mendiskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia

SBK

11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

III. Indikator

PKn

1. Mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia
2. Menyebutkan kekayaan budaya bangsa Indonesia

IPA

1. Menyebutkan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia

SBK

1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan tayangan video siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia.
2. Melalui kegiatan melengkapi tabel siswa dapat menyebutkan kekayaan budaya bangsa Indonesia.
3. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menyebutkan pengaruh cuaca bagi kehidupan manusia.
4. Dengan menyanyikan lagu dengan tepuk tangan secara klasikal siswa dapat menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana.

Karakter siswa yang diharapkan : disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan percaya diri.

Analisis muatan materi

- a. Konsep : Kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia
- b. Nilai : Nilai kesopanan dan nilai sosial
- c. Moral : Bekerja sama, toleransi, dan tanggung jawab
- d. Peduli lingkungan : Melatih peserta didik untuk saling bekerja sama dan mengedepankan sikap toleransi dan tanggung jawab.

V. Metode Pembelajaran

Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, *game tournament*.

VI. Materi Pokok

PKn

Kekayaan budaya bangsa Indonesia

IPA

Pengaruh cuaca bagi kehidupan manusia

SBK

Menyanyikan lagu daerah

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (± 15 menit)

Pra kegiatan

- a. Salam
- b. Doa
- c. Presensi

Kegiatan awal

- a. Menyiapkan alat dan sumber belajar
- b. Apersepsi :
Menyanyikan lagu 'Anak kambing saya'
- c. Menginformasikan tujuan pembelajaran
- d. Memotivasi siswa

2. Kegiatan inti (± 65 menit)

- a. Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang keragaman bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- b. Siswa memperhatikan tayangan video tentang kebudayaan bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- c. Siswa menanggapi pertanyaan dari guru untuk mengulas tayangan video. (eksplorasi)
- d. Pembentukan kelompok awal secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak. (elaborasi)
- e. Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)
- f. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)
- g. Guru memberikan umpan balik pada kelompok yang membacakan hasil diskusi. (konfirmasi)

- h. Guru membentuk kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
- i. Setiap kelompok baru menempati meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. (elaborasi)
- j. Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
- k. Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)
- l. Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)
- m. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)
- 3. Penutup (± 25 menit)
 - a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
 - b. Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - c. Guru memberikan evaluasi.
 - d. Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
 - e. Guru menutup pelajaran

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media :

- a. Media audiovisual
- b. Laptop
- c. LCD
- d. Kotak soal

Sumber :

- 1. Silabus
- 2. Internet
- 3. Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas III karangan Ika Setiawan, S.Pd.
- 4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto

5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet dkk
6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari
7. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
8. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Mulyati Arifin
9. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti
10. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti

IX. Penilaian

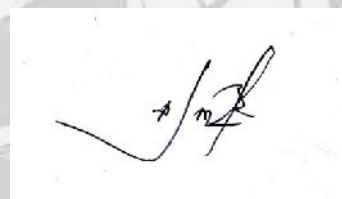
Prosedur tes : Proses dan hasil
 Bentuk tes : Unjuk kerja dan Tertulis
 Alat tes : Soal – soal dan instrumen (terlampir)

Mengetahui
 Guru Kolaborator



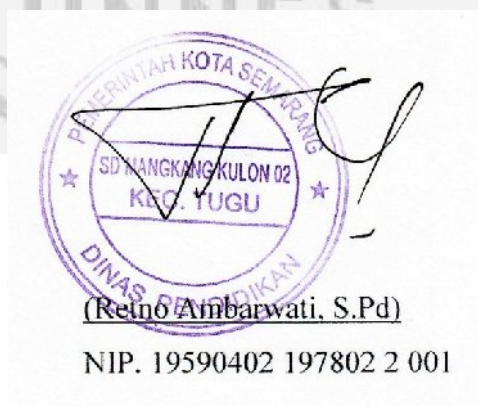
Doni Cahyo S.
 NIP.

Semarang, 10 April 2013
 Peneliti



Aris Susanto
 NIM 1401409042

Mengetahui,
 Kepala SDN Mangkangkulon 02



(Retno Ambarwati, S.Pd)
 NIP. 19590402 197802 2 001

LAMPIRAN

Materi Ajar

PKn

Kekayaan budaya bangsa Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri atas beribu-ribu pulau yang tersebar mulai dari Sabang sampai Merauke. Setiap pulau ataupun kelompok pulau memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas itu menunjukkan tata kehidupan yang berbeda-beda. Perbedaan itu menjadi ciri khas bangsa kita. Dengan hal itu, bangsa Indonesia memiliki semboyan Bhineka Tunggal Ika yang berarti bahwa meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan tersebut berasal dari kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular. Jadi, meskipun budaya dari berbagai daerah beraneka ragam, kita tetap satu budaya Indonesia. Kita tidak boleh melihat perbedaan sebagai pemisah, justru sebaliknya keanekaragaman budaya sebagai kekayaan kita untuk saling melengkapi. Keanekaragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia antara lain, seni tari, seni suara/ lagu daerah, alat musik, seni pertunjukkan, cerita rakyat, makanan khas, dll.

Seni tari

No.	Seni Tari	Asal Daerah
1.	Gambyong, serimpi, golek	Jawa
2.	Pakarena, pajoge	Makasar dan Bone
3.	Payung, lilin, piring	Minangkabau
4.	Jaipong, doger	Sunda
5.	Pendet, legong, kecak	Bali

Seni suara/ lagu daerah

No.	Lagu	Asal Daerah
1.	Jamuran, ilir-ilir	Jawa Tengah
2.	Bubuy bulan	Sunda
3.	Injit-injit semut	Jambi

4.	Ampar-ampar pisang	Kalimantan Selatan
5.	Angin mamiri	Makasar
6.	Surilang, kincir-kincir, jali-jali	Betawi/ Jakarta

Seni musik/ alat musik

No.	Nama Alat	Bentuknya	Asal
1.	Gamelan	Seperangkat alat musik	Jawa, Bali
2.	Angklung	Terbuat dari bambu	Jawa Barat
3.	Saluang	Seruling bambu	Minangkabau
4.	Kolintang	Bilah-bilah kayu	Minahasa
5.	Kecapi	Gitar kecil dua dawai	Sunda Jawa Barat
6.	Sasando	Alat musik petik	Nusa Tenggara Timur

Seni pertunjukkan

No.	Nama Pertunjukkan	Bentuknya	Daerah Asal
1.	Wayang kulit	Terbuat dari kulit sapi atau kerbau dimainkan oleh dalang, diiringi gamelan	Jawa Tengah dan Jawa Timur
2.	Wayang golek	Terbuat dari boneka kayu dimainkan oleh dalang	Jawa Barat
3.	Ludruk	Memerankan cerita kehidupan sehari-hari	Jawa Timur
4.	Ketoprak	Memerankan cerita raja-raja jaman dulu	Jawa Tengah
5.	Rudat	Tari dan nyanyian yang diiringi rebana	Jawa Barat

Cerita rakyat

No.	Nama Cerita Rakyat	Asal
1.	Wawasan Sunda	Jawa Barat
2.	Malin Kundang	Minangkabau
3.	Sangkuriang	Jawa Barat
4.	Telaga ngekel	Jawa
5.	Putri cendana	Nusa Tenggara
6.	Roro Jonggrang	Jawa Tengah
7.	Timun-Mas	Jawa Tengah

Makanan khas/ tradisional

Bangsa kita tidak hanya kaya akan alat musik daerah, tetapi juga kaya akan alat musik tradisional. Setiap daerah memiliki makanan khas yang berbeda dengan daerah lain. Setiap makanan tradisional memiliki rasa yang berbeda-beda. Misalnya, pempek Palembang yang memiliki rasa asam, manis, dan sedikit pedas. Gudeg Jogja yang cenderung memiliki rasa manis.

IPA

Pengaruh keadaan cuaca terhadap kegiatan manusia

Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat dalam waktu tertentu. Cuaca disebabkan oleh perubahan udara di sekeliling bumi saat udara memanas atau mendingin. Keadaan cuaca sangat mempengaruhi kegiatan manusia, misalnya pilot, petani, dan pendaki gunung. Kegiatan tersebut tidak dapat dilakukan pada cuaca tertentu. Selain itu, cuaca juga mempengaruhi kegiatan manusia di daerah yang berbeda, misalnya daerah pegunungan, pantai, dan daerah dataran rendah.

1. Kehidupan di daerah pegunungan

Penduduk daerah pegunungan biasanya membuat rumah-rumah yang beratap rendah. Pakaian yang dikenakan biasanya tebal untuk melindungi tubuh dari cuaca dingin. Mata pencaharian penduduk daerah pegunungan biasanya, berkebun, beternak, dan bertani.

2. Kehidupan di daerah pantai

Penduduk daerah pantai biasanya membuat rumah-rumah dengan atap tinggi. Pakaian yang dikenakan biasanya tipis, karena cuaca di daerah pantai umumnya panas. Mata pencaharian penduduk pantai berhubungan dengan laut, seperti nelayan dan petani garam.

3. Kehidupan di daerah dataran rendah

Penduduk daerah dataran rendah lebih senang mengenakan pakaian yang tidak terlalu tebal maupun tipis, karena cuaca di daerah ini umumnya tidak terlalu panas maupun dingin. Mata pencaharian penduduk daerah dataran rendah biasanya, bertani, berkebun, dan beternak.

SBK

Menyanyikan lagu daerah

Anak kambing saya (Nusa Tenggara)

mana dimana anak kambing saya
anak kambing tuan ada di pohon waru
mana dimana jantung hati saya
jantung hati tuan ada di kampung baru

caca marica he hei
caca marica he hei
caca marica ada di kampung baru

caca marica he hey
caca marica he hey
caca marica ada di kampung baru

LEMBAR KERJA SISWA

Nama anggota kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk pengerjaan!

- Lengkapilah tabel kekayaan budaya di bawah ini bersama anggota kelompok!
- Jangan lupa menuliskan nama anggota kelompok pada bagian atas!

Kekayaan Budaya Indonesia	Asal
Seni tari :	
1.	
2.	
Lagu :	
1.	
2.	
Nama alat musik:	
1.	
2.	
Seni pertunjukkan :	
1.	
2.	
Cerita rakyat :	
1.	
2.	

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

Jumlah soal : 15

penyusun : Aris Susanto

penyusun : Aris Susanto

No.	Kompetensi Dasar	Kelas/ semester	Materi	Indikator	Bentuk soal	No. soal
1.	PKn 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan	III/ 2	Kekayaan budaya bangsa Indonesia	1. Mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia 2. Menyebutkan keragaman budaya bangsa Indonesia	Pilihan ganda isian	1-C2 2-C2 3-C1 4-C2 5-C1 6-C1 7-C1 8-C2 9-C1 10-C1 1-C1 2-C1 3-C2 4-C2 5-C1

SOAL EVALUASI

Nama :

No. urut :

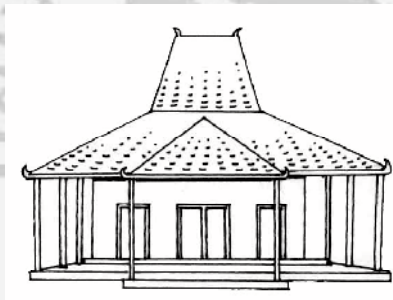
Petunjuk umum :

- a. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas!
- b. Bacalah soal dengan teliti!
- c. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap mudah!
- d. Telitilah kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada Bapak/Ibu guru!

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!

1. Bhineka Tunggal Ika artinya
 - a. kita selalu berbeda-beda
 - b. mekipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua
 - c. kita tidak boleh berbeda-beda
 - d. mempersatukan perbedaan
2. Kesenian daerah kita banyak jumlahnya dan sifatnya
 - a. sama bentuknya
 - b. menjadi satu
 - c. beraneka ragam
 - d. saling berbeda
3. Lagu daerah yang berasal dari Jawa Tengah adalah
 - a. ilir-ilir
 - b. ampar-ampar pisang
 - c. yamko rambe yamko
 - d. angin mamiri
4. Kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia wajib kita
 - a. lestarikan
 - b. tinggalkan

- c. gantikan dengan budaya barat
 - d. lupakan
5. Ketoprak adalah salah satu budaya yang berasal dari
- a. Kalimantan
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Tengah
 - d. Jawa Timur
6. Yang termasuk kekayaan budaya ragam alat musik adalah
- a. wayang kulit dan ketoprak
 - b. gamelan dan kecapi
 - c. ampar-ampar pisang dan jamuran
 - d. gambyong dan serimpi
7. Gambar rumah adat di bawah ini berasal dari

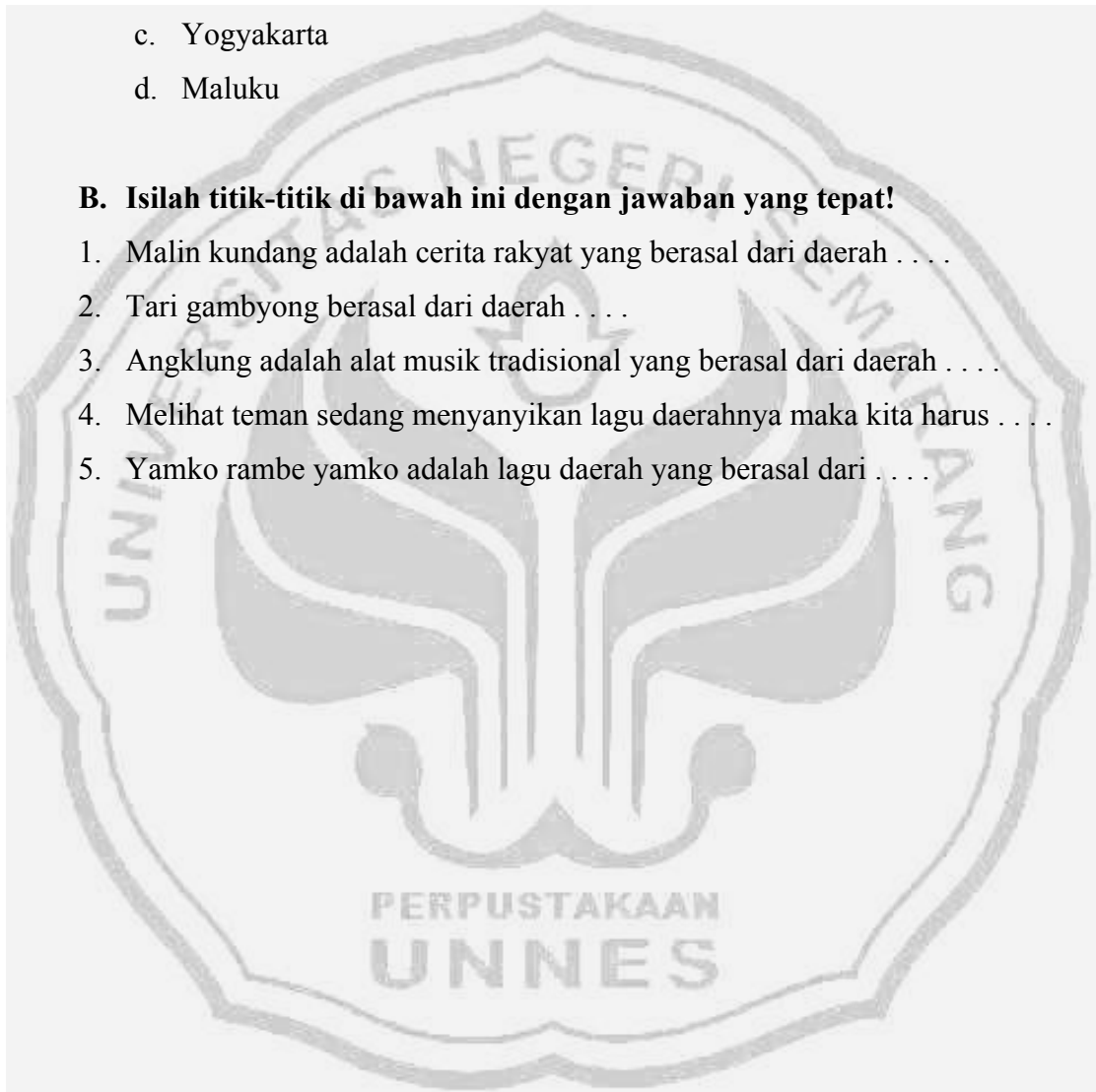


- a. Sumatra Barat
 - b. Papua
 - c. Jawa Timur
 - d. Jawa Tengah
8. Alat musik yang berbentuk gitar kecil dua dawai disebut
- a. sasando
 - b. kecapi
 - c. sampek
 - d. kolintang
9. Masakan gudeg berasal dari daerah
- a. Jakarta
 - b. Yogyakarta

- c. Palembang
 - d. Jawa Tengah
10. Lagu ‘Suwe ora jamu’ berasal dari daerah
- a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Barat
 - c. Yogyakarta
 - d. Maluku

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1. Malin kundang adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah
- 2. Tari gambyong berasal dari daerah
- 3. Angklung adalah alat musik tradisional yang berasal dari daerah
- 4. Melihat teman sedang menyanyikan lagu daerahnya maka kita harus
- 5. Yamko rambe yamko adalah lagu daerah yang berasal dari



Kunci Jawaban Evaluasi

Soal pilihan ganda

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

Soal isian

1. Minangkabau
2. Jawa tengah
3. Jawa Barat
4. Menghargai
5. Papua

Penskoran :

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

Keterangan :

N = nilai

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

St = skor teoritis atau skor maksimal

Soal *Game* pada Meja Turnamen

(Setiap soal memiliki poin 25)

1. Seni pertunjukkan yang terbuat dari kulit sapi atau kerbau dan dimainkan oleh dalang adalah

Jawaban: wayang kulit

2. Arti semboyan “Bhineka Tunggal Ika” adalah

Jawaban: berbeda-beda tetapi tetap satu jua

3. Cerita Malin Kundang berasal dari daerah

Jawaban: Minangkabau

4. Salah satu seni tari yang berasal dari daerah Bali adalah

Jawaban: pendet, legong, atau kecak

5. Gudeg adalah makanan khas yang berasal dari daerah

Jawaban: Yogyakarta

6. Seni alat musik petik yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah

Jawaban: sasando

7. Semboyan “Bhineka Tunggal Ika” terdapat dalam kitab Sutasoma yang dikarang oleh

Jawaban: Mpu Tantular

8. Makanan khas dari daerah Palembang adalah

Jawaban: empek-empek

9. Seni pertunjukkan yang memerankan kehidupan sehari-hari disebut

Jawaban: ludruk

10. Lagu daerah yang berasal dari Makasar adalah

Jawaban: angin mamiri

11. Rumah adat Jawa Tengah adalah

Jawaban : joglo

12. Budaya patung ondel-ondel berasal dari

Jawaban : Jakarta

INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 4 indikator penilaian karakter!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda chek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Karakter	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Kerja sama	1. Berkumpul dengan anggota kelompok		
		2. Menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok		
		3. Saling membantu antar anggota kelompok		
		4. Saling bertukar pikiran		
2.	Tanggung jawab	1. Menjawab pertanyaan yang diberikan		
		2. Membantu dalam tugas kelompok		
		3. Mengerjakan tugas dari guru		

		4. Memperhatikan penjelasan guru		
3.	Disiplin	1. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		2. Menjaga ketertiban kelas		
		3. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		4. Mentaati peraturan dari guru		
4.	Percaya diri	1. Mengerjakan soal dengan semampunya		
		2. Mengungkapkan hasil pemikirannya		
		3. Berani mengungkapkan pertanyaan		
		4. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru		
Jumlah skor yang diperoleh				
Rata-rata skor total				
Kategori				

Keterangan penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 16

n = banyaknya skor = $(16 - 0) + 1 = 17$

Q2 = median

Letak Q2 = $-\frac{1}{2}(n + 1)$

$$= -\frac{1}{2}(17 + 1)$$

$$= -\frac{1}{2}(18)$$

$$= -9$$

Jadi nilai Q2 adalah $9 + (-1) = 8$

$$\text{Letak } Q1 = - (n + 1) = - (3 (17) + 1)$$

$$= - (17 + 1) = - (51 + 1)$$

$$= - (18) = - (52)$$

$$= 4,5 \quad = 13$$

Jadi nilai Q1 adalah $4,5 + (-1) = 3,5$ Jadi nilai Q3 adalah $13 + (-1) = 12$

$$\text{Letak } Q3 = - (3n + 1) \quad Q4 = T = 16$$

Kriteria Penilaian Karakter

Skor	Kategori
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

PERPUSTAKAAN Semarang, 10 April 2013

UNNES

Observer

LAMPIRAN 6

PENGALAMAN SILABUS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PKn 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan	1. Mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia 2. Menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto 4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet 5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari 6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
IPA 6. Memahami kenampakan	6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam	1. Mengetahui sumber daya alam bangsa Indonesia	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE IPA untuk

permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam	memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar				SD/MI kelas III karangan Mulyati Arifin 4. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti 5. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti
SBK 11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik	11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana	1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana	Tertulis	2 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet

JARINGAN TEMA

PKn

Kompetensi Dasar

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan

Indikator

1. Mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia
2. Menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia

IPA

Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

Indikator

1. Mengetahui sumber daya alam bangsa Indonesia

LINGKUNGAN

SBK

Kompetensi Dasar

11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

Indikator

1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TEMATIK

Siklus II

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Tema	: Lingkungan
Kelas/Semester	: III / 2
Satuan Pendidikan	: SDN Mangkangkulon 02
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Hari/ Tanggal	: Jumat, 12 April 2013

I. Standar Kompetensi

PKn

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

IPA

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam

SBK

11 Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

II. Kompetensi Dasar

PKn

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan

IPA

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

SBK

11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

III. Indikator

PKn

1. Mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia
2. Menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia

IPA

1. Mengetahui sumber daya alam bangsa Indonesia

SBK

1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan tayangan video siswa dapat mengenal kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia.
2. Melalui kegiatan melengkapi tabel siswa dapat menyebutkan kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia.
3. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat mengetahui sumber daya alam bangsa Indonesia
4. Dengan menyanyikan lagu dengan tepuk tangan secara klasikal siswa dapat menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana.

Karakter siswa yang diharapkan : disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan percaya diri.

Analisis muatan materi

- a. Konsep : Kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia
- b. Nilai : Nilai kesopanan dan nilai sosial
- c. Moral : Bekerja sama, toleransi, dan tanggung jawab
- d. Peduli lingkungan : Melatih peserta didik untuk saling bekerja sama dan mengedepankan sikap toleransi dan tanggung jawab.

V. Metode Pembelajaran

Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, *game tournament*.

VI. Materi Pokok

PKn

Kekayaan alam bangsa Indonesia

IPA

Sumber daya alam bangsa Indonesia

SBK

Menyanyikan lagu daerah

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (± 15 menit)

Pra kegiatan

- a. Salam
- b. Doa
- c. Presensi

Kegiatan awal

- a. Menyiapkan alat dan sumber belajar
- b. Apersepsi : Menyanyikan lagu ‘suwe ora jamu’
- c. Menginformasikan tujuan pembelajaran
- d. Memotivasi siswa

2. Kegiatan inti (± 65 menit)

- a. Siswa memperhatikan tayangan gambar tentang kekayaan alam. (eksplorasi)
- b. Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang kekayaan alam bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- c. Siswa memperhatikan tayangan video kekayaan alam bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- d. Siswa menanggapi pertanyaan dari guru untuk mengulas tayangan video. (eksplorasi)
- e. Pembentukan kelompok awal secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak. (elaborasi)
- f. Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)
- g. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)

- h. Guru memberikan umpan balik positif pada kelompok yang menyampaikan hasil diskusinya. (konfirmasi)
 - i. Guru membentuk kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
 - j. Guru membimbing setiap kelompok menempati meja turnamen sesuai dengan tingkat prestasinya. (elaborasi)
 - k. Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
 - l. Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)
 - m. Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)
 - n. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)
3. Penutup (± 25 menit)
- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
 - b. Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - c. Guru memberikan evaluasi.
 - d. Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
 - e. Guru menutup pelajaran

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media :

1. Media audiovisual
2. Laptop
3. LCD
4. Kotak soal

Sumber :

1. Silabus

2. Internet
3. Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas III karangan Ika Setiawan, S.Pd.
4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto
5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet dkk
6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari
7. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
8. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Mulyati Arifin
9. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti
10. SE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti

IX. Penilaian

Prosedur tes : Proses dan hasil
 Bentuk tes : Unjuk kerja dan Tertulis
 Alat tes : Soal – soal dan instrumen (terlampir)

Mengetahui

Semarang, 12 April 2013

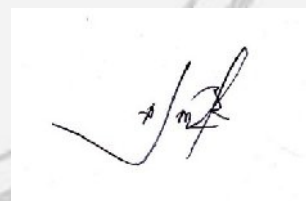
Guru kolaborator

Peneliti



Doni Cahyo S.

NIP.

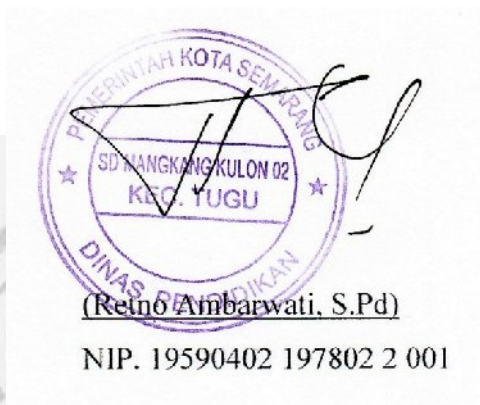


Aris Susanto

NIM 1401409042

Mengetahui,

Kepala SDN Mangkangkulon 02



LAMPIRAN

Materi Ajar

PKn

Kekayaan alam bangsa Indonesia

Negara Indonesia terkenal dengan tanahnya yang subur. Alamnya menyimpan berbagai kekayaan alam. Di daratan dan lautan terdapat sumber daya alam yang melimpah. Sebagai bangsa Indonesia sepantasnya kita bersyukur atas anugerah Tuhan Yang Maha Esa. Kekayaan alam semesta ini untuk mencukupi kebutuhan manusia. Tujuannya agar manusia sejahtera. Kekayaan alam bangsa Indonesia tersebar di wilayah daratan dan lautan (perairan). Kita menikmati nasi, lauk-pauk, sayur-sayuran, susu, dan buah-buahan setiap hari. Itu semua terdapat dalam alam Indonesia. Di perairan juga tersimpan sumber daya alam yang melimpah, seperti berbagai jenis ikan, karang, rumput laut, dan minyak bumi. Ikan dapat diolah dan dikemas dalam kaleng. Rumput laut dikemas menjadi alat kecantikan dan makanan ringan serta minuman. Wilayah Indonesia juga banyak terdapat dataran tinggi, udaranya sejuk, segar, dan bersih. Dataran tinggi selain untuk perkebunan juga untuk pariwisata. Hasil perkebunan di dataran tinggi, misalnya teh, kopi, sayur-sayuran, dan buah-buahan. Daerah dataran tinggi antara lain Dieng di Jawa Tengah, Puncak di Jawa Barat, Batu Malang di Jawa Timur.

Kekayaan Alam Bangsa Indonesia	
Wilayah Daratan	Wilayah Lautan
A. Hutan yang luas 1. Kayu 2. Karet 3. Rotan 4. Berbagai macam binatang 5. Berbagai macam tumbuhan	A. Pariwisata 1. Ikan 2. Kerang 3. Mutiara 4. Terumbu karang 5. Air laut untuk membuat garam,
B. Tanah yang subur 1. Untuk usaha pertanian	

2. Usaha perkebunan	dll.
3. Usaha kehutanan	
4. Usaha tanaman hias	
C. Bahan tambang	
1. Tembaga	
2. Emas	
3. Besi	
4. Perak	
5. Alumunium	
D. Minyak bumi	
E. Batu bara, dll.	

Hasil kekayaan alam di Indonesia selain untuk kebutuhan bangsa Indonesia sendiri, juga dijual ke luar negeri. Meskipun wilayah Indonesia alamnya kaya dan subur, bukan berarti kita boleh bermalas-malasan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, kita patut bersyukur dan bangga sebagai bangsa Indonesia. Betapa bahagia dan bangganya jika bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju dan mampu bersyukur. Kebanggaan ini dapat ditunjukkan dengan mencintai tanah air, rela berkorban, rajin belajar, dan bekerja keras untuk kemajuan bangsa dan negara.

IPA

Sumber daya alam bangsa Indonesia

Kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia dimanfaatkan untuk memenuhi segala kebutuhan rakyat Indonesia. Jenis-jenis sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia, antara lain tumbuhan, hewan, air, tanah, batuan, dan bahan galian. Tumbuhan dapat digunakan sebagai bahan makanan. Makanan yang kita makan, seperti nasi, tempe, sayur-sayuran, dan buah-buahan berasal dari tumbuhan. Tumbuhan dapat juga digunakan sebagai bahan untuk membuat

pakaian dan perabot rumah tangga. Kapas di gunakan sebagai bahan untuk membuat kain katun. Meja, kursi, dan lemari dibuat dari batang kayu tumbuhan. Manusia menanam tumbuhan dengan cara bercocok tanam. Salah satu cara bercocok tanam adalah bertani. Tahukah kamu manfaat hewan bagi manusia? Tenaga hewan kadang dimanfaatkan oleh manusia. Kerbau atau sapi digunakan petani untuk membajak sawah. Kuda digunakan untuk menarik delman. Selain itu, hewan dapat dijadikan bahan makanan. Bahan makanan, seperti daging, telur, susu, dan ikan semuanya berasal dari hewan. Hewan dimanfaatkan manusia dengan cara ditenakkan atau menangkapnya langsung dari alam bebas. Beternak merupakan kegiatan memelihara dan mengembang biakkan hewan. Selain tumbuhan dan hewan, sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia, antara lain air, tanah, batuan, dan bahan tambang.

Air dapat digunakan untuk mengairi sawah, minum, mandi, mencuci, transportasi, dan pembangkit listrik. Adapun tanah digunakan untuk menanam tanaman, mem bangun rumah, dan membuat barang-barang rumah tangga. Batu-bata, genting, kendi, dan pot terbuat dari bahan tanah. Adapun batuan banyak digunakan untuk membangun rumah dan jalan. Lantai rumah ada yang dibuat dari batu marmer. Barang-barang seni ada juga yang dibuat dari batu, seperti batu pualam. Contoh sumber daya alam lainnya adalah bahan tambang, seperti minyak bumi, batu bara, besi, dan emas. Minyak tanah, solar, dan bensin berasal dari minyak bumi digunakan sebagai bahan bakar. Besi digunakan sebagai bahan bangunan. Emas digunakan untuk perhiasan. Untuk kelangsungan hidupnya, manusia bergantung pada sumber daya alam.

Sumber daya alam tidak dapat dimanfaatkan jika lingkungan mengalami kerusakan. Rusaknya lingkungan dapat mengakibatkan terganggunya kehidupan makhluk hidup. Sebagai warga Indonesia kita wajib untuk menjaga dan melestarikan segala macam sumber daya alam yang dimiliki bangsa Indonesia.

SBK**Menyanyikan lagu daerah DIY dengan judul ‘suwe ora jamu’**

Suwe ora jamu

Jamu godhong tela

Suwe ora ketemu

Ketemu pisan gawe gela

Suwe ora jamu

Jamu godhong tela

Suwe ora ketemu

Ketemu pisan gawe gela



Media

gambar kekayaan laut



Gambar kekayaan hutan



Gambar penambangan batu bara

LEMBAR KERJA SISWA

Nama anggota kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk pengerjaan!

- Lengkapilah tabel kekayaan alam di bawah ini bersama anggota kelompok!
- Jangan lupa menuliskan nama anggota kelompok pada bagian atas!

Jenis Kekayaan Alam	
Kekayaan di daratan	Kekayaan di lautan
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.

Kisi-Kisi Soal

Jumlah soal : 15

penyusun : Aris Susanto

[illegible]

SOAL EVALUASI

Nama :

No. urut :

Petunjuk umum :

- a. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas!
- b. Bacalah soal dengan teliti!
- c. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap mudah!
- d. Telitilah kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada Bapak/Ibu guru!

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!

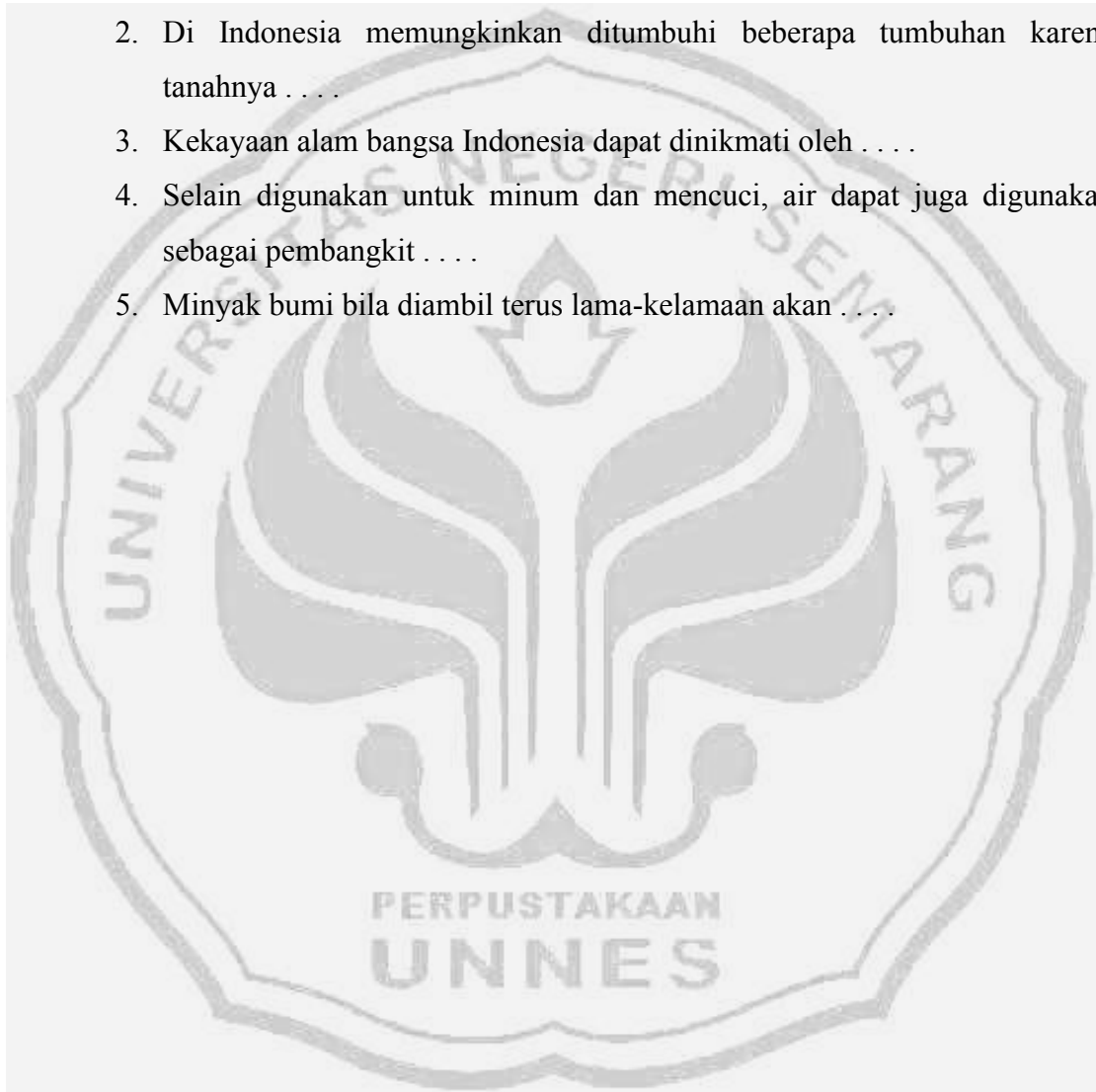
1. Tanah air yang subur adalah pemberian
 - a. pahlawan
 - b. orangtua
 - c. pejuang
 - d. tuhan
2. Kekayaan alam terbesar yang disimpan di hutan adalah
 - a. binatang
 - b. kayu
 - c. rotan
 - d. buah-buahan
3. Indonesia kaya akan kekayaan alam, maka kewajiban kita adalah
 - a. menjaganya
 - b. menghabiskan
 - c. menjual
 - d. menggunakan sesuka hati
4. Kita harus bangga dengan bangsa Indonesia karena
 - a. selalu aman dan tidak ada bencana
 - b. memiliki presiden yang bijaksana

- c. memiliki tanah yang subur
 - d. menjadi anak yang pandai
5. Berikut yang termasuk kekayaan alam berupa hasil tambang adalah
- a. emas
 - b. kayu
 - c. rotan
 - d. rumput laut
6. Berikut ini kekayaan alam laut yang dapat dimanfaatkan adalah
- a. tanaman palawija
 - b. rotan
 - c. susu sapi
 - d. rumput laut
7. Bahan-bahan alam yang dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhannya disebut
- a. sumber daya mineral
 - b. sumber daya alam
 - c. sumber daya manusia
 - d. kekayaan alam
8. Batu bara digunakan untuk kebutuhan
- a. bahan bakar pesawat
 - b. bahan bakar motor
 - c. bahan bakar pabrik industri
 - d. bahan bakar mobil
9. Merusak hutan dengan penebangan liar sangat
- a. merugikan negara
 - b. menyenangkan pengusaha
 - c. cepat mendadak kaya
 - d. memperbesar hasil
10. Berikut yang termasuk kekayaan alam di wilayah laut adalah
- a. batu bara
 - b. mutiara

- c. kayu
- d. karet

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Ikan, kerang, dan mutiara merupakan kekayaan alam Indonesia yang ada di
2. Di Indonesia memungkinkan ditumbuhi beberapa tumbuhan karena tanahnya
3. Kekayaan alam bangsa Indonesia dapat dinikmati oleh
4. Selain digunakan untuk minum dan mencuci, air dapat juga digunakan sebagai pembangkit
5. Minyak bumi bila diambil terus lama-kelamaan akan



Kunci Jawaban Evaluasi

Soal pilihan ganda

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

Soal isian

1. laut
2. subur
3. seluruh rakyat
4. listrik
5. habis, langka, atau punah

Penskoran :

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

Keterangan :

N = nilai

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

St = skor teoritis atau skor maksimal

Soal *Game* pada Meja Turnamen

(Setiap soal memiliki poin 25)

1. Salah satu contoh kekayaan alam bangsa Indonesia yang berupa bahan tambang adalah

Jawaban : emas, batu bara, minyak bumi, dll

2. Kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia sangat beragam, maka kita harus

Jawaban : melestarikannya

3. Hutan yang gundul dapat diperbarui dengan cara

Jawaban : reboisasi atau penanaman hutan kembali

4. Air laut dapat digunakan nelayan untuk

Jawaban : membuat garam

5. Hutan yang gundul dapat menyebabkan

Jawaban : bencana (banjir dan longsor)

6. Kayu dan rotan merupakan kekayaan alam yang dihasilkan dari

Jawaban : hutan

7. Minyak bumi merupakan sumber daya alam yang jumlahnya terbatas, maka harus digunakan dengan

Jawaban : hemat

8. Getah karet merupakan merupakan kekayaan alam yang berasal dari

Jawaban : hutan

9. Kekayaan alam bangsa Indonesia tersebar di wilayah . . . dan

Jawaban : daratan dan lautan

10. Teh, kopi, tembakau, dan cengkih adalah hasil usaha

Jawaban : perkebunan

11. Wilayah Indonesia terbentang luas dari . . . sampai

Jawaban : Sabang sampai Merauke

12. Hasil kekayaan alam Indonesia selain untuk memenuhi kebutuhan sendiri juga dijual ke

Jawaban : luar negeri

INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 4 indikator penilaian karakter!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
(Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Karakter	Deskriptor	Cek (√)	Skor
1.	Kerja sama	1. Berkumpul dengan anggota kelompok		
		2. Menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok		
		3. Saling membantu antar anggota kelompok		
		4. Saling bertukar pikiran		
2.	Tanggung jawab	1. Menjawab pertanyaan yang diberikan		
		2. Membantu dalam tugas kelompok		

		3. Mengerjakan tugas dari guru		
		4. Memperhatikan penjelasan guru		
3.	Disiplin	1. Mengerjakan tugas yang diberikan		
		2. Menjaga ketertiban kelas		
		3. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		4. Mentaati peraturan dari guru		
4.	Percaya diri	1. Mengerjakan soal dengan semampunya		
		2. Mengungkapkan hasil pemikirannya		
		3. Berani mengungkapkan pertanyaan		
		4. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru	11	
Jumlah skor yang diperoleh				
Rata-rata skor total				
Kategori				

Keterangan penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 16

n = banyaknya skor = $(16 - 0) + 1 = 17$

Q2 = median

Letak Q2 = $-\frac{1}{2}(n + 1)$

$$= -\frac{1}{2}(17 + 1) = -9$$

$$= -\frac{1}{2}(18)$$

Jadi nilai Q2 adalah $9 + (-1) = 8$

Letak Q1 = $-\frac{1}{4}(n + 1)$

$$= -\frac{1}{4}(17 + 1)$$

$$= - (18)$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai Q1 adalah $4,5 + (-1) = 3,5$

$$= - (51 + 1)$$

$$= - (52)$$

$$= 13$$

Letak Q3 $= - (3n + 1)$

Jadi nilai Q3 adalah $13 + (-1) = 12$

$$= - (3 (17) + 1)$$

$$Q4 = T = 16$$

Kriteria Penilaian Karakter

Skor	Kategori
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

Semarang, 12 April 2013

Observer

PERPUSTAKAAN
UNNES

LAMPIRAN 7

PENGALAN SILABUS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PKn 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia	1. Mengenal sikap keramahan bangsa Indonesia 2. Menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto 4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet 5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari 6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
IPA 7. Memahami kenampakan permukaan	6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam	1. Mengidentifikasi cara melestarikan alam di lingkungan sekitar	Tertulis	1 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet 3. BSE IPA untuk SD/MI kelas III

bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan lingkungan alam	memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar				4. karangan Mulyati Arifin BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti 5. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti
11. SBK Mengekspresikan diri melalui karya seni musik	11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana	2. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana	Tertulis	3 x Pertemuan	1. Silabus 2. Internet

JARINGAN TEMA

PKn

Kompetensi Dasar

4.1 Mengetahui kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan

Indikator

1. Mengetahui sikap keramahan bangsa Indonesia
2. Menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari

IPA

Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

Indikator

1. Mengidentifikasi cara melestarikan alam di lingkungan sekitar

KERAMAHAN

SBK

Kompetensi Dasar

11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

Indikator

1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TEMATIK

Siklus III

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Tema : Keramahan
 Kelas/Semester : III / 2
 Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 02
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Hari/ Tanggal : Rabu, 17 April 2013

I. Standar Kompetensi

PKn

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

IPA

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam

SBK

11 Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

II. Kompetensi Dasar

PKn

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan

IPA

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

SBK

11.2 Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

III. Indikator

PKn

1. Mengenal sikap keramahan bangsa Indonesia
2. Menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari

IPA

1. Mengidentifikasi cara melestarikan alam di lingkungan sekitar

SBK

1. Menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan tayangan video siswa dapat mengenal sikap keramahan bangsa Indonesia
2. Melalui kegiatan melengkapi tabel siswa dapat menyebutkan contoh sikap keramahan dalam kehidupan sehari-hari
3. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat mengidentifikasi cara melestarikan lingkungan sekitar
4. Dengan menyanyikan lagu dengan tepuk tangan secara klasikal siswa dapat menyanyikan lagu daerah dengan iringan sederhana.

Karakter siswa yang diharapkan : disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan percaya diri.

Analisis muatan materi

- a. Konsep : Keramahan bangsa Indonesia
- b. Nilai : Nilai kesopanan dan nilai sosial
- c. Moral : Bekerja sama, toleransi, dan tanggung jawab
- d. Peduli lingkungan : Melatih peserta didik untuk saling bekerja sama dan mengedepankan sikap toleransi dan tanggung jawab.

V. Metode Pembelajaran

Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, *game tournament*.

VI. Materi Pokok

PKn

Sikap keramahatan bangsa Indonesia

IPA

Cara memelihara dan melestarikan alam sekitar

SBK

Menyanyikan lagu daerah

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (± 15 menit)

Pra kegiatan

- a. Salam
- b. Doa
- c. Presensi

Kegiatan awal

- a. Menyiapkan alat dan sumber belajar
- b. Apersepsi :
Menyanyikan lagu 'sarinande'
- c. Menginformasikan tujuan pembelajaran
- d. Memotivasi siswa

2. Kegiatan inti (± 65 menit)

- a. Siswa menanggapi kegiatan tanya jawab tentang keramahatan bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- b. Siswa menanggapi pertanyaan tentang gambar yang ditayangkan guru. (eksplorasi)
- c. Siswa memperhatikan tayangan video tentang keramahatan bangsa Indonesia. (eksplorasi)
- d. Pembentukan kelompok awal secara heterogen dengan anggota lima atau enam anak. (elaborasi)
- e. Guru memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok dan didiskusikan dengan anggotanya untuk menguasai materi yang telah dipelajari. (elaborasi)

- f. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. (elaborasi)
 - g. Guru memberikan umpan balik positif pada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi. (elaborasi)
 - h. Guru membentuk kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
 - i. Setiap kelompok baru menempati meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. (elaborasi)
 - j. Guru membimbing setiap kelompok dalam pelaksanaan *game* pada meja turnamen. (elaborasi)
 - k. Guru menyuruh siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. (elaborasi)
 - l. Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar siswa. (konfirmasi)
 - m. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. (konfirmasi)
3. Penutup (± 25 menit)
- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
 - b. Merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - c. Guru memberikan evaluasi.
 - d. Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan
 - e. Guru menutup pelajaran

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media :

5. Media audiovisual
6. Laptop
7. LCD
8. Kotak soal

Sumber :

1. Silabus

2. Internet
3. Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas III karangan Ika Setiawan, S.Pd.
4. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Purwanto dan Sudiyanto
5. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Slamet dkk
6. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Prayogi Bestari
7. BSE PKn untuk SD/MI kelas III karangan Sarjan dan Agung Nugroho
8. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Mulyati Arifin
9. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Sularmi dan M.D Wijayanti
10. BSE IPA untuk SD/MI kelas III karangan Priyono dan Titik Sayekti

IX. Penilaian

Prosedur tes : Proses dan hasil
 Bentuk tes : Unjuk kerja dan Tertulis
 Alat tes : Soal – soal dan instrumen (terlampir)

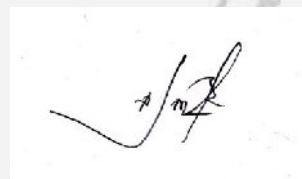
Mengetahui
 Guru kolaborator

Semarang, 17 April 2013
 Peneliti



Doni Cahyo S.

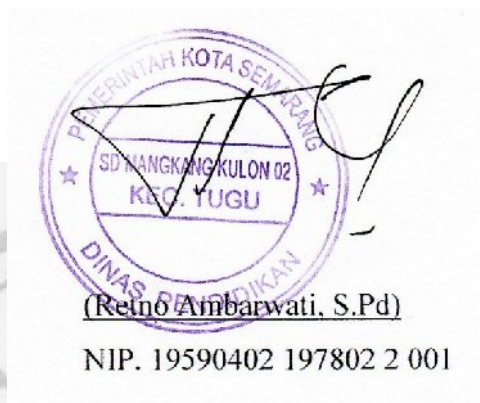
NIP.



Aris Susanto

NIM 1401409042

Mengetahui,
Kepala SDN Mangkangkulon 02



LAMPIRAN

Materi ajar

PKn

Keramahtamahan Bangsa Indonesia

Keramahtamahan merupakan perilaku yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap ramah tamah adalah salah satu ciri khas bangsa Indonesia. Keramahtamahan dapat menjalin hubungan kekeluargaan. Orang yang ramah sangat dikenal dan sangat disenangi oleh masyarakat sekitarnya. Sikap keramahtamahan dapat ditunjukkan dengan bertegur sapa, berbicara sopan, menghormati dan membantu orang lain. Bangsa Indonesia termasuk sebagai bangsa yang dikenal ramah.

Perhatikan perilaku ramah tamah terhadap orang lain dalam cerita di bawah ini.

Sore itu Ayah dan Ibu tidak ada di rumah. Mereka berbelanja ke pasar. Di rumah hanya ada Yusi dan Andi. Tiba-tiba terdengar pintu depan diketuk orang. “Permisi, permisi..., Assalamualaikum!” Yusi cepat-cepat keluar. Dibukakan pintu ruang tamu. Rupanya Pak Imron teman kantor Pak Yahya. “Bapak ada, Nak?” tanya Pak Imron. “Bapak dan ibu pergi sebentar. Silakan masuk, Pak” jawab Yusi. Pak Imron dipersilakan duduk.

Tidak lama kemudian Yusi keluar sambil membawa minuman dan kue. Yusi dengan sopan mempersilakan Pak Imron untuk menikmatinya. Tak lama kemudian Pak Yahya dan Ibu Tina datang dan segera menemui tamunya dengan hati senang. Sikap Yusi dan kedua orang tuanya menunjukkan sikap keramahtamahan. Sikap ini ditunjukkan Yusi dengan bersikap sopan, menerima tamu dengan senyuman dan hati yang senang.

Bangsa Indonesia termasuk sebagai bangsa yang ramah. Wisatawan mancanegara datang ke Indonesia disambut dengan keramahtamahan. Mereka tertarik dan betah tinggal di Indonesia. Sikap ramah tamah merupakan salah satu

ciri khas bangsa Indonesia. Sikap tersebut harus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Keramahtamahan akan mewujudkan beberapa sikap, antara lain :

1. Saling menghargai.
2. Mengakui persamaan harkat dan martabat sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
3. Saling mencintai sesama manusia.
4. Mengembangkan sikap tenggang rasa.

IPA

Memelihara dan Melestarikan Alam Sekitar

Manusia kadang-kadang ada yang tidak memedulikan alam. Mereka melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat merugikan kelestarian sumber daya alam. Akibatnya, timbul bencana alam yang tidak kita inginkan. Jika terjadi bencana alam, maka hanya kerugianlah yang kita dapatkan karena sumber daya alam banyak yang rusak. Beberapa kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terjadinya bencana alam, antara lain, sebagai berikut:

- a. Penebangan hutan yang tidak terkendali menyebabkan hutan menjadi gundul. Banjir dan tanah longsor mudah melanda daerah atau hutan yang gundul. Selain itu, hewan-hewan yang semula hidup di dalam hutan tersebut akan kehilangan tempat tinggalnya.
- b. Membuang sampah di sungai menyebabkan aliran air sungai terhambat. Akibatnya, jika turun hujan lebat akan mudah terjadi banjir.
- c. Perburuan hewan yang tidak terkendali dapat membuat jenis hewan-hewan tertentu menjadi langka. Apabila hal ini terus terjadi, maka secara berangsur-angsur jenis hewan-hewan tersebut akan punah.
- d. Perladangan berpindah dapat menyebabkan tanah menjadi hilang kesuburannya.

- e. Menangkap ikan dengan bahan peledak. Kegiatan ini dapat menyebabkan pencemaran air serta mematikan semua ikan dan makhluk hidup lain yang tinggal di dalam perairan tersebut.
- f. Penggunaan pupuk yang berlebihan dapat merusak kesuburan tanah.
- g. Pembasmian hama dengan pestisida dapat meracuni makhluk hidup yang berada di sekitarnya.

Perilaku manusia sangat menentukan lestari atau tidaknya sumber daya alam. Cara pelestarian sumber daya alam yang mungkin dapat dilakukan manusia, sebagai berikut.

- a. Pengadaan reboisasi, yaitu penanaman kembali hutan yang telah gundul. Kegiatan ini dapat mencegah terjadinya banjir dan tanah longsor.
- b. Pembuatan sengkedan atau terasering pada daerah yang miring. Tanpa sengkedan, air lebih mudah mengalir sambil menghanyutkan lapisan- lapisan tanah yang subur. Umumnya, kamu bisa melihat sengkedan tersebut di daerah perbukitan atau pegunungan. Jika daerah tersebut dibuat sengkedan, maka aliran air menjadi terhambat. Akibatnya, banjir, erosi, dan tanah longsor kemungkinan besar dapat dicegah.
- c. Pengolahan dan pemupukan tanah. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan kesuburan tanah.
- d. Penebangan pohon secara berencana. Maksudnya, pohon yang ditebang harus benar-benar sudah tua dan setiap penebangan langsung diikuti dengan penanaman pohon pengganti.
- e. Pembuatan hutan lindung. Hal ini bertujuan agar jenis tumbuhan dan hewan tertentu yang tinggal di dalamnya tidak diambil secara sembarangan. Perlindungan tersebut diperkuat dengan adanya Undang-Undang Perlindungan Hewan dan Tumbuhan Langka yang dikeluarkan pemerintah. margasatwa.
- f. Cagar alam adalah usaha untuk melestarikan jenis tumbuhan dan hewan langka agar tidak punah. Sementara itu, suaka margasatwa adalah usaha untuk melindungi jenis hewan langka tertentu agar tidak punah.

- g. Pembatasan penambangan mineral bumi dengan mengeluarkan Peraturan Pemerintah.

Berdasarkan contoh cara-cara yang telah disebutkan di atas, maka kerusakan yang terjadi pada sumber daya alam dapat dicegah sedini mungkin. Kelestarian sumber daya alam sesungguhnya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, kita harus selalu menjaga kelestariannya secara bersama-sama.

SBK

Menyanyikan lagu daerah

Sarinande (dari Maluku)

Sarinande, putri Sarinande
 Mengapa tangis matamu bengkak?
 Aduh mama, aduhlah papa
 Bak asap api masuk dimata
 Aduh mama, aduhlah papa
 Bak asap api masuk dimata

PERPUSTAKAAN
UNNES

Media

Gambar contoh sikap keramahan



Gambar keramahan dengan alam sekitar

LEMBAR KERJA SISWA

Nama anggota kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk pengerjaan!

- Lengkapilah tabel di bawah ini bersama anggota kelompok!
- Janganlupa menuliskan nama anggota kelompok pada bagian atas!

Lingkungan	Contoh Sikap Keramahtamahan
Keluarga	
Sekolah	
Masyarakat	

Kisi-Kisi Soal

Jumlah soal : 15

penyusun : Aris Susanto

penyusun : Aris Susanto

No.	Kompetensi Dasar	Kelas/ semester	Materi	Indikator	Bentuk soal	No. soal
1.	PKn 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan	III/ 2	Sikap keramahtamahan	1. Mengetahui sikap keramahtamahan bangsa Indonesia 2. Menyebutkan contoh sikap keramahtamahan dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan ganda isian	1-C2 2-C1 3-C2 4-C2 5-C1 6-C2 7-C1 8-C2 9-C1 10-C2 1-C1 2-C2 3-C2 4-C2 5-C2

SOAL EVALUASI

Nama :

No. urut :

Petunjuk umum :

- a. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas!
- b. Bacalah soal dengan teliti!
- c. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap mudah!
- d. Telitilah kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada Bapak/Ibu guru!

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!

1. Apabila ada orang yang bertamu maka harus kita
 - a. biarkan
 - b. tinggalkan
 - c. sambut dengan baik
 - d. diusir
2. Berikut merupakan sikap terpuji yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia, yaitu
 - a. ketidakpedulian
 - b. keramah tamahan
 - c. pertengkaran
 - d. permusuhan
3. Sikap yang harus diterapkan terhadap orang yang berbeda agama adalah
 - a. menghormatinya
 - b. menghindarinya
 - c. menghinanya
 - d. membencinya

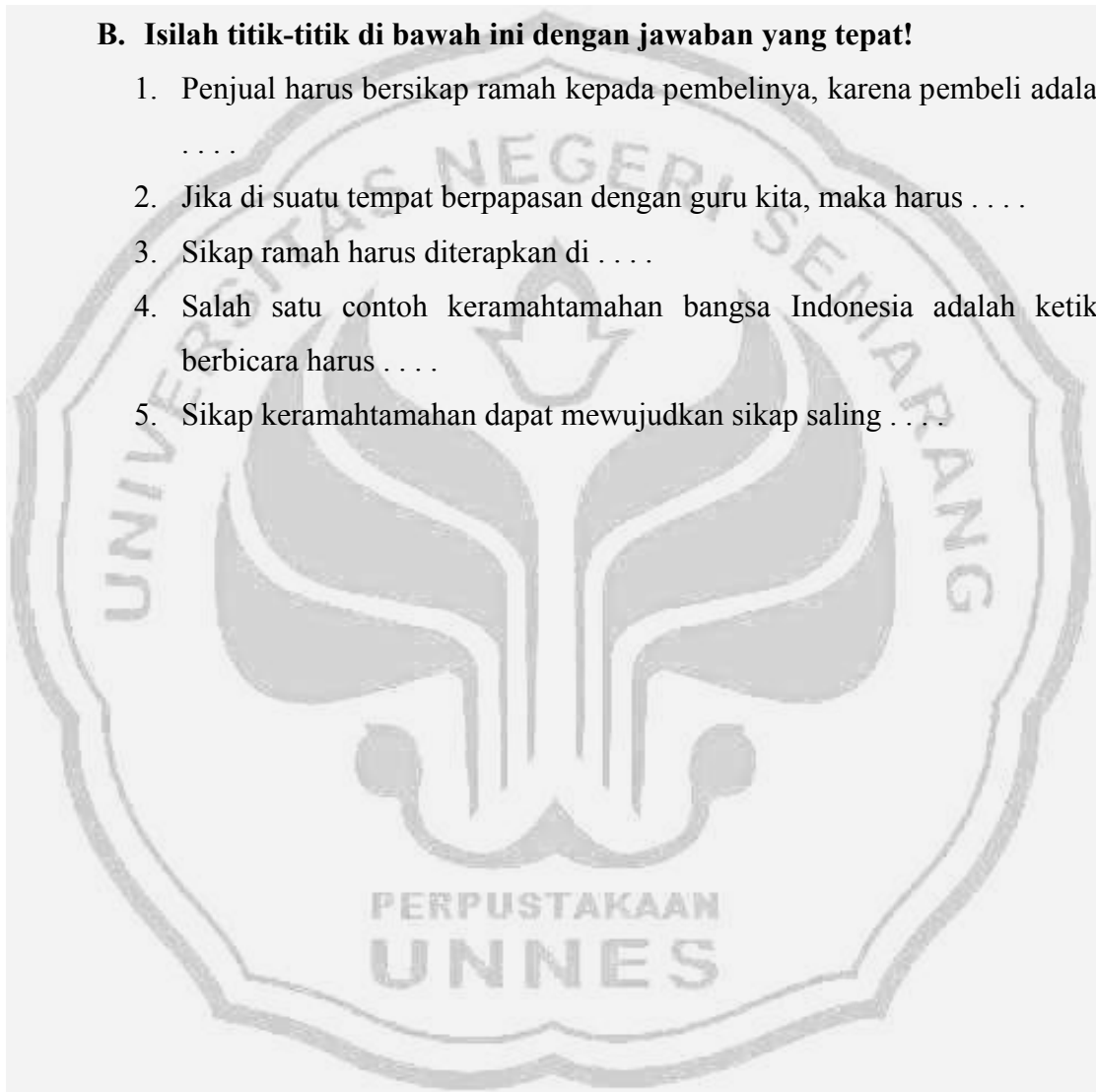
4. Saat kita bersikap ramah, maka kita akan
 - a. memiliki banyak musuh
 - b. diacuhkan
 - c. dibenci orang
 - d. memiliki banyak kawan
5. Tuhan memberi anugerah kepada manusia berupa
 - a. uang dan harta
 - b. rumah dan uang
 - c. akal dan budi
 - d. uang dan pakaian
6. Contoh sikap keramahan di lingkungan sekolah adalah
 - a. mencuri uang teman
 - b. menghormati guru
 - c. mengejek teman
 - d. memusuhi teman
7. Masyarakat di desa sangat mengutamakan
 - a. gotong-royong
 - b. kesendirian
 - c. kemandirian
 - d. keangkuhan
8. Sikap keramahan dapat ditunjukkan dengan
 - a. pertengkaran
 - b. saling membenci
 - c. saling bertegur sapa
 - d. berbicara tidak sopan
9. Wisatawan mancanegara betah tinggal di negara kita karena
 - a. kekayaan Indonesia
 - b. bekerja di Indonesia
 - c. tidak suka dengan negaranya
 - d. ramahnya bangsa Indonesia

10. Contoh sikap keramahan di lingkungan keluarga adalah

- a. meminta uang jajan
- b. berpamitan ketika akan bepergian
- c. membenci orangtua
- d. berbicara kasar dengan orangtua

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1. Penjual harus bersikap ramah kepada pembelinya, karena pembeli adalah
- 2. Jika di suatu tempat berpapasan dengan guru kita, maka harus
- 3. Sikap ramah harus diterapkan di
- 4. Salah satu contoh keramahan bangsa Indonesia adalah ketika berbicara harus
- 5. Sikap keramahan dapat mewujudkan sikap saling



Kunci Jawaban Evaluasi

Pilihan ganda

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

Isian pendek

1. Raja
2. menyapa / tegur sapa
3. dimana saja / di semua tempat
4. halus dan sopan
5. menghargai / mencintai

Penskoran :

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

Keterangan :

N = nilai

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

St = skor teoritis atau skor maksimal

Soal *Game* pada Meja Turnamen

(Setiap soal memiliki poin 25)

1. Kita harus bersikap ramah kepada

Jawaban : setiap orang

2. Berpamitan pada orang tua sebelum berangkat ke sekolah merupakan contoh sikap ramah di lingkungan

Jawaban : keluarga

3. Perilaku yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari adalah

Jawaban : keramahtamahan

4. Keramahtamahan merupakan kekhasan bangsa Indonesia, maka harus kita . . .

Jawaban : lestarikan.

5. Jika melihat orang yang kesusahan, maka harus

Jawaban : membantu

6. Menghormati orang tua kita hukumnya

Jawaban : wajib

7. Membuang sampah di sungai dapat menyebabkan

Jawaban : banjir

8. Wisatawan asing betah tinggal di Indonesia, karena orang Indonesia bersikap

Jawaban : ramah

9. Keramahan bangsa Indonesia sudah terkenal hingga

Jawaban : luar negeri/ mancanegara

10. Memusuhi orang lain merupakan perbuatan

Jawaban : tercela/ tidak terpuji

11. Apabila orangtua menyuruh kita, maka harus

Jawaban : melaksanakan/ menuruti

12. Jika akan bertamu maka terlebih dahulu harus

Jawaban : mengetuk pintu

INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 4 indikator penilaian karakter!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Karakter	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Kerja sama	1. Berkumpul dengan anggota kelompok		
		2. Menyelesaikan tugas dengan anggota kelompok		
		3. Saling membantu antar anggota kelompok		
		4. Saling bertukar pikiran		
2.	Tanggung jawab	1. Menjawab pertanyaan yang diberikan		
		2. Membantu dalam tugas kelompok		

		3. Mengerjakan tugas dari guru		
		4. Memperhatikan penjelasan guru		
3.	Disiplin	1. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		2. Menjaga ketertiban kelas		
		3. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		4. Mentaati peraturan dari guru		
4.	Percaya diri	1. Mengerjakan soal dengan semampunya		
		2. Mengungkapkan hasil pemikirannya		
		3. Berani mengungkapkan pertanyaan		
		4. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru		
Jumlah skor yang diperoleh				
Rata-rata skor total				
Kategori				

Keterangan penilaian

R = skor terendah = 0

Jadi nilai Q2 adalah $9 + (-1) = 8$

T = skor tertinggi = 16

$n = \text{banyaknya skor} = (16 - 0) + 1 = 17$

17

Q2 = median

Letak Q2 = $-\frac{(n+1)}{2}$

= $-\frac{(17+1)}{2}$

= $-\frac{(18)}{2}$

= 9

Letak Q1 = $-\frac{(n+1)}{4}$

= $-\frac{(17+1)}{4}$

= $-\frac{(18)}{4}$

= 4,5

Jadi nilai Q1 adalah $4,5 + (-1) = 3,5$

Letak Q3 = $-\frac{(3n+1)}{4}$

$$= - (3(17) + 1) = 13$$

$$= - (51 + 1) \quad \text{Jadi nilai Q3 adalah } 13 + (-1) = 12$$

$$= - (52) \quad Q4 = T = 16$$

Kriteria Penilaian Karakter

Skor	Kategori
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

Semarang, 17 April 2013

Observer

LAMPIRAN 8

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL**

Siklus I

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
Kelas / Semester : III / 2
Guru : Aris Susanto
Materi : Kebhinekaan bangsa Indonesia
Hari / Tanggal : Rabu / 10 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator keterampilan guru!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
(Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	1. Mempersiapkan sumber belajar	√	4
		2. Mempersiapkan media	√	
		3. Salam dan berdoa	√	

		4. Mengecek kehadiran siswa	√	
2.	Melakukan apersepsi	1. Melakukan apersepsi	√	2
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		3. Memotivasi siswa		
		4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	1. Menjelaskan materi pelajaran	√	3
		2. Menampilkan media audiovisual	√	
		3. Mengajukan pertanyaan	√	
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa		
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	1. Memimpin pembentukan kelompok	√	4
		2. Membentuk kelompok secara heterogen	√	
		3. Mencatat nama anggota setiap kelompok	√	
		4. Membimbing penempatan kelompok	√	
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok	√	3
		2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi	√	
		3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan	√	

	materi yang telah dipelajari	4. Memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya		
6.	Membentuk kelompok baru	1. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru	√	3
	berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	2. Membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya	√	
		3. Membimbing penempatan kelompok	√	
		4. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen		
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti <i>game</i> turnamen	√	3
		2. Menjelaskan peraturan <i>game</i> turnamen	√	
		3. Memotivasi setiap kelompok		
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa	√	
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	1. Mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal	√	2
		2. Membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor		
		3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok		
		4. Mencatat skor yang diperoleh	√	

		setiap kelompok		
9.	Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	1. Memberikan motivasi tentang perolehan skor pada setiap kelompok 2. Membacakan perolehan skor dari setiap kelompok 3. Menetapkan kelompok yang menjadi pemenang 4. Memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	√ √	2
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	1. Memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa 2. Memberikan evaluasi sesuai dengan indikator 3. Menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi 4. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi	√ √	2
11.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Melakukan refleksi 3. Memberikan penguatan 4. Memberikan tindak lanjut	√ √	2
Jumlah skor yang diperoleh			30	
Rata-rata skor total			2,73	
Kategori			Baik	

Keterangan Penilaian:

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 44

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

Semarang, 10 April 2013

Observer



Doni Cahyo S.

NIP.

LAMPIRAN 9

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL**

Siklus II

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
Kelas / Semester : III / 2
Guru : Aris Susanto
Materi : Kekayaan alam bangsa Indonesia
Hari / Tanggal : Jumat / 12 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator keterampilan guru!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	1. Mempersiapkan sumber belajar	√	4
		2. Mempersiapkan media	√	
		3. Salam dan berdoa	√	
		4. Mengecek kehadiran siswa	√	

2.	Melakukan apersepsi	1. Melakukan apersepsi	√	2
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		3. Memotivasi siswa		
		4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	1. Menjelaskan materi pelajaran	√	4
		2. Menampilkan media audiovisual	√	
		3. Mengajukan pertanyaan	√	
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa	√	
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	1. Memimpin pembentukan kelompok	√	4
		2. Membentuk kelompok secara heterogen	√	
		3. Mencatat nama anggota setiap kelompok	√	
		4. Membimbing penempatan kelompok	√	
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok	√	3
		2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi	√	
		3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan	√	

	materi yang telah dipelajari	4. Memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya		
6.	Membentuk kelompok baru	1. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru	√	3
	berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	2. Membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya	√	
		3. Membimbing penempatan kelompok	√	
		4. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen		
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti <i>game</i> turnamen	√	3
		2. Menjelaskan peraturan <i>game</i> turnamen	√	
		3. Memotivasi setiap kelompok		
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa	√	
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	1. Mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal	√	2
		2. Membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor		
		3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok		
		4. Mencatat skor yang diperoleh	√	

		setiap kelompok		
9.	Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	1. Memberikan motivasi tentang perolehan skor pada setiap kelompok		3
		2. Membacakan perolehan skor dari setiap kelompok	√	
		3. Menetapkan kelompok yang menjadi pemenang	√	
		4. Memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	√	
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	1. Memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa	√	2
		2. Memberikan evaluasi sesuai dengan indikator	√	
		3. Menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi		
		4. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi		
11.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan hasil pembelajaran		2
		2. Melakukan refleksi	√	
		3. Memberikan penguatan	√	
		4. Memberikan tindak lanjut		
Jumlah skor yang diperoleh			32	
Rata-rata skor total			2,91	
Kategori			Baik	

Keterangan Penilaian :

R = skor terendah = 0

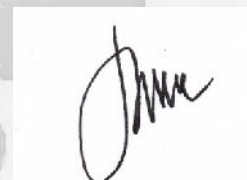
T = skor tertinggi = 44

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

Semarang, 12 April 2013

Observer



Doni Cahyo S.

NIP.

PERPUSTAKAAN
UNNES

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL**

Siklus III

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
Kelas / Semester : III / 2
Guru : Aris Susanto
Materi : Keramahaman bangsa Indonesia
Hari / Tanggal : 17 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator keterampilan guru!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
(Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Melakukan kegiatan pra pembelajaran	1. Mempersiapkan sumber belajar	√	4
		2. Mempersiapkan media	√	
		3. Salam dan berdoa	√	

		4. Mengecek kehadiran siswa	√	
2.	Melakukan apersepsi	1. Melakukan apersepsi	√	4
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		3. Memotivasi siswa	√	
		4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
3.	Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual	1. Menjelaskan materi pelajaran	√	4
		2. Menampilkan media audiovisual	√	
		3. Mengajukan pertanyaan	√	
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa	√	
4.	Membentuk kelompok awal secara heterogen	1. Memimpin pembentukan kelompok	√	4
		2. Membentuk kelompok secara heterogen	√	
		3. Mencatat nama anggota setiap kelompok	√	
		4. Membimbing penempatan kelompok	√	
5.	Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok	√	4
		2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi	√	
		3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan	√	

	materi yang telah dipelajari	4. Memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya	√	
6.	Membentuk kelompok baru	1. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru	√	4
	berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	2. Membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya	√	
		3. Membimbing penempatan kelompok	√	
		4. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	√	
7.	Membimbing pelaksanaan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti <i>game</i> turnamen	√	4
		2. Menjelaskan peraturan <i>game</i> turnamen	√	
		3. Memotivasi setiap kelompok	√	
		4. Menanggapi pertanyaan dari siswa	√	
8.	Menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal dan menghitung skor yang diperoleh	1. Mengumumkan setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal	√	3
		2. Membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor		
		3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok	√	
		4. Mencatat skor yang diperoleh	√	

		setiap kelompok		
9.	Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	1. Memberikan motivasi tentang perolehan skor pada setiap kelompok		3
		2. Membacakan perolehan skor dari setiap kelompok	√	
		3. Menetapkan kelompok yang menjadi pemenang	√	
		4. Memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang	√	
10.	Memberikan evaluasi pembelajaran	1. Memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa	√	3
		2. Memberikan evaluasi sesuai dengan indikator	√	
		3. Menjelaskan petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi		
		4. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan evaluasi	√	
11.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan hasil pembelajaran	√	3
		2. Melakukan refleksi	√	
		3. Memberikan penguatan	√	
		4. Memberikan tindak lanjut		
Jumlah skor yang diperoleh			40	
Rata-rata skor total			3,64	
Kategori			Sangat Baik	

Keterangan Penilaian :

R = skor terendah = 0

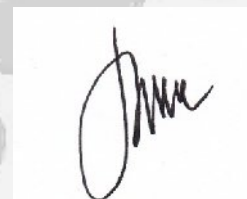
T = skor tertinggi = 44

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

Semarang, 17 April 2013

Observer



Doni Cahyo S.

NIP.

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT MENGGUNAKAN
MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus I

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi : Kebhinekaan bangsa indonesia

Hari / Tanggal : Rabu / 10 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Skor				Jumlah
			1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1. Masuk ruang kelas	4	5	7	25	135
		2. Menempati tempat duduknya					
		3. Mempersiapkan alat belajar					

		4. Bersikap tenang					
2.	Memperhatikan kegiatan apersepsi	1. Memperhatikan penjelasan guru	3	9	19	10	118
		2. Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru					
		3. Mengikuti perintah dari guru					
		4. Menanyakan hal yang belum dipahami					
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audivisual	1. Memperhatikan penjelasan guru	6	14	9	12	109
		2. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		3. Menanyakan materi yang belum dipahami					
		4. Mencatat materi yang diajarkan					
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok	10	7	11	13	96
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib					

5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	1. Saling berinteraksi sesama anggota kelompok	11	12	10	8	97
		2. Aktif dalam diskusi					
		3. Bersikap kondusif dalam kelompok					
		4. Membantu anggota kelompok dalam memahami materi					
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentuk kelompok baru	5	17	11	7	99
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Memperhatikan petunjuk dari guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib					
7.	Memperhatikan pengarahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya	7	17	10	7	116
		2. Fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru					
		3. Melaksanakan kegiatan <i>game</i> turnamen sesuai					

		peraturan					
		4. Menyelesaikan kegiatan <i>game</i> turnamen tepat waktu					
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	1. Meninggalkan meja turnamen	12	6	11	12	105
		2. Berkumpul dengan kelompok awal					
		3. Mengumpulkan skor yang diperoleh					
		4. Menghitung jumlah perolehan skor kelompok					
9.	Memperhatikan pengumuman/penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	1. Bersikap kodusif	9	16	5	11	100
		2. Antusias					
		3. Fokus memperhatikan saat guru berbicara					
		4. Termotivasi untuk belajar dari teman yang beprestasi					
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	1. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru	4	7	6	24	132
		2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu					
		3. Mengerjakan soal evaluasi tepat waktu					
		4. Tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi					

11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	1. Memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru	8	16	13	4	95
		2. Menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan					
		3. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		4. Menanyakan materi yang belum dipahami					
Jumlah skor yang diperoleh			1202				
Rata-rata skor total			29,32				
Kategori			Baik				

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

LAMPIRAN 12

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

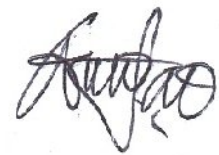
Siklus I

No		Nama Siswa	Aktivitas Siswa											Skor	Nilai
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1488	APB	4	4	3	3	1	3	2	1	1	3	2	27	B
2	1489	ASP	2	3	1	1	3	3	1	1	1	2	2	20	C
3	1499	FAS	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	37	SB
4	1515	SM	4	1	2	1	3	4	1	4	1	1	2	24	B
5	1521	WA	4	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	30	B
6	1527	AH	4	3	2	3	1	1	2	3	1	2	1	23	B
7	1528	AP	1	2	1	1	1	3	3	2	4	2	1	21	C
8	1529	AM	4	3	3	4	3	2	4	4	3	4	2	36	SB
9	1530	APB	4	4	1	4	1	2	3	3	2	1	1	26	B
10	1531	ABP	4	3	2	3	2	2	3	4	3	4	2	32	B
11	1532	AS	4	1	4	4	4	2	2	3	2	4	2	32	B
12	1533	AS	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	36	SB
13	1534	ADP	4	3	2	3	2	3	2	1	4	1	2	27	B
14	1535	ADV	4	2	4	2	3	2	2	4	2	4	3	32	B
15	1536	AFA	4	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	36	SB
16	1537	AH	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4	2	35	SB
17	1538	BB	2	4	1	1	1	2	2	4	2	3	1	23	B
18	1539	DK	2	4	2	1	1	4	1	2	2	2	1	22	B
19	1541	DS	3	3	2	4	2	1	3	4	4	4	1	31	B
20	1542	FNI	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	37	SB
21	1543	FDK	4	3	2	3	2	2	2	4	2	4	3	31	B
22	1544	FAN	3	3	2	2	2	4	3	4	1	4	3	31	B
23	1545	HAZ	4	4	3	4	4	2	2	1	2	4	2	32	B
24	1546	HAP	4	3	3	3	2	2	4	1	2	4	4	32	B
25	1548	KAM	4	4	3	4	4	3	4	1	2	4	4	37	SB
26	1549	LAM	4	4	4	1	4	3	4	3	2	4	4	37	SB
27	1550	MAN	4	3	2	4	1	2	3	1	2	4	2	28	B
28	1551	MABP	4	4	3	4	2	2	2	2	4	4	1	32	B
29	1552	MAR	2	2	2	3	1	2	1	1	4	3	3	24	B
30	1553	MSB	3	4	2	2	1	1	2	1	2	4	2	24	B
31	1555	NHM	3	3	3	4	2	2	1	2	4	4	3	31	B
32	1556	NAS	4	2	3	2	3	2	1	3	1	4	2	27	B
33	1557	RSA	3	3	4	2	3	4	2	1	1	2	2	27	B

34	1558	SA	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	38	SB
35	1559	TMH	1	4	1	1	2	1	3	4	4	4	3	28	B
36	1560	SDA	4	3	4	2	1	4	1	3	2	3	2	29	B
37	1561	WUH	3	2	3	2	3	1	2	1	4	3	2	26	B
38	1562	ZFR	4	3	4	3	3	4	2	2	1	4	2	32	B
39	1591	MI	1	2	2	1	1	2	3	4	2	2	1	21	C
40	1593	RM	2	1	2	1	1	3	2	3	1	1	3	19	C
41	1633	NHM	1	2	1	1	2	3	4	1	3	2	3	23	B
JUMLAH SKOR														1202	
RATA-RATA SKOR TOTAL														29,32	
KATEGORI														Baik	

Semarang, 10 April 2013

Observer



Shaiqul Umam



**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus II

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi : Kekayaan alam bangsa Indonesia

Hari / Tanggal : Jumat / 12 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Skor				Jumlah
			1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1. Masuk ruang kelas	-	9	6	26	140
		2. Menempati tempat duduknya					
		3. Mempersiapkan alat belajar					

		4. Bersikap tenang					
2.	Memperhatikan kegiatan apersepsi	1. Memperhatikan penjelasan guru	-	10	18	13	126
		2. Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru					
		3. Mengikuti perintah dari guru					
		4. Menanyakan hal yang belum dipahami					
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audivisual	1. Memperhatikan penjelasan guru	6	11	14	10	110
		2. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		3. Menanyakan materi yang belum dipahami					
		4. Mencatat materi yang diajarkan					
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok	-	9	18	14	128
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib					

5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	1. Saling berinteraksi sesama anggota kelompok	9	10	7	15	119
		2. Aktif dalam diskusi					
		3. Bersikap kondusif dalam kelompok					
		4. Membantu anggota kelompok dalam memahami materi					
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentuk kelompok baru	2	9	17	13	123
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Memperhatikan petunjuk dari guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib					
7.	Memperhatikan pengarahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya	-	14	12	15	124
		2. Fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru					
		3. Melaksanakan kegiatan <i>game</i> turnamen sesuai					

		peraturan					
		4. Menyelesaikan kegiatan <i>game</i> turnamen tepat waktu					
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	1. Meninggalkan meja turnamen	8	15	5	13	105
		2. Berkumpul dengan kelompok awal					
		3. Mengumpulkan skor yang diperoleh					
		4. Menghitung jumlah perolehan skor kelompok					
9.	Memperhatikan pengumuman/ penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	1. Bersikap kodusif	3	18	10	10	109
		2. Antusias					
		3. Fokus memperhatikan saat guru berbicara					
		4. Termotivasi untuk belajar dari teman yang beprestasi					
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	1. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru	-	8	10	23	138
		2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu					
		3. Mengerjakan soal evaluasi tepat waktu					
		4. Tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi					

11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	1. Memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru	5	15	13	8	106
		2. Menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan					
		3. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		4. Menanyakan materi yang belum dipahami					
Jumlah skor yang diperoleh			1328				
Rata-rata skor total			32,39				
Kategori			Baik				

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL**

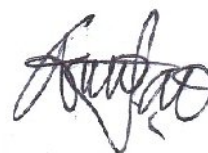
Siklus II

No		Nama Siswa	Aktivitas Siswa											Skor	Nilai
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1488	APB	3	4	3	3	1	2	2	4	3	3	4	32	B
2	1489	ASP	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	22	B
3	1499	FAS	4	4	3	3	1	2	2	3	4	4	4	34	SB
4	1515	SM	2	2	3	4	2	4	4	2	3	3	2	31	B
5	1521	WA	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	31	B
6	1527	AH	3	3	2	3	1	2	2	1	2	3	1	23	B
7	1528	AP	2	3	1	2	1	2	4	2	2	2	1	22	B
8	1529	AM	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	2	37	SB
9	1530	APB	2	4	1	4	4	3	4	3	2	4	1	32	B
10	1531	ABP	4	3	2	3	4	2	3	1	3	2	2	29	B
11	1532	AS	3	3	4	4	4	2	2	1	3	4	2	32	B
12	1533	AS	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	2	37	SB
13	1534	ADP	4	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2	28	B
14	1535	ADV	4	3	3	3	4	4	2	1	2	4	2	32	B
15	1536	AFA	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	39	SB
16	1537	AH	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	39	SB
17	1538	BB	2	2	1	2	1	3	4	4	4	3	2	28	B
18	1539	DK	2	2	1	2	1	4	4	1	2	2	2	23	B
19	1541	DS	4	3	2	4	4	1	4	2	2	4	2	32	B
20	1542	FNI	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	35	SB
21	1543	FDK	4	4	2	3	4	4	2	2	3	4	3	35	SB
22	1544	FAN	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	32	B
23	1545	HAZ	4	4	4	3	4	3	4	2	2	4	4	38	SB
24	1546	HAP	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	38	SB
25	1548	KAM	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	1	38	SB
26	1549	LAM	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	38	SB
27	1550	MAN	2	2	2	4	1	4	4	2	4	2	4	31	B
28	1551	MABP	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	2	32	B
29	1552	MAR	2	3	2	3	1	4	4	2	2	2	3	32	B
30	1553	MSB	3	4	2	3	1	1	2	1	4	4	4	29	B
31	1555	NHM	4	4	3	4	2	3	2	2	2	4	2	32	B
32	1556	NAS	4	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	37	SB
33	1557	RSA	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	38	SB
34	1558	SA	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	37	SB

35	1559	TMH	3	4	3	2	2	4	4	1	1	2	3	29	B
36	1560	SDA	4	3	3	3	3	4	3	2	1	3	3	32	B
37	1561	WUH	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	1	32	B
38	1562	ZFR	4	4	3	3	4	2	3	3	2	2	2	32	B
39	1591	MI	4	3	2	4	1	3	3	1	2	3	3	29	B
40	1593	RM	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	27	B
41	1633	NHM	3	2	1	2	2	4	3	2	4	3	3	29	B
JUMLAH SKOR														1328	
RATA-RATA SKOR TOTAL														32,39	
KATEGORI														Baik	

Semarang, 12 April 2013

Observer



Shaiqul Umam



**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus III

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02

Kelas / Semester : III / 2

Materi : Keramahatan bangsa Indonesia

Hari / Tanggal : Rabu / 17 April 2013

Petunjuk :

1. Bacalah 11 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan!
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator kemampuan!
4. Kriteria penilaian :
 - a. Nilai 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Nilai 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Nilai 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Nilai 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Nilai 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
 (Depdiknas, 2008:42)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan pada catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Skor				Jumlah
			1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1. Masuk ruang kelas	-	2	5	34	155
		2. Menempati tempat duduknya					
		3. Mempersiapkan alat belajar					

		4. Bersikap tenang					
2.	Memperhatikan kegiatan apersepsi	1. Memperhatikan penjelasan guru	-	12	9	20	131
		2. Menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru					
		3. Mengikuti perintah dari guru					
		4. Menanyakan hal yang belum dipahami					
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audivisual	1. Memperhatikan penjelasan guru	-	9	13	19	133
		2. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		3. Menanyakan materi yang belum dipahami					
		4. Mencatat materi yang diajarkan					
4.	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentukan kelompok	-	13	16	12	122
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok secara tertib					

5.	Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari	1. Saling berinteraksi sesama anggota kelompok	2	16	8	15	118
		2. Aktif dalam diskusi					
		3. Bersikap kondusif dalam kelompok					
		4. Membantu anggota kelompok dalam memahami materi					
6.	Memperhatikan pembentukan kelompok baru untuk kegiatan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi pembentuk kelompok baru	-	7	22	12	128
		2. Memperhatikan guru saat membentuk kelompok					
		3. Memperhatikan petunjuk dari guru					
		4. Berkumpul dengan anggota kelompok baru dengan tertib					
7.	Memperhatikan pengarahan dan melaksanakan <i>game</i> pada meja turnamen	1. Menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya	-	9	19	13	127
		2. Fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru					
		3. Melaksanakan kegiatan <i>game</i> turnamen sesuai					

		peraturan					
		4. Menyelesaikan kegiatan <i>game</i> turnamen tepat waktu					
8.	Kembali ke kelompok awal dan menghitung perolehan skor	1. Meninggalkan meja turnamen	1	9	16	15	127
		2. Berkumpul dengan kelompok awal					
		3. Mengumpulkan skor yang diperoleh					
		4. Menghitung jumlah perolehan skor kelompok					
9.	Memperhatikan pengumuman/ penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	1. Bersikap kodusif	-	11	20	10	122
		2. Antusias					
		3. Fokus memperhatikan saat guru berbicara					
		4. Termotivasi untuk belajar dari teman yang beprestasi					
10.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	1. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru	-	6	11	24	141
		2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu					
		3. Mengerjakan soal evaluasi tepat waktu					
		4. Tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi					

11.	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	1. Memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru	-	16	12	13	120
		2. Menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan					
		3. Menanggapi pertanyaan dari guru					
		4. Menanyakan materi yang belum dipahami					
Jumlah skor yang diperoleh			1424				
Rata-rata skor total			34,73				
Kategori			Sangat Baik				

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (SB)
$22 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (K)

LAMPIRAN 16

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

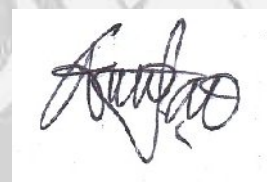
Siklus III

No		Nama Siswa	Aktivitas Siswa											Skor	Nilai
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1488	APB	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	4	31	B
2	1489	ASP	2	3	2	3	1	2	4	1	3	3	3	27	B
3	1499	FAS	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	39	SB
4	1515	SM	3	2	2	4	2	4	3	2	3	3	2	30	B
5	1521	WA	4	4	3	2	3	3	2	3	2	4	2	32	B
6	1527	AH	4	4	4	2	3	2	2	3	2	4	2	32	B
7	1528	AP	2	4	2	3	2	3	4	2	2	3	2	29	B
8	1529	AM	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	36	SB
9	1530	APB	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	2	36	SB
10	1531	ABP	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	31	B
11	1532	AS	4	2	4	3	4	2	2	3	2	4	2	32	B
12	1533	AS	4	3	4	3	2	2	3	4	3	4	4	36	SB
13	1534	ADP	4	2	4	2	4	4	2	3	2	3	2	32	B
14	1535	ADV	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	2	34	SB
15	1536	AFA	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	38	SB
16	1537	AH	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	41	SB
17	1538	BB	4	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	34	SB
18	1539	DK	4	2	2	2	3	4	4	3	3	2	2	31	B
19	1541	DS	4	2	3	3	2	3	4	3	2	4	2	32	B
20	1542	FNI	4	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	38	SB
21	1543	FDK	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	39	SB
22	1544	FAN	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	37	SB
23	1545	HAZ	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	39	SB
24	1546	HAP	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	37	SB
25	1548	KAM	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	39	SB
26	1549	LAM	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	40	SB
27	1550	MAN	4	2	2	4	2	4	4	2	2	2	4	32	B
28	1551	MABP	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	38	SB
29	1552	MAR	4	4	4	3	2	4	4	3	3	2	3	36	SB
30	1553	MSB	3	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	37	SB
31	1555	NHM	4	4	3	2	3	3	2	3	2	4	2	32	B
32	1556	NAS	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	41	SB
33	1557	RSA	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	39	SB
34	1558	SA	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	39	SB

35	1559	TMH	4	4	2	2	2	4	3	3	3	2	3	32	B
36	1560	SDA	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	37	SB
37	1561	WUH	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	35	SB
38	1562	ZFR	4	2	4	2	1	2	4	2	3	3	2	29	B
39	1591	MI	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	32	B
40	1593	RM	4	2	2	3	2	4	3	4	2	2	3	31	B
41	1633	NHM	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	31	B
JUMLAH SKOR														1424	
RATA-RATA SKOR TOTAL														34,73	
KATEGORI														Sangat Baik	

Semarang, 17 April 2013

Observer



Shaiful Umam



**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI
PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

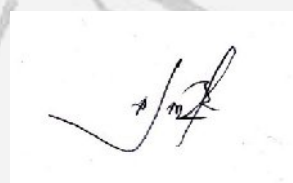
Siklus I

NOMOR		NAMA PESERTA DIDIK	NILAI	KETERANGAN
NO.	INDUK			
1	1488	Andhika Putra Bintang	73,3	Tuntas
2	1489	Agung Surya Putra	60	Tidak Tuntas
3	1499	Faesar Aprilian Syah	86,7	Tuntas
4	1515	Selvia Maharani	56,7	Tidak Tuntas
5	1521	Wahyu Abdimas	66,7	Tuntas
6	1527	Ade Hidayatullah	66,7	Tuntas
7	1528	Adit Prasetyo	60	Tidak Tuntas
8	1529	Ajeng Meidiana	73,3	Tuntas
9	1530	Alan Putra Buja	53,3	Tidak Tuntas
10	1531	Andhika Bagus Pratama	66,7	Tuntas
11	1532	Andi Setiawan	80	Tuntas
12	1533	Andika Setiawan	73,3	Tuntas
13	1534	Angga Dwi Prasetyo	66,7	Tuntas
14	1535	Ariesta Devi Valencia	80	Tuntas
15	1536	Ariful Fadil Abdurrohmim	73,3	Tuntas
16	1537	Asyarifah Hidayatullah	93,3	Tuntas
17	1538	Bima Berdhiana	53,3	Tidak Tuntas
18	1539	Danang Kiswara	60	Tidak Tuntas
19	1541	Dwi Setyono	66,7	Tuntas
20	1542	Faizal Nur Ikhsan	80	Tuntas
21	1543	Faris Dwi Kurniawan	73,3	Tuntas
22	1544	Fitria Ayu Ningtyas	66,7	Tuntas
23	1545	Haris Abdilah Za'im	80	Tuntas
24	1546	Hilda Abi Permata	73,3	Tuntas
25	1548	Kurnia Achyana M	73,3	Tuntas
26	1549	Lintang Ayu Maulida	86,7	Tuntas
27	1550	M. Aqib Niam	66,7	Tuntas
28	1551	M. Audra Bintang P.	86,7	Tuntas
29	1552	M. Rochmad Ramadhan	53,3	Tidak Tuntas
30	1553	M. Syihab Budin	66,7	Tuntas
31	1555	Naufal Helmi Maulana	66,7	Tuntas
32	1556	Novita Angelica Saputra	60	Tidak Tuntas
33	1557	Rakha Sholeh Arasyd	66,7	Tuntas
34	1558	Salma Audrya	93,3	Tuntas
35	1559	Tegar Miftakhul Huda	53,3	Tidak Tuntas

36	1560	Stabita Daffa Adilia	80	Tuntas
37	1561	Wikan Ulul Hidayati	53,3	Tidak Tuntas
38	1562	Zacry Fahrizal R	73,3	Tuntas
39	1591	Muhammad Irgi	53,3	Tidak Tuntas
40	1593	Rilis Maulani	53,3	Tidak Tuntas
41	1633	Naufal Hifdzul Malik	53,3	Tidak Tuntas

Semarang, 10 April 2013

Peneliti



Aris Susanto



**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI
PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TGT DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA AUDIOVISUAL**

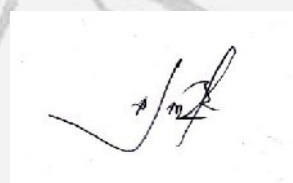
Siklus II

NOMOR		NAMA PESERTA DIDIK	NILAI	KETERANGAN
NO.	INDUK			
1	1488	Andhika Putra Bintang	86,7	Tuntas
2	1489	Agung Surya Putra	66,7	Tuntas
3	1499	Faesar Aprilian Syah	86,7	Tuntas
4	1515	Selvia Maharani	60	Tidak Tuntas
5	1521	Wahyu Abdimas	66,7	Tuntas
6	1527	Ade Hidayatullah	66,7	Tuntas
7	1528	Adit Prasetyo	60	Tidak Tuntas
8	1529	Ajeng Meidiana	66,7	Tuntas
9	1530	Alan Putra Buja	53,3	Tidak Tuntas
10	1531	Andhika Bagus Pratama	66,7	Tuntas
11	1532	Andi Setiawan	73,3	Tuntas
12	1533	Andika Setiawan	86,7	Tuntas
13	1534	Angga Dwi Prasetyo	86,7	Tuntas
14	1535	Ariesta Devi Valencia	73,3	Tuntas
15	1536	Ariful Fadil Abdurrohmim	100	Tuntas
16	1537	Asyarifah Hidayatullah	93,3	Tuntas
17	1538	Bima Berdhiana	53,3	Tidak Tuntas
18	1539	Danang Kiswara	60	Tidak Tuntas
19	1541	Dwi Setyono	73,3	Tuntas
20	1542	Faizal Nur Ikhsan	80	Tuntas
21	1543	Faris Dwi Kurniawan	80	Tuntas
22	1544	Fitria Ayu Ningtyas	73,3	Tuntas
23	1545	Haris Abdilah Za'im	100	Tuntas
24	1546	Hilda Abi Permata	73,3	Tuntas
25	1548	Kurnia Achyana M	66,7	Tuntas
26	1549	Lintang Ayu Maulida	93,3	Tuntas
27	1550	M. Aqib Niam	53,3	Tidak Tuntas
28	1551	M. Audra Bintang P.	73,3	Tuntas
29	1552	M. Rochmad Ramadhan	60	Tidak Tuntas
30	1553	M. Syihab Budin	80	Tuntas
31	1555	Naufal Helmi Maulana	73,3	Tuntas
32	1556	Novita Angelica Saputra	80	Tuntas
33	1557	Rakha Sholeh Arasyd	93,3	Tuntas
34	1558	Salma Audrya	86,7	Tuntas
35	1559	Tegar Miftakhul Huda	66,7	Tuntas

36	1560	Stabita Daffa Adilia	73,3	Tuntas
37	1561	Wikan Ulul Hidayati	86,7	Tuntas
38	1562	Zacry Fahrizal R	66,7	Tuntas
39	1591	Muhammad Irgi	73,3	Tuntas
40	1593	Rilis Maulani	46,7	Tidak Tuntas
41	1633	Naufal Hifdzul Malik	53,3	Tidak Tuntas

Semarang, 12 April 2013

Peneliti



Aris Susanto



**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI
PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

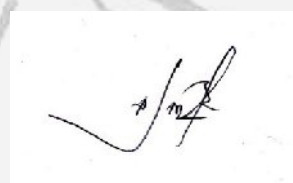
Siklus III

NOMOR		NAMA PESERTA DIDIK	NILAI	KETERANGAN
NO.	INDUK			
1	1488	Andhika Putra Bintang	80	Tuntas
2	1489	Agung Surya Putra	60	Tidak Tuntas
3	1499	Faesar Aprilian Syah	86,7	Tuntas
4	1515	Selvia Maharani	60	Tidak Tuntas
5	1521	Wahyu Abdimas	73,3	Tuntas
6	1527	Ade Hidayatullah	80	Tuntas
7	1528	Adit Prasetyo	60	Tidak Tuntas
8	1529	Ajeng Meidiana	80	Tuntas
9	1530	Alan Putra Buja	73,3	Tuntas
10	1531	Andhika Bagus Pratama	66,7	Tuntas
11	1532	Andi Setiawan	86,7	Tuntas
12	1533	Andika Setiawan	80	Tuntas
13	1534	Angga Dwi Prasetyo	80	Tuntas
14	1535	Ariesta Devi Valencia	66,7	Tuntas
15	1536	Ariful Fadil Abdurrohmim	86,7	Tuntas
16	1537	Asyarifah Hidayatullah	100	Tuntas
17	1538	Bima Berdhiana	60	Tidak Tuntas
18	1539	Danang Kiswara	66,7	Tuntas
19	1541	Dwi Setyono	80	Tuntas
20	1542	Faizal Nur Ikhsan	86,7	Tuntas
21	1543	Faris Dwi Kurniawan	80	Tuntas
22	1544	Fitria Ayu Ningtyas	86,7	Tuntas
23	1545	Haris Abdilah Za'im	86,7	Tuntas
24	1546	Hilda Abi Permata	80	Tuntas
25	1548	Kurnia Achyana M	86,7	Tuntas
26	1549	Lintang Ayu Maulida	86,7	Tuntas
27	1550	M. Aqib Niam	73,3	Tuntas
28	1551	M. Audra Bintang P.	93,3	Tuntas
29	1552	M. Rochmad Ramadhan	86,7	Tuntas
30	1553	M. Syihab Budin	86,7	Tuntas
31	1555	Naufal Helmi Maulana	66,7	Tuntas
32	1556	Novita Angelica Saputra	73,3	Tuntas
33	1557	Rakha Sholeh Arasyd	73,3	Tuntas
34	1558	Salma Audrya	100	Tuntas
35	1559	Tegar Miftakhul Huda	73,3	Tuntas

36	1560	Stabita Daffa Adilia	80	Tuntas
37	1561	Wikan Ulul Hidayati	80	Tuntas
38	1562	Zacry Fahrizal R	80	Tuntas
39	1591	Muhammad Irgi	93,3	Tuntas
40	1593	Rilis Maulani	60	Tidak Tuntas
41	1633	Naufal Hifdzul Malik	60	Tidak Tuntas

Semarang, 17 April 2013

Peneliti



Aris Susanto



**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus I

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	11	12	10	8	97	2,37
2.	Tanggung jawab	5	17	11	7	105	2,56
3.	Disiplin	9	15	10	7	97	2,37
4.	Percaya diri	7	19	9	6	96	2,34
Jumlah skor yang diperoleh						389	
Rata-rata skor total							9,49
Kategori							Baik

**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus I

No.		Nama Siswa	Perolehan Skor Tiap Indikator				Skor	Nilai
			1	2	3	4		
1	1488	APB	2	2	2	1	7	C
2	1489	ASP	2	1	1	2	6	C
3	1499	FAS	4	4	3	3	14	SB
4	1515	SM	3	1	4	1	9	B
5	1521	WA	3	2	3	3	11	B
6	1527	AH	1	3	4	3	11	B
7	1528	AP	1	3	2	2	8	B
8	1529	AM	3	4	4	2	13	SB
9	1530	APB	1	3	2	1	7	C
10	1531	ABP	2	3	4	2	11	B
11	1532	AS	4	2	3	2	11	B
12	1533	AS	3	3	2	2	10	B
13	1534	ADP	2	2	1	1	6	C
14	1535	ADV	3	2	3	4	12	SB
15	1536	AFA	3	3	3	4	13	SB
16	1537	AH	4	4	2	3	13	SB
17	1538	BB	1	2	2	2	7	C
18	1539	DK	1	2	1	3	7	C
19	1541	DS	2	3	2	1	8	B
20	1542	FNI	4	2	3	3	12	SB
21	1543	FDK	2	2	2	2	8	B
22	1544	FAN	2	3	2	2	9	B
23	1545	HAZ	4	2	4	4	14	SB
24	1546	HAP	2	4	1	3	10	B
25	1548	KAM	4	4	4	2	14	SB
26	1549	LAM	4	4	3	4	15	SB
27	1550	MAN	1	3	2	2	8	B
28	1551	MABP	2	2	2	1	7	C
29	1552	MAR	1	1	2	2	6	C
30	1553	MSB	1	2	1	4	8	B
31	1555	NHM	2	2	2	2	8	B
32	1556	NAS	3	1	3	2	9	B

33	1557	RSA	3	2	1	2	8	B
34	1558	SA	4	4	4	3	15	SB
35	1559	TMH	3	3	1	4	11	B
36	1560	SDA	1	3	3	2	9	B
37	1561	WUH	3	2	1	3	9	B
38	1562	ZFR	1	2	2	2	7	C
39	1591	MI	1	1	3	2	7	C
40	1593	RM	2	2	2	1	7	C
41	1633	NHM	2	2	1	2	7	C
JUMLAH SKOR							389	
RATA-RATA SKOR TOTAL							9,49	
KATEGORI							Baik	

Semarang, 10 April 2013

Observer



Rifki Arifatul U.

PERPUSTAKAAN
UNNES

**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus II

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	9	11	8	13	107	2,61
2.	Tanggung jawab	6	10	14	11	112	2,73
3.	Disiplin	8	13	6	14	108	2,63
4.	Percaya diri	5	17	10	9	105	2,56
Jumlah skor yang diperoleh						432	
Rata-rata skor total							10,54
Kategori							Baik

**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus II

No.		Nama Siswa	Perolehan Skor Tiap Indikator				Skor	Nilai
			1	2	3	4		
1	1488	APB	2	1	2	4	9	B
2	1489	ASP	1	2	1	3	7	C
3	1499	FAS	2	2	3	4	11	B
4	1515	SM	3	4	4	1	12	SB
5	1521	WA	2	4	3	3	12	SB
6	1527	AH	3	2	4	3	12	SB
7	1528	AP	1	1	2	2	6	C
8	1529	AM	3	4	4	2	13	SB
9	1530	APB	4	4	2	1	11	B
10	1531	ABP	4	3	4	2	13	SB
11	1532	AS	3	2	3	4	12	SB
12	1533	AS	3	3	2	2	10	B
13	1534	ADP	2	2	1	1	6	C
14	1535	ADV	4	2	3	4	13	SB
15	1536	AFA	4	3	4	4	15	SB
16	1537	AH	4	4	2	3	13	SB
17	1538	BB	1	3	2	2	8	B
18	1539	DK	1	1	3	3	8	B
19	1541	DS	2	3	2	1	8	B
20	1542	FNI	3	3	4	3	13	SB
21	1543	FDK	4	2	2	2	10	B
22	1544	FAN	2	3	2	2	9	B
23	1545	HAZ	4	4	4	3	15	SB
24	1546	HAP	3	4	1	3	11	B
25	1548	KAM	4	4	4	3	15	SB
26	1549	LAM	4	4	4	2	14	SB
27	1550	MAN	1	1	2	2	6	C
28	1551	MABP	4	3	2	1	10	B
29	1552	MAR	1	1	2	2	6	C
30	1553	MSB	1	2	1	4	8	B
31	1555	NHM	2	2	4	2	10	B
32	1556	NAS	4	3	4	2	13	SB

33	1557	RSA	2	2	1	2	7	C
34	1558	SA	4	4	4	3	15	SB
35	1559	TMH	2	4	1	4	11	B
36	1560	SDA	4	3	3	4	14	SB
37	1561	WUH	2	3	4	2	11	B
38	1562	ZFR	1	1	2	2	6	C
39	1591	MI	1	3	1	4	9	B
40	1593	RM	2	3	4	2	11	B
41	1633	NHM	3	3	1	2	9	B
JUMLAH SKOR							432	
RATA-RATA SKOR TOTAL							10,54	
KATEGORI							Baik	

Semarang, 12 April 2013

Observer



Rifki Arifatul U.

PERPUSTAKAAN
UNNES

**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus III

No.	Indikator Pencapaian Karakter	Perolehan Skor				Jumlah Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
1.	Kerja sama	2	7	10	22	134	3,27
2.	Tanggung jawab	2	3	15	21	137	3,34
3.	Disiplin	3	6	11	21	132	3,22
4.	Percaya diri	3	5	13	20	132	3,22
Jumlah skor yang diperoleh						535	
Rata-rata skor total						13,05	
Kategori						Sangat Baik	

**HASIL PENILAIAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL**

Siklus III

No		Nama Siswa	Perolehan Skor Tiap Indikator				Skor	Nilai
			1	2	3	4		
1	1488	APB	3	3	2	3	11	B
2	1489	ASP	1	2	1	4	8	B
3	1499	FAS	4	3	3	4	14	SB
4	1515	SM	2	4	4	1	11	B
5	1521	WA	3	4	3	3	13	SB
6	1527	AH	3	4	4	3	14	SB
7	1528	AP	3	1	1	3	8	B
8	1529	AM	2	4	4	2	12	SB
9	1530	APB	4	4	4	2	14	SB
10	1531	ABP	2	3	4	2	11	B
11	1532	AS	4	4	3	4	15	SB
12	1533	AS	4	3	2	2	11	B
13	1534	ADP	4	4	4	3	15	SB
14	1535	ADV	4	4	3	4	15	SB
15	1536	AFA	4	3	4	4	15	SB
16	1537	AH	4	4	2	3	13	SB
17	1538	BB	2	3	2	4	11	B
18	1539	DK	2	4	3	3	12	SB
19	1541	DS	4	3	2	1	10	B
20	1542	FNI	4	3	4	3	14	SB
21	1543	FDK	4	2	4	4	14	SB
22	1544	FAN	3	3	4	4	14	SB
23	1545	HAZ	4	4	3	3	14	SB
24	1546	HAP	3	4	4	3	14	SB
25	1548	KAM	4	4	3	3	14	SB
26	1549	LAM	4	4	4	3	15	SB
27	1550	MAN	2	4	4	4	14	SB
28	1551	MABP	3	3	4	1	11	B
29	1552	MAR	4	4	3	4	15	SB
30	1553	MSB	2	4	4	4	14	SB
31	1555	NHM	3	2	4	4	13	SB
32	1556	NAS	4	3	4	4	15	SB

33	1557	RSA	3	4	4	4	15	SB
34	1558	SA	4	4	3	3	14	SB
35	1559	TMH	4	4	3	4	15	SB
36	1560	SDA	4	3	3	4	14	SB
37	1561	WUH	4	3	4	4	15	SB
38	1562	ZFR	1	4	4	4	13	SB
39	1591	MI	3	1	1	4	9	B
40	1593	RM	4	3	4	4	15	SB
41	1633	NHM	4	3	2	2	11	B
JUMLAH SKOR							535	
RATA-RATA SKOR TOTAL							13,05	
KATEGORI							Sangat Baik	

Semarang, 17 April 2013

Observer



Rifki Arifatul U.

PERPUSTAKAAN
UNNES

CATATAN LAPANGAN

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn

Siklus I

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
Kelas : III (Tiga)
Subyek : Guru, Siswa, dan Proses pembelajaran
Hari/tanggal : Rabu, 10 April 2013

Pembelajaran PKn dimulai pukul 11.15 WIB, guru mengawalinya dengan mengucapkan salam dan melakukan presensi. Para siswa menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran dengan duduk pada kursinya masing-masing dan menyiapkan buku pelajaran, meskipun terdapat beberapa siswa yang masih ramai. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah yang berjudul ‘Anak Kambing Saya’ dengan iringan tepuk tangan. Kemudian guru melontarkan pertanyaan ‘lagu tersebut berasal dari mana?’, terlihat para siswa berusaha untuk menjawabnya. Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi kekhasan bangsa Indonesia, pada kegiatan ini guru belum memberikan motivasi serta menyampaikan kegiatan pembelajaran.

Guru menyajikan materi kebhinekaan bangsa Indonesia diawali dengan kegiatan tanya jawab dengan menanyakan apakah arti semboyan ‘Bhinneka Tunggal Ika?’ terlihat beberapa siswa memberikan tanggapannya. Kemudian guru memperkenalkan materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang budaya yang dimiliki bangsa Indonesia, terlihat para siswa aktif menanggapi pertanyaan dari guru meskipun masih ada beberapa siswa yang masih pasif dan ada yang ramai. Selanjutnya, guru menampilkan sebuah video tentang kekhasan

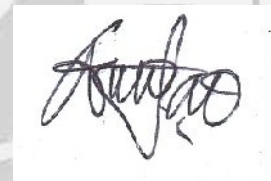
yang dimiliki bangsa Indonesia. Dalam kegiatan ini para siswa terlihat antusias memperhatikan tayangan video, meskipun ada beberapa siswa yang terlihat pasif dan asik bermain sendiri. Ketika guru melontarkan pertanyaan tentang ‘video apa yang baru saja kalian perhatikan?’ sebagian besar siswa terlihat mengacungkan jari dan memberikan tanggapannya.

Kegiatan selanjutnya, guru membentuk kelompok (tim) secara heterogen dengan anggota lima atau enam siswa. Ketika pembentukkan kelompok, kondisi kelas menjadi kurang kondusif karena siswa tidak langsung berkumpul dengan anggotanya. Selanjutnya, guru membagikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. Pada kegiatan diskusi, kerja sama dalam kelompok masih belum berjalan secara optimal karena masih didominasi oleh siswa yang pandai. Setelah kegiatan diskusi berakhir, guru menyuruh perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Selanjutnya, guru membentuk kelompok baru untuk kegiatan *game* turnamen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya dari masing-masing kelompok awal (tim) menjadi lima kelompok. Ketika pembentukkan kelompok, kondisi kelas masih tetap kurang kondusif karena siswa masih tidak langsung berkumpul dengan anggotanya dan karena guru tidak memberikan tanda untuk penempatannya. Setelah setiap kelompok berkumpul, guru memberikan soal dan pengarahan tentang peraturan *game* pada meja turnamen. Setelah memberikan pengaran pada setiap meja turnamen, kegiatan *game* pun segera dimulai secara serentak.

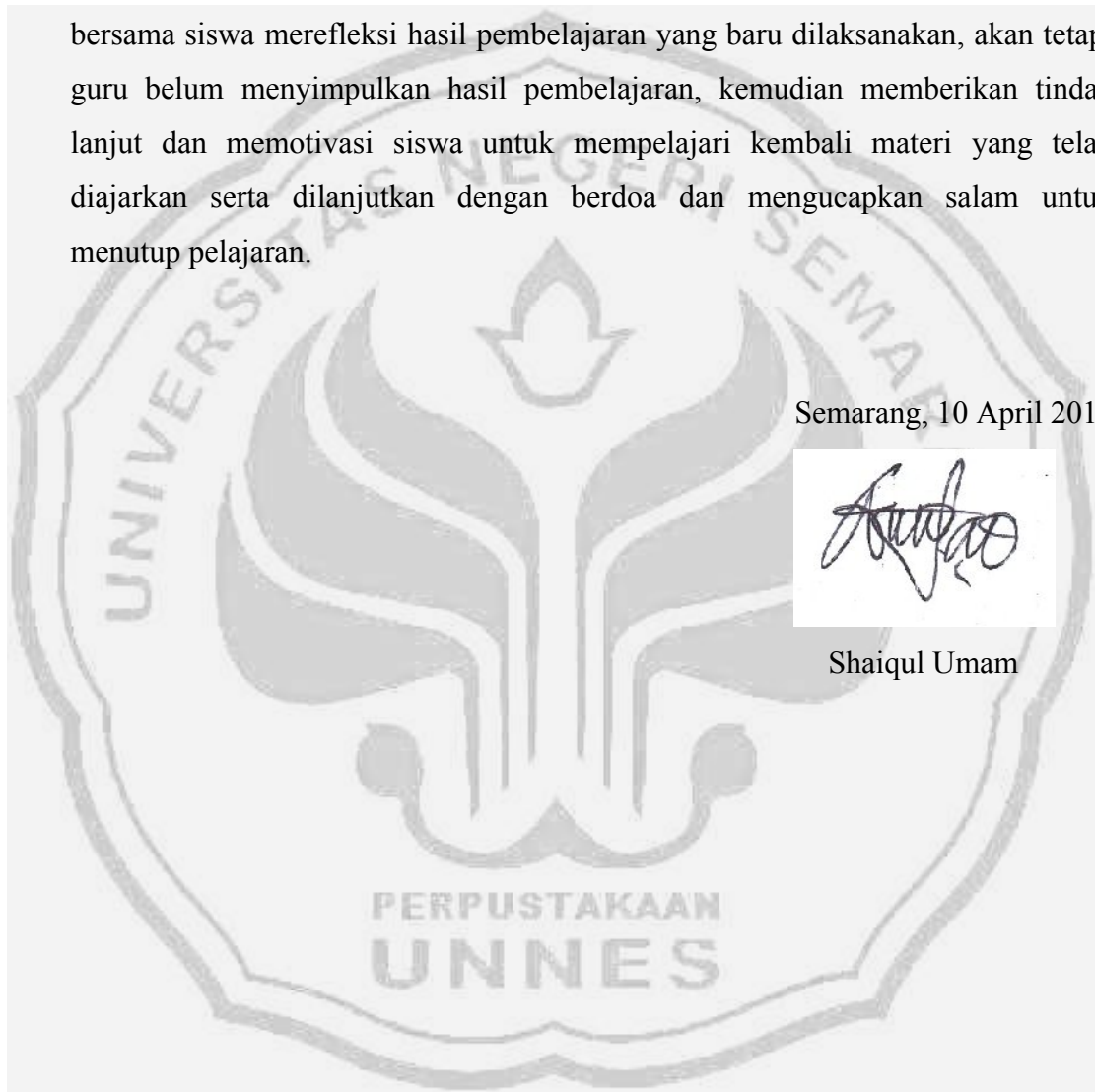
Setelah kegiatan *game* berakhir, guru menyuruh setiap siswa untuk kembali dengan anggota kelompok awal untuk menghitung perolehan skor, pada kegiatan ini terlihat beberapa siswa tidak berkumpul. Guru menghampiri setiap kelompok awal (tim) untuk mencatat perolehan skor dari setiap tim. Selanjutnya, guru menetapkan pemenang kegiatan *game* turnamen berdasarkan perolehan terbanyak. Kegiatan *game* pada siklus I, tim D menjadi pemenang, kemudian guru memanggil perwakilan dari tim D untuk menerima hadiah dan memberi tepuk tangan.

Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek. Pada kegiatan ini, terlihat para siswa serius dalam mengerjakan evaluasi, meskipun masih terlihat beberapa siswa merasa kesulitan karena kurang memperhatikan ketika guru menyajikan materi. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa merefleksi hasil pembelajaran yang baru dilaksanakan, akan tetapi guru belum menyimpulkan hasil pembelajaran, kemudian memberikan tindak lanjut dan memotivasi siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan serta dilanjutkan dengan berdoa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

Semarang, 10 April 2013



Shaiqul Umam



CATATAN LAPANGAN

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN PKn**

Siklus II

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
 Kelas : III (Tiga)
 Subyek : Guru, Siswa, dan Proses pembelajaran
 Hari/tanggal : Jumat, 12 April 2013

Pembelajaran pada siklus II dimulai pada pukul 09.15 WIB dengan materi kekayaan alam bangsa Indonesia. Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan presensi, para siswa menunjukkan kesiapannya untuk mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada pelaksanaan siklus II guru masih belum menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara jelas.

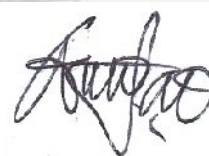
Guru menyajikan materi tentang kekayaan alam bangsa Indonesia dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui beberapa gambar yang ditayangkan untuk mengaitkan dengan materi tematik, terlihat para siswa aktif meskipun ada beberapa siswa yang masih pasif. Selanjutnya, guru memutar video yang berkaitan dengan kekayaan alam bangsa Indonesia dan meminta siswa untuk memperhatikan tayangan video. Kemudian guru bersama siswa membahas tayangan video tersebut dengan melakukan tanya jawab. Selanjutnya, pembentukan kelompok awal (tim), pada kegiatan ini kondisi kelas lebih kondusif karena guru telah memberikan tanda penempatan untuk setiap kelompok. Kemudian guru membagikan lembar kegiatan pada setiap tim untuk didiskusikan dengan anggotanya. Pada saat kegiatan diskusi dimulai, guru menghampiri dan membimbing

setiap kelompok yang menemui permasalahan, serta mengkondisikan pelaksanaan diskusi, terlihat setiap tim lebih aktif dan melakukan kerja sama meskipun masih ada anggota yang berperan pasif. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok membacakan hasil diskusinya dan guru memberikan tanggapan serta tepuk tangan.

Pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen terlihat lebih cepat dan kondusif karena guru telah memberikan tanda untuk penempatan setiap meja turnamen. Selanjutnya, guru memberikan pengarahan seperti pada pelaksanaan tindakan siklus I, setelah itu kegiatan *game* dilaksanakan secara serempak. Guru menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok awal (tim) setelah kegiatan *game* berakhir untuk menghitung perolehan skor kelompok. Guru menghampiri setiap kelompok untuk mencatat perolehan skor yang didapat.

Selanjutnya, guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang berdasarkan perolehan skor terbanyak, tim D menjadi pemenang pada pembelajaran siklus II. Kemudian guru memanggil perwakilan dari tim D untuk menerima hadiah yang diberikan guru, dan guru memberikan tepuk tangan. Kegiatan selanjutnya dilakukan guru dengan memberikan evaluasi pada setiap siswa. Para siswa terlihat serius dalam mengerjakan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan mengalami kesulitan. Kegiatan penutup dilakukan guru untuk merefleksi materi pelajaran, akan tetapi masih belum menyimpulkan hasil pembelajaran

Semarang, 12 April 2013



Shaiqul Umam

CATATAN LAPANGAN

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN PKn**

Siklus III

Nama SD : SDN Mangkangkulon 02
Kelas : III (Tiga)
Subyek : Guru, Siswa, dan Proses pembelajaran
Hari/tanggal : Rabu, 17 April 2013

Pembelajaran PKn pada pelaksanaan tindakan siklus III dimulai pukul 11.15 WIB. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam dan presensi. Terlihat tingkat kesiapan siswa telah menunjukkan peningkatan dari pelaksanaan sebelumnya. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

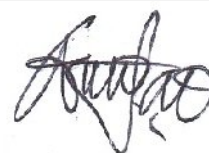
Guru menyajikan materi keramahaman bangsa Indonesia diawali dengan menayangkan beberapa gambar untuk mengaitkan materi tematik IPA melalui kegiatan tanya jawab, para siswa terlihat aktif dan memberikan tanggapannya. Selanjutnya, menanyakan pada siswa mengenai pengertian keramahaman berdasarkan beberapa gambar yang ditayangkan dan menghampiri beberapa siswa yang akan memberikan pendapatnya. Selanjutnya, guru mulai menyajikan materi dan mengaitkan kembali dengan materi IPA tentang cara melestarikan alam sekitar. Setelah itu, guru memutar video tentang keramahaman bangsa Indonesia. Kemudian guru mengulas tayangan video dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada siswa agar siswa lebih memahami materi. Pada kegiatan tersebut, terlihat para siswa cukup aktif dalam menanggapi tayangan video yang baru saja diamati.

Pembentukan kelompok awal (tim) dilakukan oleh guru seperti pada pelaksanaan siklus II. Selanjutnya, guru memberikan lembar kegiatan untuk didiskusikan setiap kelompok (tim) bersama anggotanya, kerja sama dalam kegiatan diskusi terlihat pada setiap kelompok dalam menyelesaikan tugasnya. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mem-bacakan hasil diskusinya, setiap perwakilan selesai membacakan guru memberi-kan penguatan dengan tepuk tangan.

Pembentukan kelompok baru untuk kegiatan *game* pada meja turnamen dilakukan guru dengan cukup baik, terlihat kondisi kelas cukup kondusif karena setiap kelompok segera menempatkan pada meja yang telah ditentukan guru. Kegiatan *game* dilaksanakan secara serentak. Setelah kegiatan *game* turnamen berakhir, guru menyuruh setiap siswa untuk kembali ke kelompok (tim) masing-masing dan menghitung perolehan skor bersama anggota kelompoknya.

Setelah setiap kelompok selesai menghitung perolehan skor, guru menanyakan hasil perolehan setiap kelompok dan mencatatnya pada papan tulis. Pada pelaksanaan siklus III, tim berhasil menjadi pemenang dan menerima hadiah yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, guru memberikan evaluasi, pada kegiatan ini para siswa terlihat serius dalam mengerjakan soal evaluasi. Kegiatan penutup dilakukan guru bersama siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang baru saja dilaksanakan, memberikan penguatan dan motivasi untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Selanjutnya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam serta doa.

Semarang, 17 April 2013



Shiqul Umam

DOKUMENTASI PENELITIAN**SIKLUS I**

Foto 1. Guru melakukan tanya jawab setelah apersepsi



Foto 2. Guru menuliskan tujuan pembelajaran



Foto 3. Kegiatan diskusi dalam kelompok awal (tim)



Foto 4. Guru memberikan pengarahan kegiatan *game* turnamen



Foto 5. Pelaksanaan kegiatan *game* turnamen



Foto 6. Siswa mengerjakan soal evaluasi

SIKLUS II



Foto 7. Guru melakukan apersepsi



Foto 8. Guru menayangkan video



Foto 9. Kegiatan diskusi dalam kelompok awal (tim)



Foto 10. Kegiatan *game* pada meja turnamen



Foto 11. Siswa mengerjakan soal evaluasi

SIKLUS III



Foto 12. Guru menuliskan tujuan pembelajaran



Foto 13. Guru melakukan tanya jawab dalam menyajikan materi



Foto 14. Guru membimbing pelaksanaan diskusi dalam tim



Foto 15. Kegiatan *game* pada meja turnamen



Foto 16. Siswa mengerjakan soal evaluasi

LAMPIRAN 30



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN MANGKANGKULON 02
KECAMATAN TUGU
Jl. Raya Walisongo Km. 15 Tugu Semarang Telp. (024) - 8663155

SURAT KETERANGAN

Nomor : 921.1/115/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Doni Cahyo S.

NIP : -

Jabatan : Guru Kelas III SDN Mangkangkulon 02

Menerangkan bahwa :

Kelas : III

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

KKM : 62

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, April 2013

Mengetahui

Kepala SDN Mangkangkulon 02

Guru Kelas III



(Retno Ambarwati, S.Pd)

NIP. 19590402 197802 2 001

(Doni Cahyo S.)

NIP.

LAMPIRAN 31



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 1382/UN371-1/PP/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Mangkangkulon 02 Semarang
di Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ARIS SUSANTO
NIM : 1401409042
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 18 Maret 2013

Drs. Harujono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007



FM/05-AKD/24/Rev. 00

LAMPIRAN 32



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN MANGKANGKULON 02
KECAMATAN TUGU
Jl. Raya Walisongo Km. 15 Tugu Semarang Telp. (024) - 8663155

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.1 / 116 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Mangkangkulon 02 menerangkan bahwa:

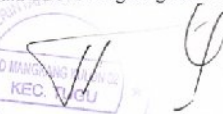
Nama : Aris Susanto
NIM : 1401409042
Jurusan : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN Mangkangkulon 02 mulai tanggal 10 April sampai 17 April 2013 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas III SDN Mangkangkulon 02".

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, April 2013

Kepala SDN Mangkangkulon 02


(Retno Ambarwati, S.Pd)
NIP. 19590402 197802 2 001