



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS III
SDN KARANGANYAR 02 SEMARANG**

SKRIPSI

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

Oleh

PUTRI MEIDITA YEKTI P.

NIM 1401409041

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

2013

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Hal yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 6 Mei 2013

Putri Meidita Yekti P.

NIM 1401409041



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Putri Meidita Yekti Pangestu, NIM 1401409041, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

hari : Jumat

tanggal : 31 Mei 2013

Semarang, 31 Mei 2013

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Harmanto, S.Pd. M.Pd.

NIP 19540725 198011 1 001

Dra. Renggani, M.Si.

NIP 19540421 198203 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD,

PERPUSTAKAAN
UNNES

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 19551005 198012 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Putri Meidita Yekti Pangestu, NIM 1401409041, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Rabu

tanggal : 12 Juni 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP 195108011979031007

Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

NIP 19500612 198403 1 001

Penguji Utama

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

NIP 19560512 198203 1 003

Penguji I

Penguji II

Harmanto, S.Pd. M.Pd.

NIP 19540725 198011 1 001

Dra. Renggani, M.Si.

NIP 19540421 198203 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. *Barang siapa merintis jalan mencari ilmu maka Alloh akan memudahkan baginya jalan ke surga. (H.R. Muslim)*
2. *Kemudian usaha itu akan dibalas dengan balasan yang amat sempurna. (An Najm: 41)*

*Dengan mengucap rasa syukur atas segala rahmat-NYA
Dan sholawat serta salam kepada Muhammad SAW
Karya kecil ini saya persembahkan kepada:*

*Ibuku tersayang Zumrotul Jannah & Ayahku Kumaedi (Alm)
Terima kasih atas doa, kasih sayang, motivasi, dan pengorbanan yang selalu
diberikan.
Almamaterku PGSD UNNES.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Strata 1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya tidak lepas dari kerjasama dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memperlancar jalannya penelitian.
4. Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi, yang telah menguji dengan teliti dan sabar, serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Harmanto, S.Pd. M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
6. Dra. Renggani, M.Si., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
7. Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd., Kepala SDN Karanganyar 02 Semarang yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

8. Teguh Santoso, S.Pd., Wali Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibuku Zumrotul Jannah yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil.
10. Kakak-kakakku (mas Ikin, mbak Hima, mas Miftah, mbak Rizki) yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi.
11. Mas Siswanto yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasiku.
12. Teman-teman kost tersayang (Nita, Elisa, Prisca, Vita, dan Vivi) dan para sahabatku yang telah memberikan semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 6 Mei 2013

Penulis

ABSTRAK

Pangestu, Putri Meidita Yekti. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.* Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Harmanto, S.Pd. M.Pd., Dra. Renggani, M.Si.

Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air. Dari hasil pengamatan awal di SDN Karanganyar 02 Semarang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PKn di kelas III belum berjalan optimal. Masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar PKn, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang. Data hasil belajar PKn menunjukkan dari 40 siswa hanya 15 siswa (38%) yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan sisanya yaitu 25 siswa (62%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn?; (2) apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn?; (3) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn? Tujuan penelitian: (1) meningkatkan keterampilan guru; (2) meningkatkan aktivitas siswa; dan (3) meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Karanganyar 02 Semarang. Subjek penelitian tindakan ini adalah guru dan siswa kelas III tahun pelajaran 2012/2013. Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I keterampilan guru mendapat skor 23 dengan kriteria baik, pada siklus II guru mendapat skor 27 dengan kriteria baik, dan pada siklus III guru mendapat skor 31 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I mendapat rata-rata jumlah skor 21,66 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 24,35 dengan kriteria baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata jumlah skor 25,73 dengan kriteria baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 57,5%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III mencapai 82,5%.

Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang. Saran dari peneliti yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif, khususnya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

Kata Kunci: pembelajaran PKn, Kooperatif, TGT, PowerPoint

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	5
1.2.1. Rumusan Masalah	5
1.2.2. Pemecahan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.3.1. Tujuan Umum	7
1.3.2. Tujuan Khusus	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
2.1.1. Manfaat Teoritis	8
2.1.2. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori	10
2.1.1. Hakikat Belajar	10
2.1.2. Hakikat Pembelajaran	12

2.1.3. Kualitas Pembelajaran.....	15
2.1.4. Keterampilan Guru dalam Pembelajaran	20
2.1.5. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	27
2.1.6. Hasil Belajar	29
2.1.7. Hakikat PKn SD	32
2.1.7.1 Pengertian PKn	32
2.1.7.2 Tujuan PKn di SD	33
2.1.7.3 Ruang Lingkup PKn di SD	34
2.1.8. Model Pembelajaran.....	35
2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran	35
2.1.8.2 Model Pembelajaran Tematik	36
2.1.9. Pembelajaran Kooperatif	38
2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif	38
2.1.9.2 Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	40
2.1.10. Media Pembelajaran	43
2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran	43
2.1.10.2 Media PowerPoint	44
2.1.11. Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Media PowerPoint Pada Pembelajaran PKn.....	45
2.1.12. Teori Belajar yang Mendasari Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Media PowerPoint	47
2.1.13. Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Melalui Model Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Media PowerPoint	49
2.2. Kajian Empiris	50
2.3. Kerangka Berpikir.....	54
2.4. Hipotesis Tindakan	55

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Subyek Penelitian.....	56
3.2. Variabel Penelitian.....	56
3.3. Rancangan Penelitian.....	56

3.3.1. Perencanaan.....	58
3.3.2. Pelaksanaan Tindakan	58
3.3.3. Observasi.....	59
3.3.4. Refleksi	59
3.4. Perencanaan Tahap Penelitian	60
3.4.1. Siklus I.....	60
3.4.1.1. Perencanaan	60
3.4.1.2. Pelaksanaan Tindakan.....	60
3.4.1.3. Observasi.....	62
3.4.1.4. Refleksi	62
3.4.2. Siklus II	62
3.4.2.1. Perencanaan	62
3.4.2.2. Pelaksanaan Tindakan.....	63
3.4.2.3. Observasi.....	64
3.4.2.4. Refleksi	65
3.4.3. Siklus III	65
3.4.3.1. Perencanaan	65
3.4.3.2. Pelaksanaan Tindakan	65
3.4.3.3. Observasi	67
3.4.3.4. Refleksi	67
3.5. Data dan Teknik Pengumpulan Data	68
3.5.1. Sumber Data.....	68
3.5.2. Jenis Data	68
3.5.2.1. Data Kuantitatif.....	68
3.5.2.2. Data Kualitatif.....	68
3.5.3. Teknik Pengumpulan Data	69
3.5.3.1. Metode Observasi	69
3.5.3.2. Metode Tes.....	69
3.5.3.3. Metode Dokumentasi/ Studi Dokumenter	70
3.5.3.4. Catatan Lapangan	70
3.6. Teknik Analisis Data.....	70

3.6.1. Kuantitatif.....	70
3.6.2. Kualitatif.....	73
3.7. Indikator Keberhasilan.....	76

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	78
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	78
4.1.1.1. Perencanaan	78
4.1.1.2. Pelaksanaan Tindakan.....	79
4.1.1.3. Hasil Observasi Siklus I	81
4.1.1.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	81
4.1.1.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	87
4.1.1.4. Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	94
4.1.1.5. Refleksi	96
4.1.1.6. Revisi	98
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	99
4.1.2.1. Perencanaan	99
4.1.2.2. Pelaksanaan Kegiatan	99
4.1.2.3. Hasil Observasi Siklus II	101
4.1.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	101
4.1.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	108
4.1.2.4. Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus II	114
4.1.2.5. Refleksi	116
4.1.2.6. Revisi	118
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	118
4.1.3.1. Perencanaan	118
4.1.3.2. Pelaksanaan Kegiatan	119
4.1.3.3. Hasil Observasi Siklus III	121
4.1.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	121
4.1.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	127
4.1.3.4. Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus III	134
4.1.3.5. Refleksi	136

4.1.3.6. Revisi	137
4.2. Pembahasan	137
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	137
4.2.1.1. Keterampilan Guru.....	137
4.2.1.2. Aktivitas Siswa	146
4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa.....	154
4.2.2. Uji Hipotesis	155
4.2.3. Implikasi Hasil Penelitian	156
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	158
5.2. Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	161
LAMPIRAN	164



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 : Kerangka Berpikir.....	53
Bagan 3.1 : Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	57



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	72
Tabel 3.2 : Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	72
Tabel 3.3 : Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	74
Tabel 3.4 : Kriteria Keterampilan Guru	75
Tabel 3.5 : Kriteria Aktivitas Siswa	75
Tabel 4.1 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	81
Tabel 4.2 : Kriteria Keterampilan Guru Siklus I	82
Tabel 4.3 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	88
Tabel 4.4 : Kriteria Aktivitas Siswa Siklus I	88
Tabel 4.5 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	95
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	102
Tabel 4.7 : Kriteria Keterampilan Guru Siklus II	102
Tabel 4.8 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	108
Tabel 4.9 : Kriteria Aktivitas Siswa Siklus II	109
Tabel 4.10 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	115
Tabel 4.11 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	122
Tabel 4.12 : Kriteria Keterampilan Guru Siklus III	122
Tabel 4.13 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	128
Tabel 4.14 : Kriteria Aktivitas Siswa Siklus III	128
Tabel 4.15 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus III	135

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 : Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	82
Gambar 4.2 : Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	89
Gambar 4.3 : Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I.....	96
Gambar 4.4 : Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	103
Gambar 4.5 : Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	109
Gambar 4.6 : Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Siklus II	116
Gambar 4.7 :Diagaram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	123
Gambar 4.8 : Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	129
Gambar 4.9 : Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus III.....	135



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Kisi-kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian	165
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	178
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	205
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	229
Lampiran 5 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	249
Lampiran 6 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	252
Lampiran 7 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	255
Lampiran 8 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	258
Lampiran 9 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	260
Lampiran 10 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	262
Lampiran 11 : Hasil Belajar Siswa Siklus I	264
Lampiran 12 : Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	266
Lampiran 13 : Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	268
Lampiran 14 : Catatan Lapangan Siklus I.....	270
Lampiran 15 : Catatan Lapangan Siklus II	271
Lampiran 16 : Catatan Lapangan Siklus III	272
Lampiran 17 : Dokumentasi Kegiatan	273
Lampiran 18 : Surat Izin Penelitian	279
Lampiran 19 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	280

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 pasal 37 menetapkan bahwa kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan kejuruan, dan muatan lokal. Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, (3) Hak asasi manusia (Depdiknas, 2007:271).

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas (2007), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam. Sehingga terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang *"taken for granted"* dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran.

Kendala dalam proses pembelajaran tersebut juga terjadi di SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pelaksanaan pembelajaran PKn. Berdasarkan refleksi yang diperoleh selama pengamatan pembelajaran Pkn di kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang berlangsung menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar Pkn, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang.

Hal tersebut didukung dengan data dari hasil observasi dan penilaian evaluasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang tahun ajaran 2012/2013 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata

pelajaran PKn masih rendah, hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis terhadap nilai ulangan harian. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran PKn yaitu 65. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Dari 40 siswa hanya 15 siswa (38%) yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan sisanya yaitu 25 siswa (62%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan melihat data hasil belajar pada mata pelajaran PKn, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan media PowerPoint. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan media PowerPoint siswa akan berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang menunjang kegiatan siswa melalui kombinasi media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Menurut Hamdani (2011: 31) dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe

atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sedangkan menurut Indriana (2011: 150) media PowerPoint adalah salah satu bentuk media presentasi. Presentasi menggunakan PowerPoint terdiri atas sejumlah halaman atau *slide*. Analogi *slide* adalah sebuah acuan bagi proyektor *slide*, sebuah alat yang bisa dilihat sebagai alat yang kuno dalam konteks penggunaan PowerPoint dan *software* presentasi yang lain. *Slide-slide* tersebut mengandung teks, grafis, film, dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, dimana dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mampu bekerja sama dengan teman kelompok serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan mengkaji dan melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif

Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN

MASALAH

1.2.1 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn ?
- b. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn ?
- c. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn?

1.2.2 Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

Menurut Trianto (2011: 84) implementasi *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru; (2) Kelompok belajar; (3) Turnamen; dan (4) Penghargaan kelompok.

Dalam melaksanakan pembelajaran selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) penelitian ini juga menggunakan media Powerpoint. Menurut Indriana (2011: 151) media PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan PowerPoint. Berikut adalah tipe-tipe penggunaan PowerPoint:

1. *Personal Presentation*

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

2. *Stand Alone*

Pada pola penyajian ini, PowerPoint dapat dirancang secara khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktif siswa tidak terlalu tinggi, namun PowerPoint mampu menampilkan umpan balik yang sudah diprogram.

3. *Web Based*

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

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media PowerPoint tipe *Personal Presentation* dengan begitu diperoleh langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diberikan dengan menampilkan *slide* PowerPoint.
- b. Guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen.
- c. Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- d. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS, sehingga semua anggota menguasai materi.
- e. Guru bersama siswa menilai hasil diskusi.
- f. Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara).
- g. Siswa melakukan turnamen (pertandingan) sesuai dengan prosedur pelaksanaan.
- h. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) dengan media PowerPoint pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang. Sedangkan tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pendidikan di sekolah dasar. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran PKn agar kualitas pembelajaran PKn dapat meningkat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi siswa

Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint, siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran PKn dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.4.2.2 Bagi guru

Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi guru tentang model pembelajaran untuk memperbaiki metode pembelajaran sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat menambah pengetahuan bagi guru-guru di SDN Karanganyar 02 tentang pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga kualitas sekolah dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Setiap manusia mengalami proses belajar baik disadari maupun tidak. Berikut disajikan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar.

Hamalik (2011: 29) menyatakan belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh. Menurut Rifa'i (2009: 82), belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Sedangkan menurut Aunurrahman (2010: 48) belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Defnisi ini mencakup tiga unsur, yaitu; (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman, (3) perubahan tingkah laku tersebut reltif permanen atau tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Menurut Siddiq (2008: 1.3) belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Sedangkan

menurut B. F. Skinner (dalam Ruminiati, 2007: 1.5) belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pengertian belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan hasil latihan atau pengalaman yang merupakan proses penting bagi perubahan perilaku menjadi lebih baik dari sebelumnya yang relatif tetap atau permanen, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu.

Wragg (dalam Aunurrahman, 2010: 36) mengemukakan beberapa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut: (1) belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja, (2) belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, (3) hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Menurut Rifa'i (2007: 14) faktor-faktor yang berpengaruh dalam belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal meliputi kondisi fisik, kondisi psikis, dan kondisi sosial siswa. Sedangkan kondisi eksternal mengacu kepada lingkungan siswa, antara lain variasi dan tingkat kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim belajar, suasana lingkungan, dan budaya masyarakat di lingkungan tersebut. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar adalah suatu aktivitas pada diri seseorang yang merupakan interaksi individu dengan

lingkungannya yang dipengaruhi oleh kondisi internal maupun kondisi eksternal yang ditandai dengan perubahan perilaku.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat dilepaskan dari profesi guru. Sebagai seorang guru maupun calon guru perlu memahami istilah pembelajaran. Beberapa pengertian mengenai pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu (Siddiq, 2008: 1.9). Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadi pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah menyediakan fasilitas belajar bagi siswanya 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 (Suprijono, 2011:13).

Menurut Brings (dalam Rifa'i, 2009:191) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa

tersebut membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Sedangkan menurut Degeng (dalam Uno, 2009: 2) pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yaitu kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) yang dirancang secara efektif dan efisien untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk memungkinkan siswa memperoleh kemudahan.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Menurut Sanjaya (2012: 58) komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi:

2.1.2.1 Tujuan

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Dalam kurikulum tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

2.1.2.2 Isi atau Materi Pelajaran

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam

proses pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi.

2.1.2.3 Strategi atau Metode

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini.

2.1.2.4 Alat dan Sumber

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

2.1.2.5 Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yaitu tujuan, isi/materi, metode, alat dan sumber belajar, dan evaluasi. Semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Reigeluth (dalam Uno, 2009: 16) mengklasifikasikan variabel-variabel pembelajaran menjadi tiga yaitu: 1) variabel kondisi pembelajaran, yaitu faktor yang mempengaruhi efek metode, 2) variabel metode pembelajaran, yaitu cara-

cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda, 3) variabel hasil pembelajaran. Yaitu semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi pembelajaran didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Etzioni menyebutkan bahwa kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Menurut Robbins efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang (dalam Daryanto, 2010: 57).

Menurut Mulyasa (2010: 256) kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses

pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Menurut Lovitt dan Clarke (Suherman, 2007: 79) menambahkan bahwa kualitas pembelajaran ditandai dengan berapa luas dalam lingkungan belajar; mulai dari mana siswa ini berada, mengenali bahwa siswa belajar dengan kecepatan yang berbeda, melibatkan siswa secara fisik dalam proses belajar, meminta siswa untuk memvisualkan yang imajiner (dalam Abidin, 2012).

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari segi proses dan hasil pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Menurut Depdiknas (2004: 7), indikator kualitas pembelajaran terdiri dari perilaku guru dalam pembelajaran, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran yang berkualitas, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Semua indikator tersebut saling terkait dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Masing-masing indikator dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.1.3.1 Perilaku Guru dalam Pembelajaran

Tugas utama seorang guru adalah mengajar. Menurut Hamdani (2011:17), mengajar merupakan suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan kegiatan belajar serta memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Menurut Depdiknas (2004:8), perilaku guru dapat dilihat dari kinerjanya yang meliputi: 1) membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar; 2) menguasai disiplin ilmu serta mampu memilih, menata, mengemas, dan menyampaikan materi sesuai kebutuhan siswa; 3) memahami karakteristik siswa serta latar belakang siswa; 4) menguasai pengelolaan pembelajaran yang tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi untuk membentuk kompetensi siswa; dan 5) mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan sebagai pendidik.

2.1.3.2 Perilaku dan Dampak Belajar Siswa

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri, kegiatan atau aktivitas belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai (Hamalik, 2011:171-172).

Menurut Depdiknas (2004: 8), perilaku dan dampak belajar siswa secara umum dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut: 1) memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, 2) mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya, 3)

mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya, 4) mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna, 5) mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap, dan bekerja produktif.

2.1.3.3 Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran mencakup aspek-aspek yang meliputi: 1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan, dan 2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreativitas guru (Depdiknas, 2004:9).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa iklim pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan peserta didik atau antar peserta didik yang menjadi ciri khusus dari kelas dan mempengaruhi proses belajar mengajar.

2.1.3.4 Materi Pembelajaran yang Berkualitas

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Depdiknas (2004:9), materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari: (1) kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, (2) ada keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, (4) dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin, (5) dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang

ilmu, teknologi, dan seni, (6) materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis dan praktis. Sehingga guru dituntut untuk bias memilih materi yang tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik siswa dan lingkungan.

2.1.3.5 Kualitas Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Hamdani, 2011:73).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran diutamakan untuk membantu proses belajar siswa sehingga pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan kesesuaiannya dengan materi pelajaran.

2.1.3.6 Sistem Pembelajaran

Sistem merupakan suatu kesatuan unsur-unsur yang saling berinteraksi secara fungsional yang memperoleh masukan menjadi keluaran. Ciri-ciri sistem meliputi: 1) adanya tujuan; 2) adanya fungsi untuk mencapai tujuan; 3) ada bagian komponen yang melaksanakan fungsi; 4) adanya interaksi antara komponen; 5) adanya penggabungan yang menimbulkan jalinan keterpaduan; 6) adanya proses

transformasi; 7) adanya proses umpan balik untuk perbaikan; 8) adanya daerah batasan dan lingkungan (Uno, 2009:11).

Pada penelitian ini indikator kualitas pembelajaran dibatasi menjadi tiga indikator yaitu: (1) keterampilan guru dalam pembelajaran, (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan (3) dampak atau hasil belajar siswa.

2.1.4 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Salah satu tugas guru adalah mengajar. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar agar mampu melaksanakan tugasnya dengan baik. Sanjaya (2012:14) menyatakan seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.

Anitah (2009: 7.1) menyatakan agar dapat melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan baik, di samping menguasai berbagai kemampuan, guru dipersyaratkan untuk menguasai keterampilan dasar mengajar, yang merupakan salah satu aspek penting dalam kompetensi guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru adalah kecakapan atau kemampuan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Aktivitas guru dalam pembelajaran berkaitan erat dengan keterampilan dasar mengajar guru dalam suatu pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 80-92),

keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru yang sangat mempengaruhi kualitas dari sebuah pembelajaran, adalah sebagai berikut:

2.1.4.1 Keterampilan Membuka Pelajaran

Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pelajaran. Membuka pelajaran (*set induction*) adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Komponen dalam membuka pelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi.
- b. Menimbulkan motivasi dan memperhatikan minat siswa.
- c. Memberi acuan melalui berbagai usaha seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan mengajukan beberapa pertanyaan.
- d. Memberikan appersepsi.

2.1.4.2 Keterampilan Bertanya

Bertanya sangat biasa dilakukan siswa dalam tiap kesempatan, untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran bertanya memainkan peranan penting karena, pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap

aktivitas dan kreativitas siswa. Komponen keterampilan bertanya adalah sebagai berikut:

- a. Pengungkapan pertanyaan secara singkat dan jelas.
- b. Pemindahan giliran dan penyebaran. Pertanyaan harus diberikan secara bergiliran agar tidak didominasi beberapa siswa saja serta pertanyaan diberikan ke kelas terlebih dahulu setelah itu pertanyaan disebar untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa.
- c. Pemberian waktu berpikir. Setelah pertanyaan diberikan, berilah waktu berpikir kepada siswa kurang lebih satu sampai lima menit, setelah itu guru dapat memberikan kesempatan bagi yang sudah siap atau langsung menunjuk satu per satu kepada siswa.
- d. Pemberian tuntunan. Bila siswa mengalami kesulitan untuk menjawab, guru dapat memberikan tuntunan (*prompting*), sehingga siswa memiliki gambaran jawaban yang diharapkan.

2.1.4.3 Keterampilan Memberikan Penguatan

Hasil penelitian membuktikan bahwa pemberian penguatan (*reinforcement/ reward*) lebih efektif dibandingkan dengan hukuman. *Reinforcement* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali tingkah laku tersebut. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memberikan ganjaran atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran. Menurut Anitah (2009: 7.25) Komponen keterampilan memberikan penguatan adalah sebagai berikut:

- a. Penguatan verbal dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan, dapat diberikan dalam bentuk kata-kata dan kalimat. Contoh: bagus, baik, benar, dll.
- b. Penguatan nonverbal dapat ditunjukkan dengan berbagai cara yaitu: 1) mimik dan gerakan badan, 2) gerak mendekati, 3) sentuhan, 4) kegiatan yang menyenangkan, 5) pemberian simbol atau benda.
- c. Penguatan tak penuh diberikan untuk jawaban/ respon siswa yang hanya sebagian benar.

2.1.4.4 Keterampilan Mengadakan Variasi

Penggunaan variasi ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Komponen dalam mengadakan variasi menurut Anitah (2009: 7.40) dapat dikelompokan menjadi 3 kelompok, yakni:

- a. Variasi dalam gaya mengajar.
- b. Variasi dalam pola interaksi.
- c. Variasi dalam penggunaan alat bantu pembelajaran.

2.1.4.5 Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab akibat. Penyampaian

informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Komponen keterampilan menjelaskan adalah sebagai berikut:

- a. Merencanakan, penjelasan yang dilakukan guru perlu direncanakan dengan baik, terutama yang berkenaan dengan isi materi dan aktivitas siswa itu sendiri.
- b. Penyajian suatu penjelasan, dapat ditingkatkan hasilnya dengan memperhatikan kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan.

2.1.4.6 Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan, sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil. Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
- b. Memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman dengan cara meminta komentar siswa dan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang lebih jelas.

- c. Meningkatkan urunan siswa yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan menantang, memberikan contoh dengan tepat dan memberikan waktu berpikir. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi.
- d. Menghindari monopoli pembicaraan dalam diskusi dan menutup diskusi.
- e. Menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi, menindaklanjuti hasil diskusi, dan mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi.

2.1.4.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Uzer Usman (1992:89) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok produktif. Menurut Anitah (2009: 8.37) Komponen dalam keterampilan mengelola kelas adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang, memberikan penguatan.
- b. Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal yang berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

c. Menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

2.1.4.8 Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru yang jumlahnya terbatas, yaitu antar dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan. Menurut Anitah (2009: 8.52) mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam konteks klasikal. Dalam konteks ini, siswa tidak terus-menerus belajar dalam kelompok kecil atau secara perseorangan. dengan demikian, para siswa akan mengalami kegiatan belajar secara klasikal, kelompok kecil, dan perorangan sesuai dengan hakikat topik yang sedang dipelajari dan tujuan yang ingin dicapai. Komponen dalam pembelajaran perseorangan adalah:

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi.
- b. Keterampilan mengorganisasi.
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustasi..
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.1.4.9 Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran (*closure*) adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa,

mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Komponen menutup pelajaran menurut Anitah (2009: 8.9) adalah sebagai berikut:

- a. Meninjau kembali.
- b. Menilai (mengevaluasi).
- c. Memberi tindak lanjut.

Berdasarkan peran guru di atas, keterampilan guru harus selalu ditingkatkan agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran inovatif guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Apabila guru dapat melaksanakan perannya dengan keterampilan yang baik, maka kualitas kegiatan pembelajaran akan meningkat dan mendorong tercapainya prestasi belajar siswa yang diharapkan.

2.1.5 Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Siswa merupakan salah satu unsur pokok dalam pembelajaran, tanpa siswa maka tidak akan ada proses pembelajaran. Sanjaya (2012: 135) menyatakan dalam standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa. Menurut Sriyono (dalam Yasa, 2008) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan – kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat,

mengerjakan tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah serangkaian kegiatan siswa yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172), membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok sebagai berikut:

2.1.5.1 Kegiatan-Kegiatan Visual

Meliputi: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain.

2.1.5.2 Kegiatan-Kegiatan Lisan (*Oral*)

Meliputi: mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

2.1.5.3 Kegiatan-Kegiatan Mendengarkan

Meliputi: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.

2.1.5.4 Kegiatan-Kegiatan Menulis

Meliputi: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

2.1.5.5 Kegiatan-Kegiatan Menggambar

Meliputi: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.

2.1.5.6 Kegiatan-Kegiatan Metrik

Meliputi: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

2.1.5.7 Kegiatan-kegiatan mental

Meliputi: merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

2.1.5.8 Kegiatan-kegiatan emosional

Meliputi: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2011: 46) hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Rifa'i, 2009: 85) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Dalam pembelajaran perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu :

kognitif, afektif dan psikomotorik (Suprijono : 2009). Sementara Purwanto (2011: 44) mengungkapkan bahawa belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar.

2.1.6.1 Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyesuaikan masalah.

Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan. Tingkatan itu yaitu Pengetahuan (*Knowledge*); Pemahaman (*Comprehension*); Aplikasi (*Application*); Analisis (*Analysis*); Evaluasi (*Evaluation*); Menciptakan (*Create*) (Purwanto 2011: 50).

2.1.6.2 Ranah Afektif

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Krathwohl. Ranah Afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

Pembagian domain terdiri dari: penerimaan atau menaruh perhatian (*receiving/attending*), partisipasi atau merespon (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), pengorganisasian (*organization*) (Purwanto 2011: 51).

2.1.6.3 Ranah Psikomotor

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Ranah Psikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Simpson yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotor menjadi enam: [persepsi](#) (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbias (*mechanism*), gerakan kompleks (*adaptation*), dan kreativitas (*origination*) (Purwanto 2011: 52).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar setelah mengalami aktivitas pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor. Adapun indikator pencapaian hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah:

- a. Kognitif : 1) memahami pentingnya memiliki harga diri, 2) menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan harga diri, 3) menyebutkan contoh perilaku yang tidak memiliki harga diri, 4) menunjukkan lambang negara Indonesia, 5) menjelaskan lambang negara Indonesia, 6) menjelaskan macam-macam budaya Indonesia, 7) menyebutkan macam-macam budaya Indonesia, 8) menyebutkan kekayaan alam di Indonesia, 9) menunjukkan

keramahtamahan bangsa Indonesia, 10) menyebutkan macam-macam budaya Indonesia, 11) mengerjakan soal evaluasi.

- b. Afektif : 1) mendengarkan penjelasan guru, 2) memperhatikan media pembelajaran yang disiapkan guru, 3) mengajukan pertanyaan, 4) melaksanakan diskusi kelompok, 5) tanggapan dalam menerima penghargaan, 6) sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Psikomotorik : 1) kesiapan siswa mengikuti pelajaran, 2) melakukan turnamen/ pertandingan, 3) antusias dalam pembelajaran.

2.1.7 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan SD

2.1.7.1 Pengertian PKn

Winaputra (dalam Ruminiati, 2008: 1.25) mengungkapkan PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 th. 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia. Undang-undang ini telah diperbarui dalam UU No. 62 th. 1958. Dalam perkembangannya, UU ini dianggap cukup diskriminatif, sehingga diperbarui lagi menjadi UU No.12 th. 2006 tentang kewarganegaraan, yang telah diberlakukan mulai 1 Agustus 2006. UU ini telah disahkan oleh DPR dalam sidang paripurna tanggal 11 Juli 2006.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga

negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2007 :271).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan PKn merupakan mata pelajaran yang memuat tentang kewarganegaraan khususnya mengenai hak, kewajiban dan perilaku dalam berbangsa dan bernegara.

2.1.7.2 Tujuan PKn di SD

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga Negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sesuai pendapat Mulyasa (dalam Ruminiati, 2008:1.26) adalah untuk menjadikan siswa:

- a) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- c) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Berdasarkan beberapa tujuan PKn yang telah dikemukakan diatas, tujuan peneliti dalam meneliti ini adalah agar siswa mampu menjadi warga negara yang baik, memiliki moral yang baik dan dapat bersosialisasi dengan baik.

2.1.7.3 Ruang Lingkup PKn di SD

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Depdiknas, 2007 :271).

- 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, sistim hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- c) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d) Kebutuhan Warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan rnengeluarkan 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) Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn berfungsi untuk memberikan bekal dalam berperilaku berbangsa dan bernegara, khususnya berkaitan dengan moralitas, sehingga PKn sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai calon penerus bangsa.

2.1.8 Model Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Selain

itu model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2011:46).

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Arends (dalam Trianto, 2010: 74) menyatakan "*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goal, syntax, environment, and management system.*" Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, merancang bahan-bahan pembelajaran dan memberi petunjuk kepada guru untuk membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

2.1.8.2 Model Pembelajaran Tematik

Anitah (2009: 3.10) menyatakan belajar tematik didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar yang dirancang sekitar ide pokok (tema), dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema. Sedangkan menurut Trianto (2010: 78) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2012: 254).

2.1.8.2.1 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada kelas I, II, dan III Sekolah Dasar, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Rusman, 2012: 260).

2.1.8.2.2 Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang harus diperhatikan guru adalah sebagai berikut: 1) tidak semua mata pelajaran harus dipadukan, 2) dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester, 3) kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan, kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri, 4) kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema lain maupun disajikan tersendiri, 5) kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral (Rusman, 2012: 259).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran yang dirancang

berdasarkan tema-tema tertentu yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran tematik dengan mata pelajaran utama adalah PKn dan dipadukan dengan dua mata pelajaran lain yang memiliki keterkaitan dalam tema tertentu.

2.1.9 Pembelajaran Kooperatif

2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Anitah (2009: 3.7) menyatakan belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Sedangkan menurut Huda (2011: 32) Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Menurut H. Karli dan Yuliatiningsih, M.S. (2002), menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara 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 (dalam Hamdani, 2011: 165).

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2012: 207) dapat dijelaskan sebagai berikut.

2.1.9.1.1 Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan.

2.1.9.1.2 Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: 1) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, 2) fungsi manajemen sebagai organisasi, 3) fungsi manajemen sebagai kontrol.

2.1.9.1.3 Kemauan untuk Bekerja Sama.

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

2.1.9.1.4 Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim yang terdiri dari dua orang atau lebih (kelompok kecil) yang bersifat heterogen, sehingga siswa diharapkan dapat bekerja sama dalam kelompok karena keberhasilan pembelajaran kooperatif

ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Dalam pembagian kelompok peneliti dibantu oleh guru kelas sehingga dapat membagi kelompok dengan lebih teliti.

Anitah (2009: 3.9) menyebutkan manfaat dari belajar kooperatif, diantaranya: 1) meningkatkan hasil belajar pebelajar, 2) meningkatkan hubungan antar kelompok, 3) meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, 4) menumbuhkan realisasi kebutuhan pebelajar untuk belajar berpikir, 5) memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan, 6) meningkatkan perilaku dan kehadiran di kelas, 7) relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.

2.1.9.2 Model *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT 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*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011: 92).

Menurut Rusman (2012: 224) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru

memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Huda (2011: 117) menyatakan teknis pelaksanaan dari TGT adalah setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Setiap anggota ditugaskan untuk ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Menurut Rusman (2012: 225) model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri: (1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; (2) *games tournament*; (3) penghargaan kelompok. Menurut Trianto (2011: 84) implementasi *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru; (2) Kelompok belajar; (3) Turnamen; dan (4) Penghargaan kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (dalam Istiqomah, 2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas

- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- d. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- e. Motivasi belajar lebih tinggi
- f. Hasil belajar lebih baik
- g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

- a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Menurut peneliti solusi untuk kelemahan TGT adalah:

- a. Guru teliti dalam pembagian kelompok.
- b. Guru dapat membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa model TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game* akademik yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2.1.10 Media Pembelajaran

2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Criticos (dalam Daryanto, 2010: 4) menyatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Indriana (2011: 15) media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 243) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Nilai dan manfaat media pengajaran menurut Indriana (2011:48) adalah sebagai berikut: 1) membuat konkret berbagai konsep yang abstrak, 2) menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut, 3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil tersebut.

Dari berbagai pengertian tersebut, kita bisa memahami bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi sebagai pembawa pesan atau informasi yang sangat bermanfaat bagi para pendidik dan siswa.

2.1.10.2 Media PowerPoint

Metode presentasi paling sering dimanfaatkan dalam pembelajaran dan pengajaran. Presentasi akan menjadi lebih menarik bila menggunakan teknologi komputer. Sedangkan teknologi komputer yang paling sering digunakan adalah *software* Microsoft PowerPoint. Presentasi menggunakan PowerPoint terdiri atas sejumlah halaman atau *slide*. Analogi *slide* adalah sebuah acuan bagi proyektor *slide*, sebuah alat yang bisa dilihat sebagai alat kuno dalam konteks penggunaan PowerPoint dan *software* presentasi yang lain (Indriana, 2011: 149-150).

Microsoft PowerPoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya (Daryanto, 2010: 163).

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

4. *Personal Presentation*

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

5. *Stand Alone*

Pada pola penyajian ini, PowerPoint dapat dirancang secara khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktif siswa tidak terlalu tinggi, namun PowerPoint mampu menampilkan umpan balik yang sudah diprogram.

6. *Web Based*

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

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa PowerPoint adalah salah satu *software* sebagai bentuk dari media presentasi dengan kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

2.1.11 Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint Pada Pembelajaran PKn

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia

yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2007).

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran tersebut maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dalam pembelajaran PKn. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut ini :

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diberikan dengan menampilkan *slide* PowerPoint.
- b. Guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen.
- c. Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- d. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS, sehingga semua anggota menguasai materi.
- e. Guru bersama siswa menilai hasil diskusi.
- f. Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara).
- g. Siswa melakukan pertandingan (turnamen) sesuai dengan prosedur pelaksanaan.
- h. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.

Selama proses pembelajaran PKn tersebut dilengkapi dengan media PowerPoint yang terdiri atas sejumlah halaman atau *slide*. *Slide-slide* tersebut mengandung teks, gambar dan suara yang disusun secara bebas. Media PowerPoint pada penelitian ini menggunakan tipe *personal presentation* yang dilakukan guru kepada siswa. Guru akan menyajikan materi pada awal pembelajaran dengan menampilkan *slide* PowerPoint. Pembagian kelompok

dalam pelaksanaan pertandingan (turnamen) dilakukan secara homogen, dalam pembagian kelompok peneliti dibantu oleh guru kelas sehingga dapat lebih teliti dalam membagi kelompok. Aturan permainan TGT pada kelas III dalam penelitian ini yaitu: (1) setiap kelompok terdiri dari empat atau lima orang dengan kemampuan/ prestasi yang sama; (2) setiap siswa mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan dengan nomor yang sama pada lembar permainan; (3) siswa menjawab pertanyaan urut sesuai nomor yang diperoleh; (4) siswa mencek lembar jawaban apabila jawaban benar maka siswa mendapat poin 20 apabila salah maka poin dikurangi 5.

2.1.12 Teori belajar yang mendasari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan Media PowerPoint

2.1.12.1 Teori Kognitif

Teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget, yang memandang individu sebagai struktur kognitif, peta mental, skema atau jaringan konsep guna memahami dan menanggapi pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan (Lapono, 2008:1.18)

Piaget berpendapat bahwa seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

2.1.12.1.1 Tahap sensori motor (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh).

2.1.12.1.2 Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Tahap pemikiran ini lebih bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional .

2.1.12.1.3 Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak dapat menyimpulkan sesuatu dari pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret dan mampu mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama.

2.1.12.1.4 Tahap operasional formal (11 tahun lebih)

Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis (Rifa'i, 2009:29)

2.1.12.2 Teori Konstruktivisme

Rifa'i (2009:199) menyatakan menurut konstruktivisme, belajar adalah proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik dalam proses belajar tersebut terjadi proses asimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari.

Tasker (dalam Laponi, 2008:1.28) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut. Pertama adalah peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2010: 111) pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep

yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint ini berdasarkan teori kognitif anak menurut Piaget dan teori konstruktivisme. Anak belajar secara konstruktivistik yaitu menemukan dan memahami konsep dengan cara berdiskusi dengan temannya serta dalam pembelajarannya disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget yaitu menggunakan media PowerPoint karena anak masih dalam tahap operasional konkret.

2.1.13 Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Melalui Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint

Berdasarkan kajian teori mengenai model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Media PowerPoint, maka peneliti menetapkan indikator keterampilan guru dan aktivitas siswa melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint

Adapun indikator keberhasilan guru dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dalam penelitian ini adalah:

- a. Membuka pelajaran.
- b. Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint.
- c. Kemampuan menyajikan pertanyaan.
- d. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

- e. Mengadakan variasi pembelajaran.
- f. Melaksanakan turnamen.
- g. Memberikan penghargaan.
- h. Membimbing pembentukan kelompok.
- i. Keterampilan guru dalam menutup pelajaran.

Sedangkan indikator keberhasilan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran.
- b. Mendengarkan penjelasan guru.
- c. Memperhatikan media pembelajaran yang disiapkan guru.
- d. Mengajukan pertanyaan.
- e. Melakukan diskusi secara kelompok.
- f. Melakukan pertandingan dalam pembelajaran.
- g. Tanggapan menerima penghargaan.
- h. Melakukan refleksi.
- i. Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Aditiyaningtyas (2011) dengan judul *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas III SDN Kandri 02 Semarang”*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran. Pada siklus I, keterampilan guru dalam pembelajaran memperoleh skor 37 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor rata-rata 21,38 dengan kategori baik dan tingkat ketuntasan 54,55%. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 42 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor 23,64 dengan kategori baik dan ketuntasan belajar sebesar 72,73%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus III dengan peningkatan skor keterampilan guru sebesar 48 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 27,26 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan belajar sebesar 90,91%.

Malisa Dewi Mayasari (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 ini menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT (Teams Game Tournaments) adalah belajar disertai diskusi kelompok, permainan dan turnamen, (2) pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournaments) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk, yaitu dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah tindakan menjadi rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, dan rerata skor 87,2 dan daya serap

klasikal 88% pada siklus II, (3) dampak pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournaments) terhadap aktivitas belajar siswa adalah semangat kerjasama siswa yang meningkat.

Penelitian lain juga telah dilakukan terhadap pemanfaatan media PowerPoint dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Ike Oktaria (2012) dengan judul “*Pemanfaatan media pembelajaran berbasis microsoft power point untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang*”. Hasil penelitian menunjukkan penelitian pada pembelajaran PKn dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis microsoft power point dapat berjalan dengan baik. Guru berhasil memfasilitasi dan memotivasi siswa sehingga siswa dapat menggali pengetahuan melalui sajian presentasi power point. Rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5,6. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM juga mengalami peningkatan. Kesimpulannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis microsoft power point dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IIIB SDN Cemorokandang 2 Malang.

Berdasarkan kajian empiris di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint efektif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga penelitian dalam kajian empiris

tersebut selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media PowerPoint Pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang”.



2.3 KERANGKA BERFIKIR

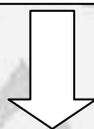
KONDISI AWAL

Dari siswa

- a. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran.
- b. Siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar PKn.
- c. Siswa sering tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

Dari guru:

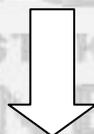
- a. Guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran
- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal.



PELAKSANAAN TINDAKAN

Dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dalam pembelajaran PKn. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut ini :

1. Guru menyampaikan materi yang akan diberikan dengan menampilkan *slide* PowerPoint.
2. Guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen.
3. Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
4. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS, sehingga semua anggota menguasai materi.
5. Guru bersama siswa menilai hasil diskusi.
6. Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara).
7. Siswa melakukan pertandingan (turnamen) sesuai dengan prosedur pelaksanaan.
8. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.



KONDISI AKHIR

- a. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat
- c. Hasil belajar siswa meningkat

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Karanganyar 02 Semarang belum berjalan secara optimal terlihat dari masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar Pkn, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang.. Beberapa permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint. Strategi tersebut memfokuskan keterlibatan siswa dalam bekerja sama secara kelompok (tim). Aktivitas belajar dengan strategi tersebut memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Kondisi akhir yang diharapkan adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn akan meningkat.

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 SUBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas III sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar 02 Kecamatan Tugu Kota Semarang.

3.2 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.3 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan

penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:3), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Adapun tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek pembelajaran secara berkesinambungan (Aqib, 2009:18). Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai tujuan meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru.

Skema langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2009: 16) dapat di lihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

3.3.1 Perencanaan

Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2009: 18).

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran PKn serta mengkaji indikatornya.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Menyiapkan media pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2009: 18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Dalam setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Setiap pertemuan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.3.3 Observasi/ pengamatan

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009: 19). Observasi atau pengamatan, merupakan teknik untuk merekam data atau keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga diperoleh data tingkah laku seseorang yang menampak (*behavior observable*), apa yang dilakukan, dan apa yang diperbuatnya (Kurnia, 2007: 4-2). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kalaboratif dengan guru untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02.

3.3.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2009: 19). Setelah mengkaji proses pembelajaran pada siklus pertama yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn, apakah pembelajaran tersebut sudah efektif, dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3.4 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam tiga siklus. Berikut ini merupakan perencanaan dalam setiap siklus penelitian.

3.4.1 Siklus I

3.4.1.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik dengan mata pelajaran utama PKn yang sesuai dengan materi.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket PKn dan *slide* power point yang sesuai dengan materi.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

A. Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru. (*eksplorasi*)
2. Dengan bimbingan guru siswa diajak menyanyikan lagu “pergi belajar” (*eksplorasi*)

3. Tanya jawab guru dengan siswa tentang isi lagu yang telah dinyanyikan.
(*eksplorasi*)
4. Siswa memperhatikan penjelasan tentang pentingnya memiliki harga diri dengan media yang telah disiapkan.(*eksplorasi*)
5. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru.(*elaborasi*)
6. Siswa mendengarkan cerita yang telah disiapkan oleh guru.(*eksplorasi*)
7. Tanya jawab guru dengan siswa tentang isi cerita yang telah didengar.(*eksplorasi*)
8. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang.(*elaborasi*)
9. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok.(*elaborasi*)
10. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.(*elaborasi*)
11. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
12. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru.(*konfirmasi*)
13. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya.(*elaborasi*)
14. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa.(*elaborasi*)
15. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.(*elaborasi*)
16. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.(*konfirmasi*)

C. Kegiatan Akhir

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
2. Guru melakukan penilaian melalui pemberian soal evaluasi.

3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3.4.1.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan dan membagikan angket siswa.

3.4.1.4 Refleksi

- a. Menganalisis pembelajaran siklus pertama.
- b. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama
- c. Mengidentifikasi dan mengkaji daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua.

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (RPP) dengan mata pelajaran utama PKn yang sesuai dengan materi.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket PKn dan *slide power point* yang sesuai dengan materi.

- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

A. Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru. (*eksplorasi*)
2. Tanya jawab guru dengan siswa apa lambang negara Indonesia dan apa artinya. (*eksplorasi*)
3. Siswa mendengarkan penjelasan tentang tentang macam-macam budaya yang ada di Indonesia. (*eksplorasi*)
4. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. (*elaborasi*)
5. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. (*elaborasi*)
6. Guru meminta siswa menuliskan pekerjaan orang tua teman satu kelompok. (*elaborasi*)
7. Siswa secara berkelompok menulis pendapat tentang cara menjaga bhinneka tunggal ika. (*elaborasi*)
8. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok. (*elaborasi*)

9. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.(*elaborasi*)
10. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.(*elaborasi*)
11. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru.(*konfirmasi*)
12. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya.(*elaborasi*)
13. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa.(*elaborasi*)
14. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.(*elaborasi*)
15. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.(*konfirmasi*)

C. Kegiatan Akhir

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
2. Guru melakukan penilaian melalui pemberian soal evaluasi.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3.4.2.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan dan membagikan angket siswa.

3.4.2.4 Refleksi

- a. Menganalisis pembelajaran siklus pertama.
- b. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama
- c. Mengidentifikasi dan mengkaji daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus ketiga.

3.4.3 Siklus III

3.4.3.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (RPP) dengan mata pelajaran utama PKn yang sesuai dengan materi.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket PKn dan *slide power point* yang sesuai dengan materi.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

A. Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru. (*eksplorasi*)

2. Tanya jawab guru dengan siswa terdiri dari apa permukaan bumi kita?*(eksplorasi)*
3. Siswa mendengar penjelasan tentang macam-macam kekayaan yang ada di Indonesia baik di darat maupun di air.*(eksplorasi)*
4. Siswa mendengar penjelasan guru bahwa keramah tamahan sebagai salah satu kekhasan bangsa Indonesia.*(eksplorasi)*
5. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru.*(elaborasi)*
6. Guru membagi teks bacaan pada siswa.*(elaborasi)*
7. Siswa membaca dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks.*(elaborasi)*
8. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang.*(elaborasi)*
9. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok.*(elaborasi)*
10. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.*(elaborasi)*
11. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.*(elaborasi)*
12. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru.*(konfirmasi)*
13. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya.*(elaborasi)*
14. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa.*(elaborasi)*
15. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.*(elaborasi)*
16. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.*(konfirmasi)*

C. Kegiatan Akhir

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
2. Guru melakukan penilaian melalui pemberian soal evaluasi.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3.4.3.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa kelas III di SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan dan membagikan angket siswa.

3.4.3.4 Refleksi

- a. Menganalisis pembelajaran siklus pertama.
- b. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama
- c. Mengidentifikasi dan mengkaji daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama.

Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus 4 bila belum mencapai indikator keberhasilan.

3.5 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Siswa

Sumber data dari siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan pada siklus pertama, kedua dan ketiga, serta hasil evaluasi.

3.5.1.2 Guru

Diperoleh dari lembar pengamatan yang berisi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.5.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa daftar nilai awal sebelum ataupun sesudah dilakukan tindakan/solusi, serta foto selama proses pembelajaran.

3.5.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran yang tidak termuat dalam lembar observasi.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (*skoring*) (Sugiyono, 2011: 23). Data kuantitatif ini berupa hasil belajar PKn yang diperoleh siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.

3.5.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2011:23). Data kualitatif berupa gambaran/ deskripsi kegiatan

pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, wawancara, serta catatan lapangan dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode tes, metode dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan.

3.5.3.1 Metode Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Observasi dalam penelitian digunakan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.5.3.2 Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. (Poerwanti, 2008: 1.5). Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa saat pembelajaran. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

3.5.3.3 Metode Dokumentasi/ Studi Dokumenter

Studi dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2009: 221). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

3.5.3.4 Catatan Lapangan

Menurut Aries dan Haryono (2012: 89) catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan dilakukan oleh observer, agar hasilnya dapat menyempurnakan tindakan selanjutnya. Catatan lapangan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.. Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah :

3.6.1 Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran PKn dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif

dengan menentukan mean. Data kuantitatif ini disajikan dalam bentuk persentase.

Langkah – langkah untuk menganalisis data sebagai berikut :

3.6.1.1 Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis

Menurut Poerwanti (2008: 6-15) rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100 \text{ (rumus bila menggunakan skala 100)}$$

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir soal (pada tes bentuk penguraian).

S_t = skor teoritis

3.6.1.2 Menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal

Menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Aqib, 2011:41)

3.6.1.3 Menghitung mean

Menurut Sugiono (2011: 49) rata-rata (mean) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada dalam kelompok tersebut.

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$\text{Me} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Dimana:

Me = Mean (Rata-rata)

Σ = Epsilon (baca jumlah)

x_i = Nilai x ke I sampai ke n

N = Jumlah individu

(Sugiyono, 2011:49)

Hasil penghitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar di SDN Karanganyar 02 Semarang dengan menggunakan KKM individual dan klasikal.

Tabel 3.1
Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan Minimal		Kualifikasi
Klasikal	Individu	
$\geq 75\%$	≥ 65	Tuntas
$< 75\%$	< 65	Tidak Tuntas

Sumber: KKM Mapel Pkn SDN Karanganyar 02 Tahun Pelajaran 2012/2013

Dengan demikian, dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Adapun untuk menentukan kriteria ketuntasan belajar hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kriteria	Kualifikasi
86-100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
76-85	Baik (B)	Tuntas
65-75	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (K)	Tidak Tuntas

3.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint, serta hasil catatan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap aktifitas guru dan siswa serta hasil wawancara siswa sebagai bentuk respon terhadap pembelajaran yang dilakukan guru.

Hasil dari pengamatan ini dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Menurut Poerwanti, dkk (2007: 6-9) dalam mengelola data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

1. Menentukan skor terendah
2. Menentukan skor tertinggi
3. Mencari median
4. Mencari rentan nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

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

$$R_{\frac{n1}{k1}, \frac{n2}{k2}, \frac{n3}{k3}, \frac{n4}{k3}} T$$

(Herrhyanto, 2008: 5.3)

R = nilai terendah

T = nilai tertinggi

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

K1 = kuartil pertama

Letak K1 = $\frac{1}{4} (n + 2)$ untuk data genap atau $K1 = \frac{1}{4} (n + 1)$ untuk data ganjil.

K2 = kuartil kedua

Letak K2 = $\frac{2}{4} (n + 1)$ untuk data genap atau ganjil

K3 = kuartil ketiga

Letak K3 = $\frac{3}{4} (n + 2)$ untuk data genap atau $K3 = \frac{3}{4} (n + 1)$ untuk data ganjil

Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif.

Tabel 3.3
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
$K3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$K2 \leq \text{skor} < K3$	Baik	Tuntas
$K1 \leq \text{skor} < K2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} < K1$	Kurang	Tidak Tuntas

Dari perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Tabel diatas diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint. Untuk menentukan kategori penilaian digunakan perhitungan menggunakan rumus kuartil dengan skor tertinggi 36 dan skor terendah 0 sehingga diperoleh K1 adalah 9, K2 adalah 18, dan K3 adalah 28. Sehingga guru akan mendapatkan kategori sangat baik apabila dari perhitungan hasil observasi keterampilan guru diperoleh skor $28 \leq \text{skor} \leq 36$, kategori baik apabila mendapatkan skor $18 \leq \text{skor} < 28$, kategori cukup apabila skor yang diperoleh $9 \leq \text{skor} < 18$, dan kategori kurang apabila dari hasil observasi keterampilan guru mendapatkan skor $0 \leq \text{skor} < 9$.

Tabel 3.5
Kriteria Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Tabel diatas diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint. Dalam menentukan kriteria

aktivitas siswa juga menggunakan rumus kuartil dengan skor tertinggi 36 dan skor terendah 0 sehingga diperoleh K1 adalah 9, K2 adalah 18, dan K3 adalah 28. Sehingga, diperoleh kategori dalam menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu kategori sangat baik apabila dari perhitungan hasil observasi keterampilan guru diperoleh skor $28 \leq \text{skor} \leq 36$, kategori baik apabila mendapatkan skor $18 \leq \text{skor} < 28$, kategori cukup apabila skor yang diperoleh $9 \leq \text{skor} < 18$, dan kategori kurang apabila dari hasil observasi keterampilan guru mendapatkan skor $0 \leq \text{skor} < 9$.

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint pada pembelajaran PKn meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (skor ≥ 18)
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (skor ≥ 18)
- c. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint meningkat dengan ketuntasan

belajar individual sebesar ≥ 65 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata ≥ 76).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penerapan Model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada pembelajaran PKn di kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.

Hasil penelitian diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai hasil yang diperoleh meliputi hasil observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint dalam proses pembelajaran PKn di kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan

- a. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang harga diri serta mengkaji indikatornya.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tematik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Menyiapkan media pembelajaran.

- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan

4.1.1.2.1 Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal yang dilakukan guru pertama kali adalah mengkondisikan siswa. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menyuruh siswa untuk berdoa. Guru melakukan persensi dengan cara mengabsen siswa, ternyata ada dua anak yang tidak hadir pada pembelajaran siklus I. Setelah itu guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab tentang materi yang berkaitan dengan harga diri. Setelah tanya jawab guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

4.1.1.2.2 Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

Guru memperlihatkan media yang telah disiapkan. Siswa diminta untuk menyanyikan lagu “Pergi Belajar”, kemudian tanya jawab guru dengan siswa tentang isi lagu tersebut yang berkaitan dengan materi. Guru menjelaskan tentang materi harga diri dengan media yang telah disiapkan. Selain itu siswa juga diminta mendengarkan cerita yang telah disiapkan oleh guru, kemudian tanya jawab guru dengan siswa tentang isi cerita tersebut.

b. Elaborasi

Disaat guru menjelaskan siswa diminta menulis hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. Setelah itu siswa diminta berkelompok sesuai kelompok

yang telah ditentukan. Pada saat berkelompok suasana menjadi ramai karena siswa harus berpindah tempat duduk. Guru membagikan lembar kerja pada kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama dengan teman satu kelompok.

Guru berkeliling kelas untuk mengamati dan membimbing kelompok saat diskusi berlangsung. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, perwakilan tiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Guru membagi siswa pada meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru menyampaikan peraturan turnamen terlebih dahulu. Siswa kemudian melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.

c. Konfirmasi

Guru melakukan refleksi kegiatan. Guru memberikan beberapa pertanyaan guna melihat kemampuan siswa dalam memahami materi. Guru juga memberikan penghargaan pada individu maupun kelompok yang telah aktif selama pembelajaran.

4.1.1.2.3 Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan soal evaluasi pada siswa. Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

4.1.1.3 Hasil Observasi Siklus I

4.1.1.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan Model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

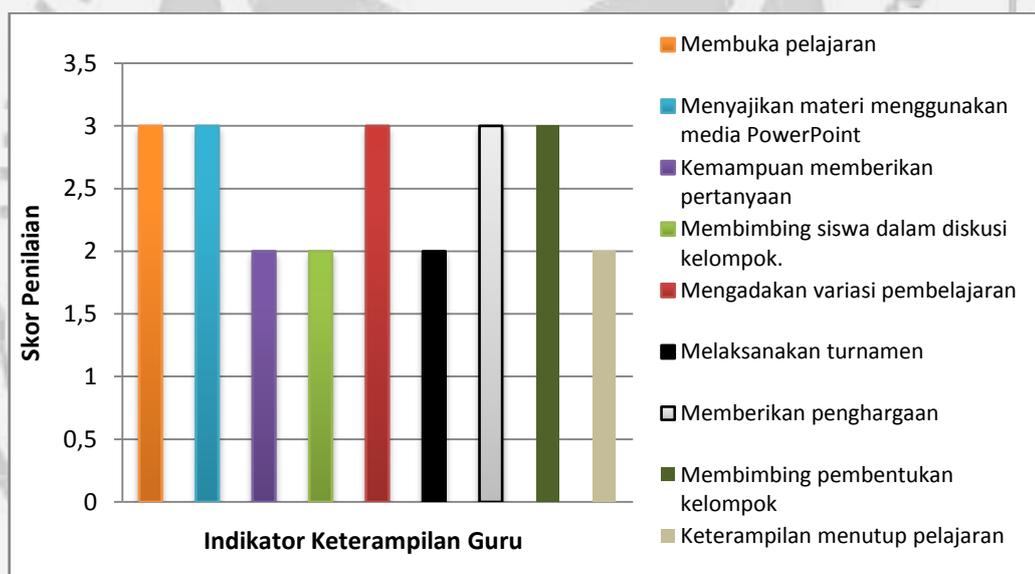
Tabel 4.1
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
		(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Membuka pelajaran				√	
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint				√	
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan			√		
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.			√		
5.	Mengadakan variasi pembelajaran				√	
6.	Melaksanakan turnamen			√		
7.	Memberikan penghargaan				√	
8.	Membimbing pembentukan kelompok				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran			√		
Total Skor		23				
Rata-rata		2,56				
Kriteria		B (Baik)				

Tabel 4.2
Kriteria Keterampilan Guru Siklus I

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.1 menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 23, rata-rata 2,56 dan berdasarkan tabel 4.2 perolehan skor tersebut termasuk dalam kriteria baik. Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Pada gambar diagram 4.1 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari observasi keterampilan guru pada siklus I menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Perolehan skor tersebut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru.

a. Membuka Pelajaran

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru mampu mengkondisikan siswa untuk duduk rapi dan menarik perhatian siswa agar mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran setelah itu guru melakukan presensi, ternyata ada dua anak yang tidak masuk pada siklus I . Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab sesuai materi yang akan diajarkan dan guru juga memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Deskriptor yang tidak tampak adalah guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pengkondisian siswa pada awal pelajaran memerlukan waktu yang cukup lama sehingga guru tidak sempat memberikan motivasi pada siswa.

b. Menyajikan Materi Menggunakan Media PowerPoint

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan media PowerPoint dalam menjelaskan materi dengan menampilkan *slide* yang dapat menarik perhatian siswa, guru juga menjelaskan materi sesuai dengan teks yang tertera pada *slide* PowerPoint . Materi pada siklus I ini yaitu tentang harga diri. Guru menggunakan gambar/ contoh yang relevan dengan materi harga diri yaitu gambar-gambar yang menunjukkan sikap harga diri tinggi maupun harga diri rendah yang ditampilkan dalam *slide* PowerPoint. Deskriptor yang tidak muncul adalah menyampaikan materi yang mudah dimengerti oleh siswa, guru masih sering menggunakan bahasa yang kurang dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

c. Kemampuan Memberikan Pertanyaan

Pada indikator ini guru memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dalam proses pembelajaran guru mampu mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Setelah memberikan pertanyaan guru memberikan waktu sekitar 3 menit untuk siswa dalam menjawab pertanyaan. Deskriptor yang tidak muncul pada indikator ini adalah pertanyaan diberikan secara merata pada seluruh siswa dan menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar. Pada siklus pertama guru sudah menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan tetapi masih cukup banyak anak yang belum mendapat pertanyaan.

d. Membimbing Siswa dalam Diskusi Kelompok

Pada indikator ini guru mendapatkan skor 2. Hal ini ditunjukkan dalam melaksanakan diskusi, guru berjalan berkeliling kelas dan membimbing kelompok saat melakukan diskusi. Dalam membimbing kelompok saat diskusi guru tidak banyak bicara, guru memancing pengetahuan siswa agar menemukan sendiri jawaban LKS dan dapat mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Deskriptor yang tidak muncul pada indikator ini adalah memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi dan menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil. Hal tersebut dikarenakan pada saat siswa berkelompok untuk diskusi kondisi kelas menjadi sedikit ramai sehingga memerlukan waktu untuk mengkondisikan siswa agar tenang untuk memulai diskusi.

e. Mengadakan Variasi dengan Pembelajaran

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan variasi suara dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan suara tinggi, tetapi juga memvariasikan suaranya ke rendah, dari cepat ke lambat. Guru juga menggunakan variasi dalam hal media pembelajaran yaitu menggunakan media PowerPoint. Posisi guru saat mengajar tidak hanya berdiri di depan tetapi juga berkeliling kelas. Variasi yang belum terlihat pada guru saat pembelajaran adalah menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik.

f. Melaksanakan Turnamen

Guru mendapat skor 2. Pada indikator ini pengelolaan kelas lebih ditekankan pada saat turnamen berlangsung. Sebelum pelaksanaan turnamen terlebih dahulu guru membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru memberitahukan aturan turnamen pada siswa sehingga guru dapat mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan. Deskriptor yang belum terlihat pada guru saat pembelajaran adalah memusatkan perhatian siswa/ kelompok dan menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang. Pada saat pembelajaran ada beberapa siswa yang membuat gaduh di kelas, guru sudah menegur siswa agar tenang, namun teguran tersebut hanya secara lisan sehingga siswa membuat gaduh kembali.

g. Memberikan Penghargaan

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Dalam pembelajaran guru sudah memberikan penguatan dengan kata-kata misal pintar, bagus kepada siswa maupun kelompok yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik. Selain dengan penguatan verbal guru juga memberikan penguatan dengan gerakan badan yaitu acungan jempol dan tepuk tangan. Guru juga memberikan stiker pada anak yang mau mengajukan pertanyaan dan maju ke depan melaksanakan tugas dari guru. Deskriptor yang tidak nampak adalah memberikan penguatan dengan cara mendekati, karena guru lebih sering menyuruh siswa maju untuk mendapat penghargaan.

h. Membimbing Pembentukan Kelompok

Pada indikator ini guru mendapat skor 3. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah membentuk kelompok secara heterogen 4-5 orang untuk melaksanakan diskusi. Guru juga sudah terlihat menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, guru tidak segan-segan mendekati dan membimbing siswa maupun kelompok yang merasa kesulitan saat mengerjakan tugas. Deskriptor yang tidak terlihat dilakukan oleh guru adalah menjelaskan materi kepada siswa yang belum paham, karena pada saat guru bertanya pada siswa apakah ada siswa yang belum paham, tidak ada siswa yang menjawab, sehingga guru tidak menjelaskan materi kembali.

i. Menutup Pelajaran

Dalam indikator ini guru mendapat skor 2. Saat menutup pelajaran guru mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal

pokok selama pembelajaran berlangsung yaitu mengenai harga diri. Guru juga memberikan evaluasi pada siswa untuk menilai hasil belajar siswa pada siklus I. pada saat guru menutup pelajaran guru belum memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan hasil belajar dan juga guru belum memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan penjabaran di atas terlihat deskriptor dari setiap indikator yang telah dilakukan guru pada pembelajaran PKn di siklus I. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I keterampilan guru pada pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint memperoleh skor skor 23, rata-rata 2,56 termasuk dalam kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru baik dalam mengelola pembelajaran. Namun, masih banyak hal yang masih perlu diperbaiki.

4.1.1.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Terdapat 9 indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus I, dilaksanakan oleh 38 siswa dari 40 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus I.

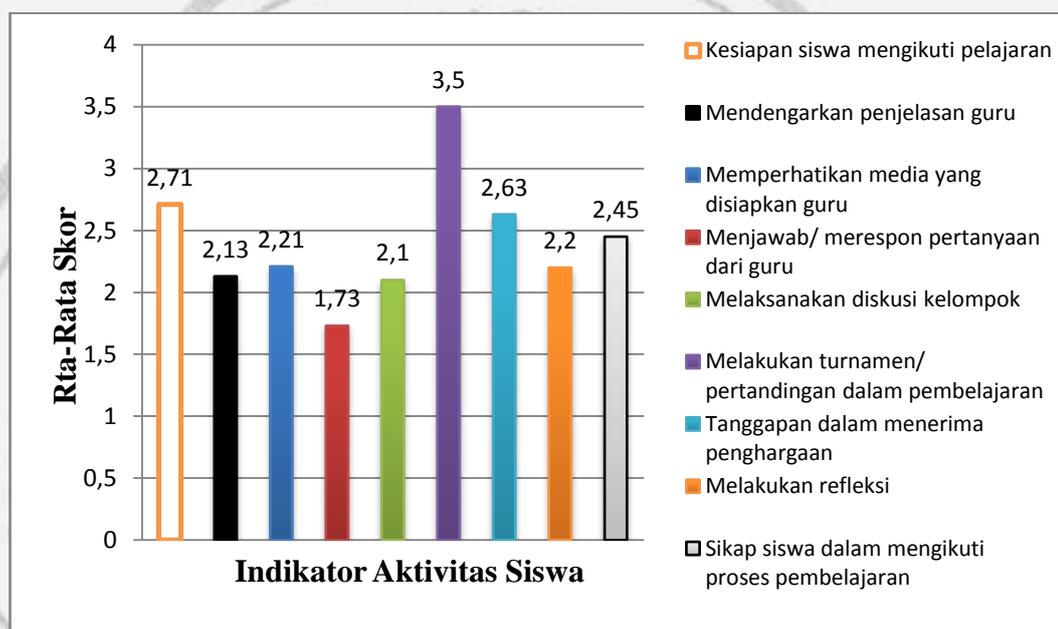
Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa yang mendapat skor					Jumlah skor	Rata-rata
		0	1	2	3	4		
1.	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	-	-	19	11	8	103	2,71
2.	Mendengarkan penjelasan guru	-	10	14	13	1	81	2,13
3.	Memperhatikan media yang disiapkan guru	-	7	16	15	-	84	2,21
4.	Menjawab/ merespon pertanyaan dari guru	-	16	16	6	-	66	1,73
5.	Melaksanakan diskusi kelompok	-	9	17	12	-	79	2,1
6.	Melakukan turnamen/ pertandingan dalam pembelajaran	-	-	-	19	19	133	3,5
7.	Tanggapan dalam menerima penghargaan	-	-	18	16	4	100	2,63
8.	Melakukan refleksi	-	4	24	10	-	82	2,2
9.	Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	-	5	14	16	3	93	2,45
Jumlah							820	21,66
Rata-rata							2,4	
Kriteria							Baik	

Tabel 4.4
Kriteria Aktivitas Siswa Siklus I

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa perolehan jumlah rata-rata skor aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus I yaitu 21,66, sehingga diperoleh rata-rata 2,4, berdasarkan tabel 4.4 perolehan jumlah skor tersebut termasuk dalam kriteria baik. Perolehan data tersebut dapat digambarkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Untuk memperjelas perolehan skor dari observasi aktivitas siswa pada siklus I menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint seperti yang tertera pada tabel 4.3 dan gambar 4.2, akan dijabarkan sesuai indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut.

a. Kesiapan Siswa Mengikuti Pelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar, siswa memperhatikan penjelasan /petunjuk guru untuk memulai

pelajaran, siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing. Dari 38 siswa ada 8 siswa yang mendapat skor 4, 11 siswa mendapat skor 3 dan 19 siswa mendapat skor 2. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 103 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,71, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Deskriptor yang sering muncul adalah siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai dan siswa menyiapkan bahan dan alat-alat tulis yang digunakan untuk kegiatan belajar dan siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing.

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan penjelasan guru, tertib saat mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, mengikuti penjelasan guru dengan baik dan mengajukan pertanyaan. Dari 38 siswa ada 1 siswa yang mendapat skor 4, 13 siswa mendapat skor 3 dan 14 siswa mendapat skor 2, dan 10 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 81 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,13, yang berarti sebagian siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, saat guru menjelaskan siswa terlihat tenang dan tertib duduk di tempat duduk masing-masing.

c. Memperhatikan Media yang Disiapkan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan media yang diterapkan guru, antusias dalam mempelajari media yang ditampilkan, mencatat hal-hal yang penting sesuai gambar, menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan. Dari 38 siswa ada 15 siswa yang mendapat skor 3, 16 siswa

mendapat skor 2 dan 7 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 84 dengan rata-rata skor 2,21, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru. Siswa terlihat lebih tertarik dengan materi yang ditampilkan di PowerPoint. Deskriptor yang tidak muncul sama sekali adalah menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan, pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media siswa tidak menyimpulkan materi yang ditampilkan.

d. Menjawab/ Merespon Pertanyaan dari Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu, siswa menjawab dengan kalimat yang jelas, siswa menjawab sesuai dengan topik yang dibahas, siswa menjawab dengan sopan. Dari 38 siswa ada 6 siswa yang mendapat skor 3, 16 siswa mendapat skor 2, dan 16 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 66 dengan rata-rata skor 1,73, yang berarti belum banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru dengan benar. Semua deskriptor muncul dalam indikator ini, deskriptor yang sering muncul adalah siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu dan siswa menjawab dengan sopan.

e. Melaksanakan Diskusi Kelompok

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa berkelompok dalam satu meja, siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, siswa tertib dalam berdiskusi, siswa berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan. Dari 38 siswa ada 12 siswa yang mendapat skor 3, 17 siswa mendapat skor 2, dan 9 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 2,1, yang berarti

semua siswa telah melaksanakan diskusi dan sebagian siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik. Namun, masih ada siswa yang belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Deskriptor yang tidak muncul sama sekali adalah siswa berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, dikarenakan siswa belum terbiasa dengan metode diskusi sehingga waktu yang diperlukan sedikit lebih lama dari yang ditentukan.

f. Melakukan Turnamen/ Pertandingan dalam Pembelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa duduk dalam meja turnamen/pertandingan, siswa duduk secara homogen (sesuai tingkat prestasi siswa), siswa melaksanakan pertandingan sesuai dengan aturan, siswa tertib dalam melaksanakan pertandingan. Dari 38 siswa ada 19 siswa yang mendapat skor 4, dan 19 siswa mendapat skor 3. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 133 dengan rata-rata skor 3,5, yang berarti semua siswa telah melaksanakan turnamen. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen yang telah ditentukan guru sesuai tingkat prestasinya, namun ada beberapa siswa yang tidak tertib saat mengikuti turnamen.

g. Tanggapan dalam Menerima Penghargaan

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa antusias dalam menerima penghargaan, siswa menerima penghargaan dengan sopan, siswa merasa bangga menerima penghargaan, siswa maju ke depan untuk menerima penghargaan. Dari 38 siswa ada 4 siswa yang mendapatkan skor 4, 16 siswa mendapatkan skor 3, dan 18 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 100

dengan rata-rata 2,63, yang artinya sebagian besar siswa menunjukkan tanggapan positif saat menerima penghargaan.

h. Melakukan Refleksi

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, siswa menulis kesimpulan di buku tulis, mengajukan pertanyaan, mengerjakan evaluasi. Dari 38 siswa ada 10 siswa yang mendapatkan skor 3, 24 siswa mendapatkan skor 2, dan 4 siswa mendapatkan skor 1. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 82 dengan rata-rata 2,2. Deskriptor yang sering muncul adalah mengulas pembelajaran yang baru dilakukan dan mengerjakan evaluasi. Pada saat akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan, namun tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan. Sehingga deskriptor mengajukan pertanyaan tidak muncul sama sekali.

i. Sikap Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

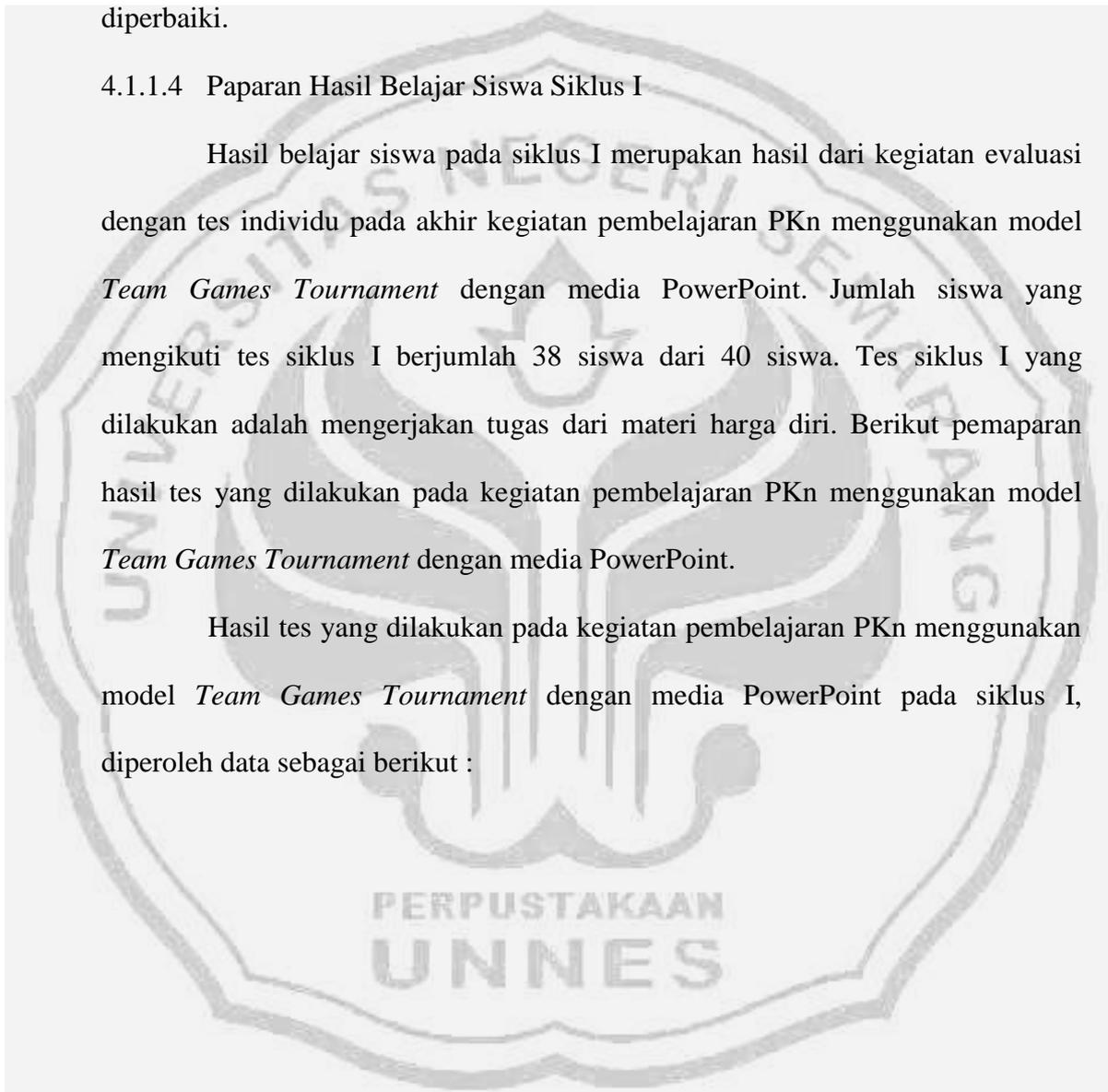
Deskriptor yang diamati meliputi : menghormati guru, saling menghargai dan sopan terhadap siswa lain, mematuhi perintah guru dengan tanggung jawab, tenang dan tertib mengikuti proses pembelajaran. Dari 38 siswa ada 3 siswa yang mendapat skor 4, 16 siswa mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 2, dan 5 siswa mendapat skor 1. Pada Indikator ini mendapat jumlah skor 93 dengan rata-rata 2,45, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran yang baik. Namun, masih ada siswa yang sering mengganggu temannya saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian disimpulkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus I mendapatkan kriteria Baik. Namun masih ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki.

4.1.1.4 Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I merupakan hasil dari kegiatan evaluasi dengan tes individu pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus I berjumlah 38 siswa dari 40 siswa. Tes siklus I yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari materi harga diri. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint.

Hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus I, diperoleh data sebagai berikut :

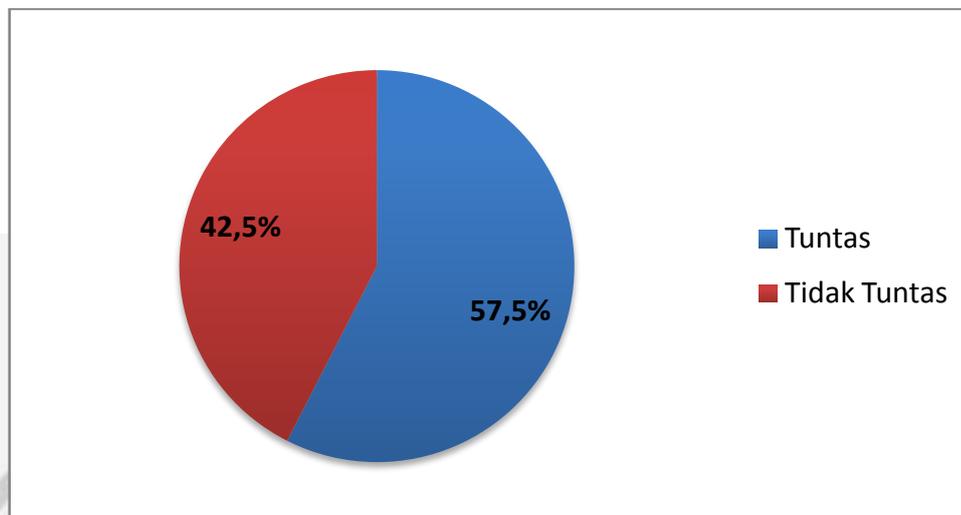


Tabel 4.5
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	F	Persentase	Kriteria	Kualifikasi
86-100	1	2,5%	Sangat Baik	Tuntas
76-85	9	22,5%	Baik	Tuntas
65-75	13	32,5%	Cukup	Tuntas
0-64	17	42,5%	Kurang	Tidak Tuntas
Jumlah	40	100%		
Nilai terendah				46
Nilai tertinggi				86
Jumlah siswa tuntas				23
Jumlah siswa tidak tuntas				17
Rata-rata				67,21
Kriteria				Cukup

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 23 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 57,5% dan dinyatakan tuntas. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 17 orang dengan presentase 42,5% dan dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 67,21 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 46 sehingga kriteria yang didapatkan adalah cukup.

Presentase ketuntasan hasil belajar siklus I diatas dapat digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 57,5%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sekurang-kurangnya 75% belum dicapai pada siklus ini, sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya.

4.1.1.5 Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa perlu dianalisis kembali sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1.5.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain:

- a. Dalam membuka pelajaran guru belum memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belum meminta siswa menyiapkan alat tulis di meja.
- b. Saat kegiatan tanya jawab guru belum memberikan pertanyaan secara merata pada seluruh siswa, baru sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Dalam kegiatan diskusi guru belum merumuskan topik pada awal diskusi dan guru belum menutup diskusi dengan baik.
- d. Pada saat pembelajaran terkadang guru masih belum bisa memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa ramai di kelas.
- e. Pada kegiatan menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut pada siswa.

4.1.1.5.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain :

- a. Masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru, ada beberapa siswa yang masih bermain sendiri.
- b. Sebagian besar siswa masih belum menanggapi pertanyaan guru secara maksimal.
- c. Dalam melaksanakan diskusi kelompok, sebagian siswa masih belum terlihat aktif saat berdiskusi.

4.1.1.5.3 Hasil Belajar

Data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint mencapai 57,5% atau terdapat 23 siswa yang mendapat nilai diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Variabel ini dikatakan belum mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75%, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

4.1.1.6 Revisi

Melihat hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint, maka perlu diadakan perbaikan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, perbaikan tersebut antara lain:

- a. Guru perlu memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran pada saat membuka pelajaran.
- b. Meminta siswa menyiapkan alat tulis di meja.
- c. Memberikan pertanyaan lebih merata kepada seluruh siswa.
- d. Dalam tanya jawab guru perlu menuntun jawaban siswa, agar siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar.
- e. Guru perlu merumuskan topik diskusi dan menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja pada awal diskusi.
- f. Guru harus lebih bisa membimbing kelompok saat berdiskusi, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam diskusi kelompok.

- g. Guru harus lebih bisa memusatkan perhatian siswa sehingga kondisi kelas dapat terjaga dengan baik.
- h. Guru dapat memberikan tindak lanjut pada siswa di akhir pelajaran.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan

- a. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang kebhinekaan, dan macam-macam budaya Indonesia serta mengkaji indikatornya.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tematik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Menyiapkan media pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

4.1.2.2 Pelaksanaan Kegiatan

4.1.2.2.1 Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal yang dilakukan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menyuruh siswa untuk berdoa. Kemudian guru memberikan motivasi pada siswa agar dapat terlibat aktif selama pembelajaran. Guru melakukan persensi dengan cara mengabsen siswa, semua siswa hadir dalam pembelajaran. Setelah itu guru melakukan appersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu garuda pancasila, kemudian melakukan tanya jawab sesuai isi

lagu yang berkaitan dengan materi. Setelah tanya jawab guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

4.1.2.2.2 *Kegiatan Inti*

a. Eksplorasi

Guru memperlihatkan media yang telah disiapkan. Kemudian tanya jawab guru dengan siswa apa lambang negara Indonesia dan apa artinya. Guru menjelaskan tentang materi macam-macam budaya yang ada di Indonesia dengan media yang telah disiapkan.

b. Elaborasi

Disaat guru menjelaskan siswa diminta menulis hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. Setelah itu siswa diminta berkelompok sesuai kelompok yang telah ditentukan. Pada saat berkelompok suasana menjadi ramai karena siswa harus berpindah tempat duduk, namun bisa cepat diatasi karena siswa telah mengetahui anggota kelompok seperti pada saat siklus I. Siswa diminta menuliskan pekerjaan orang tua teman satu kelompok dan menuliskan pendapat tentang cara menjaga Bhinneka Tunggal Ika. Setelah itu guru membagikan lembar kerja pada kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama dengan teman satu kelompok. Sebelum melakukan kerja kelompok guru menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja. Saat diskusi berlangsung guru berkeliling kelas untuk mengamati dan membimbing kelompok saat diskusi berlangsung. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, perwakilan tiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Guru membagi siswa pada meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru menyampaikan peraturan turnamen terlebih dahulu. Siswa kemudian melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.

c. Konfirmasi

Guru melakukan refleksi hasil kegiatan. Guru memberikan beberapa pertanyaan guna melihat kemampuan siswa dalam memahami materi. Guru juga memberikan penghargaan pada individu maupun kelompok yang telah aktif selama pembelajaran.

4.1.2.2.3 Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan soal evaluasi pada siswa. Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

4.1.2.3 Hasil Observasi Siklus II

4.1.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan Model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

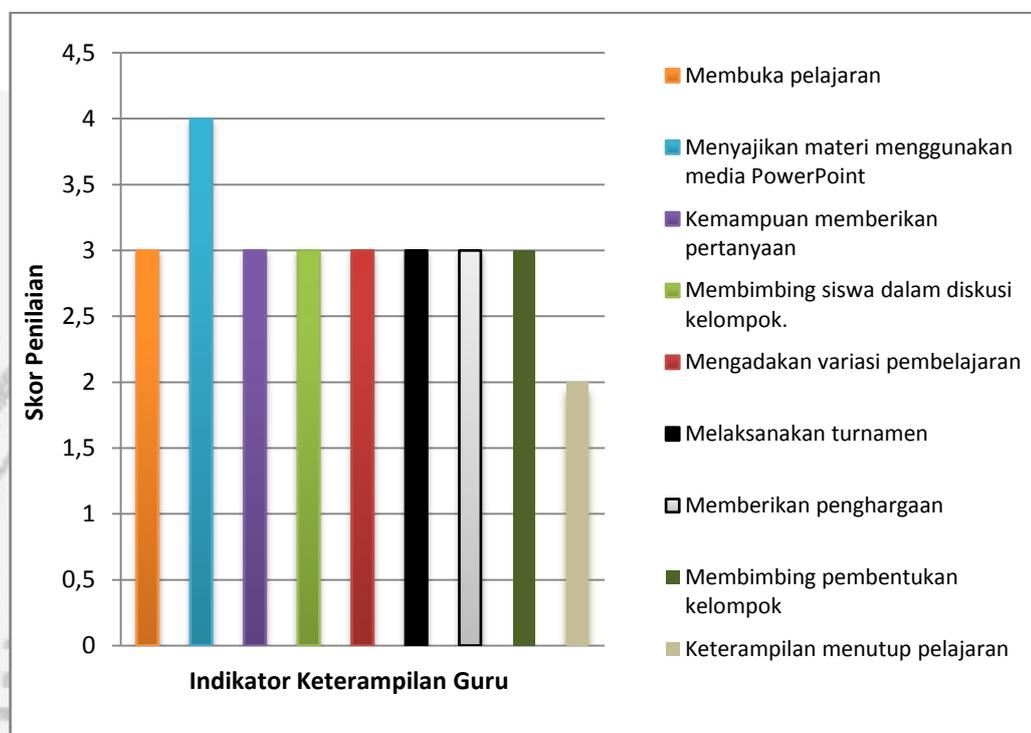
No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
		(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Membuka pelajaran				√	
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint					√
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan				√	
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.				√	
5.	Mengadakan variasi pembelajaran				√	
6.	Melaksanakan turnamen				√	
7.	Memberikan penghargaan				√	
8.	Membimbing pembentukan kelompok				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran			√		
Total Skor		27				
Rata-rata		3				
Kriteria		B (Baik)				

Tabel 4.7
Kriteria Keterampilan Guru Siklus II

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.6 menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus II mendapat skor 27, rata-rata 3, berdasarkan tabel 4.7 perolehan skor tersebut

termasuk dalam kriteria baik. Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Pada gambar diagram 4.4 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari observasi keterampilan guru pada siklus II menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Perolehan skor tersebut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru.

a. Membuka Pelajaran

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru melakukan appersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi dan bertanya tentang isi lagu yang sesuai dengan materi dan guru juga memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

Deskriptor yang tidak tampak adalah guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa, hal tersebut dikarenakan pada saat guru masuk kelas siswa sudah terkondisi dengan baik, siswa sudah duduk rapi di tempat duduk masing-masing.

b. Menyajikan Materi Menggunakan Media PowerPoint

Pada indikator ini guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan media PowerPoint dalam menjelaskan materi dengan menampilkan *slide* yang dapat menarik perhatian siswa. Guru menyampaikan materi sesuai pokok pembahasan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Guru juga menjelaskan materi sesuai dengan teks yang tertera pada *slide* PowerPoint. Materi pada siklus II ini yaitu tentang kebhinekaan dan macam-macam budaya Indonesia. Guru menggunakan gambar/ contoh yang relevan dengan materi kebhinekaan dan macam-macam budaya Indonesia yaitu gambar Garuda Pancasila dan gambar yang menunjukkan macam-macam budaya Indonesia seperti suku, tari dan makanan khas yang ditampilkan dalam *slide* PowerPoint.

c. Kemampuan Memberikan Pertanyaan

Keterampilan bertanya, pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dalam proses pembelajaran guru mampu mengajukan pertanyaan yang jelas dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Setelah memberikan pertanyaan guru memberikan waktu sekitar 3 menit untuk siswa dalam menjawab pertanyaan. Selain itu guru juga memberikan pertanyaan secara merata tidak terbatas pada beberapa siswa. Deskriptor yang tidak tampak pada guru saat pembelajaran adalah menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri

jawaban yang benar. Pada saat guru memberikan pertanyaan pada siswa guru membiarkan siswa menjawab sendiri tanpa menuntun siswa agar dapat menjawab pertanyaannya dengan benar.

d. Membimbing Siswa dalam Diskusi Kelompok

Pada indikator ini guru mendapatkan skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi dan menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja. Dalam melaksanakan diskusi, guru berjalan berkeliling kelas dan membimbing kelompok saat melakukan diskusi. Dalam membimbing kelompok saat diskusi guru tidak banyak bicara, guru memancing pengetahuan siswa agar menemukan sendiri jawaban LKS dan dapat mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Deskriptor yang tidak tampak dilakukan guru pada saat pembelajaran adalah menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil. setelah diskusi selesai guru bersama siswa membahas hasil diskusi tanpa menilai proses maupun hasil diskusi.

e. Mengadakan Variasi Pembelajaran

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan variasi suara dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan suara tinggi, tetapi juga memvariasikan suaranya ke rendah, dari cepat ke lambat. Guru juga menggunakan variasi dalam hal media pembelajaran yaitu menggunakan media PowerPoint. Posisi guru saat mengajar tidak hanya berdiri di depan tetapi juga berkeliling kelas. Variasi yang belum terlihat pada guru saat pembelajaran adalah menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik.

f. Melaksanakan Turnamen

Pada indikator ini guru mendapat skor 3. Pengelolaan kelas lebih ditekankan pada saat turnamen berlangsung. Sebelum pelaksanaan turnamen terlebih dahulu guru membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru memberitahukan aturan turnamen pada siswa sehingga guru dapat mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan. Selain itu guru telah menegur beberapa siswa yang sering mengganggu saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Deskriptor yang belum terlihat pada guru saat pembelajaran adalah memusatkan perhatian siswa/kelompok.

g. Memberikan Penghargaan

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Dalam pembelajaran guru sudah memberikan penguatan dengan kata-kata misal pintar, bagus kepada siswa maupun kelompok yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik. Selain dengan penguatan verbal guru juga memberikan penguatan dengan gerakan badan yaitu acungan jempol dan tepuk tangan. Guru juga memberikan stiker pada anak yang mau mengajukan pertanyaan dan maju ke depan melaksanakan tugas dari guru, selain stiker guru juga memberikan sertifikat turnamen pada kelompok. Deskriptor yang tidak nampak adalah memberikan penguatan dengan cara mendekati, karena guru lebih sering menyuruh siswa maju untuk mendapat penghargaan.

h. Membimbing Pembentukan Kelompok

Pada indikator ini guru mendapat skor 3. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah membentuk kelompok secara heterogen 4-5 orang untuk melaksanakan diskusi. Guru juga sudah terlihat menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, guru tidak segan-segan mendekati dan membimbing siswa maupun kelompok yang merasa kesulitan saat mengerjakan tugas. Deskriptor yang tidak terlihat dilakukan oleh guru adalah menjelaskan materi kepada siswa yang belum paham, karena pada saat guru bertanya pada siswa apakah ada siswa yang belum paham, tidak ada siswa yang menjawab, sehingga guru tidak menjelaskan materi kembali.

i. Menutup Pelajaran

Dalam indikator ini guru mendapat skor 2. Saat menutup pelajaran guru mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung yaitu mengenai harga diri. Guru juga memberikan evaluasi pada siswa untuk menilai hasil belajar siswa pada siklus I. Pada saat guru menutup pelajaran guru belum memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan hasil belajar dan juga guru belum memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan penjabaran di atas terlihat deskriptor dari setiap indikator yang telah dilakukan guru pada pembelajaran PKn di siklus II. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II keterampilan guru pada pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint memperoleh skor skor 27, rata-rata 3 termasuk dalam kriteria baik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa guru baik dalam mengelola pembelajaran. Namun, masih ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki.

4.1.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Pada siklus II, siswa yang diamati berjumlah 40 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus II.

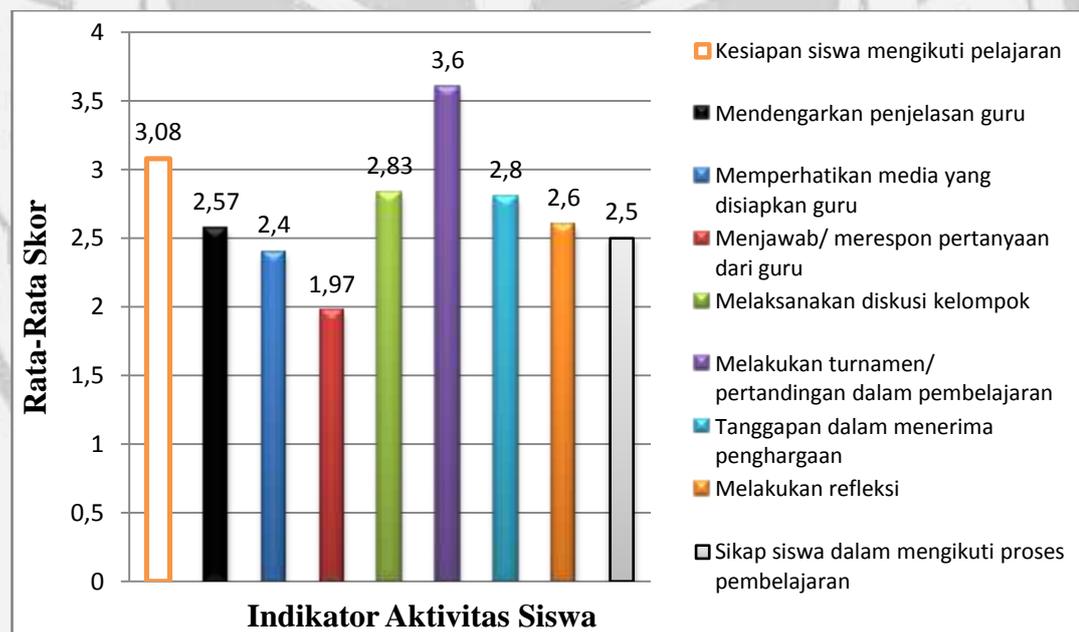
Tabel 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa yang mendapat skor					Jumlah skor	Rata-rata
		0	1	2	3	4		
1.	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	-	-	9	19	12	123	3,08
2.	Mendengarkan penjelasan guru	-	3	14	20	3	103	2,57
3.	Memperhatikan media yang disiapkan guru	-	6	12	22	-	96	2,4
4.	Menjawab/ merespon pertanyaan dari guru	-	11	20	8	1	79	1,97
5.	Melaksanakan diskusi kelompok	-	2	13	15	10	113	2,83
6.	Melakukan turnamen/ pertandingan dalam pembelajaran	-	-	-	16	24	144	3,6
7.	Tanggapan dalam menerima penghargaan	-	-	10	28	2	112	2,8
8.	Melakukan refleksi	-	2	12	26	-	104	2,6
9.	Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	-	6	11	20	3	100	2,5
Jumlah							974	24,35
Rata-rata							2,71	
Kriteria							Baik	

Tabel 4.9
Kriteria Aktivitas Siswa Siklus II

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.8 menunjukkan bahwa perolehan jumlah rata-rata skor aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus II yaitu 24,35, sehingga diperoleh rata-rata 2,71, berdasarkan tabel 4.9 perolehan skor tersebut termasuk dalam kriteria baik. Perolehan data tersebut dapat digambarkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Untuk memperjelas perolehan skor dari observasi aktivitas siswa pada siklus II menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media

PowerPoint seperti yang tertera pada tabel 4.8 dan gambar 4.5, akan dijabarkan sesuai indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut.

a. Kesiapan Siswa Mengikuti Pelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar, siswa memperhatikan penjelasan /petunjuk guru untuk memulai pelajaran, siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing. Dari 40 siswa ada 12 siswa yang mendapat skor 4, 19 siswa mendapat skor 3 dan 9 siswa mendapat skor 2. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 123 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,08, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Semua siswa sudah datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, sebagian besar siswa sudah menyiapkan alat tulis dan sebagian siswa sudah tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing.

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan penjelasan guru, tertib saat mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, mengikuti penjelasan guru dengan baik dan mengajukan pertanyaan. Dari 40 siswa ada 3 siswa yang mendapat skor 4, 20 siswa mendapat skor 3 dan 14 siswa mendapat skor 2, dan 3 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 103 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,57, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Siswa duduk tenang di tempat duduk masing-masing saat guru menjelaskan materi, sebagian siswa juga mencatat penjelasan dari guru.

c. Memperhatikan Media yang Disiapkan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan media yang diterapkan guru, antusias dalam mempelajari media yang ditampilkan, mencatat hal-hal yang penting sesuai gambar, menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan. Dari 40 siswa ada 22 siswa yang mendapat skor 3, 12 siswa mendapat skor 2 dan 6 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 96 dengan rata-rata skor 2,4, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru. Deskriptor yang tidak muncul sama sekali adalah menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan, pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media siswa tidak menyimpulkan materi yang ditampilkan.

d. Menjawab/ Merespon Pertanyaan dari Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu, siswa menjawab dengan kalimat yang jelas, siswa menjawab sesuai dengan topik yang dibahas, siswa menjawab dengan sopan. Dari 40 siswa ada 1 siswa yang mendapat skor 4, 8 siswa yang mendapat skor 3, 20 siswa mendapat skor 2, dan 11 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 1,97, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar.

e. Melaksanakan Diskusi Kelompok

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa berkelompok dalam satu meja, siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, siswa tertib dalam berdiskusi, siswa

berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan. Dari 40 siswa ada 10 siswa yang mendapat skor 4, 15 siswa yang mendapat skor 3, 13 siswa mendapat skor 2, dan 2 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 113 dengan rata-rata skor 2,83, yang berarti semua siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dan sebagian siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok .

f. Melakukan Turnamen/ Pertandingan dalam Pembelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa duduk dalam meja turnamen/pertandingan, siswa duduk secara homogen (sesuai tingkat prestasi siswa), siswa melaksanakan pertandingan sesuai dengan aturan, siswa tertib dalam melaksanakan pertandingan. Dari 40 siswa ada 24 siswa yang mendapat skor 4, dan 16 siswa mendapat skor 3. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 144 dengan rata-rata skor 3,6, yang berarti semua siswa telah melaksanakan turnamen, namun masih ada beberapa siswa yang tidak tertib saat mengikuti turnamen.

g. Tanggapan dalam Menerima Penghargaan

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa antusias dalam menerima penghargaan, siswa menerima penghargaan dengan sopan, siswa merasa bangga menerima penghargaan, siswa maju ke depan untuk menerima penghargaan. Dari 40 siswa ada 2 siswa yang mendapatkan skor 4, 28 siswa mendapatkan skor 3, dan 10 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 112 dengan rata-rata 2,8, yang artinya sebagian besar siswa menunjukkan tanggapan positif saat menerima penghargaan. Siswa terlihat senang mendapatkan penghargaan dari guru.

h. Melakukan Refleksi

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, siswa menulis kesimpulan di buku tulis, mengajukan pertanyaan, mengerjakan evaluasi. Dari 40 siswa ada 26 siswa yang mendapatkan skor 3, 12 siswa mendapatkan skor 2, dan 2 siswa mendapatkan skor 1. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 104 dengan rata-rata 2,6, yang artinya sebagian siswa melakukan refleksi dengan baik. Deskriptor yang sering muncul adalah siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, menulis kesimpulan di buku tulis, dan mengerjakan evaluasi. Pada saat akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan, namun tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan. Sehingga deskriptor mengajukan pertanyaan tidak muncul sama sekali.

i. Sikap Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

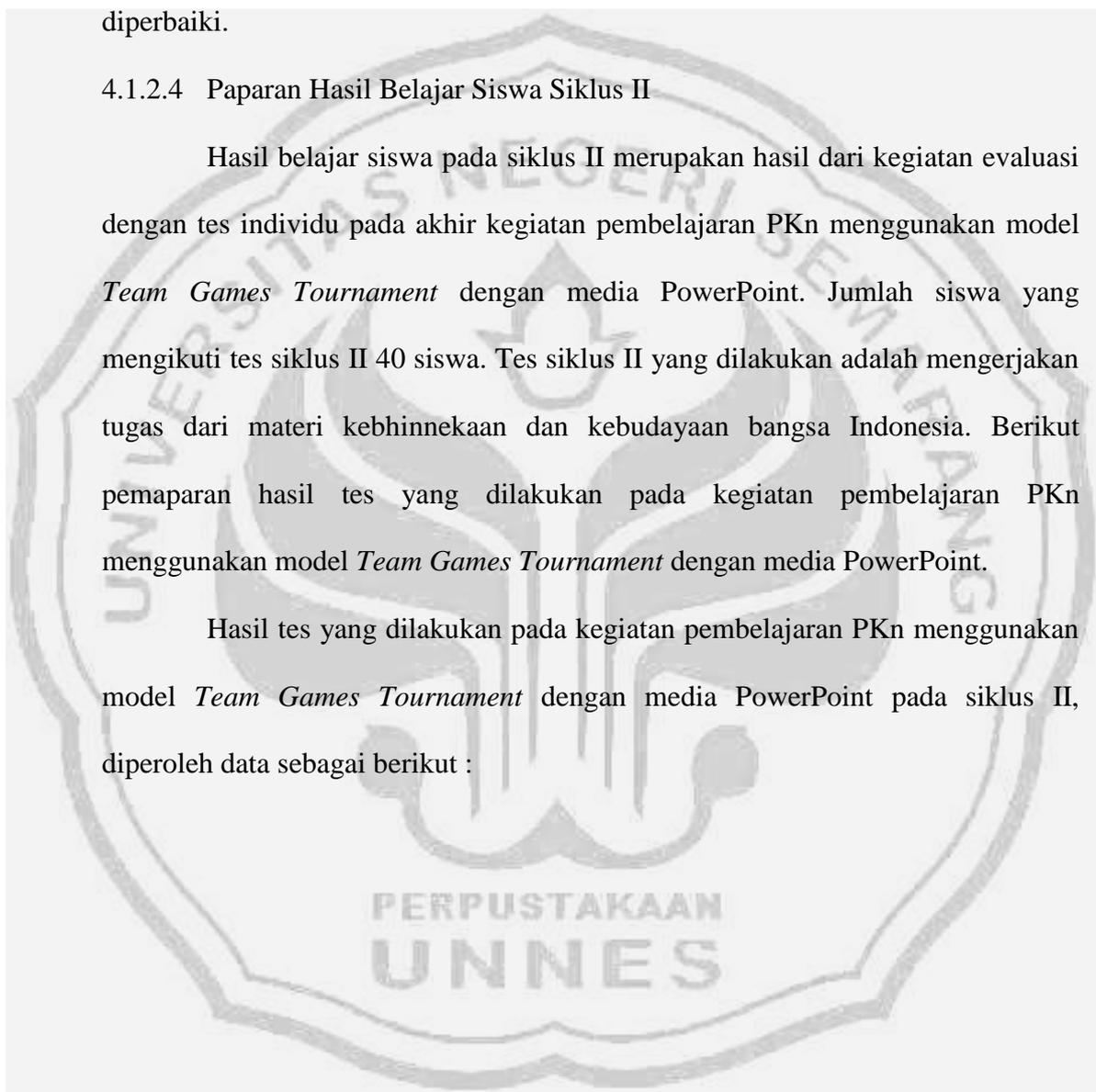
Deskriptor yang diamati meliputi : menghormati guru, saling menghargai dan sopan terhadap siswa lain, mematuhi perintah guru dengan tanggung jawab, tenang dan tertib mengikuti proses pembelajaran. Dari 40 siswa ada 3 siswa yang mendapat skor 4, 20 siswa mendapat skor 3, 11 siswa mendapat skor 2, dan 6 siswa mendapat skor 1. Pada Indikator ini mendapat jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,5, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran yang baik, semua siswa terlihat menghormati guru meskipun masih ada siswa yang mengganggu temannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian disimpulkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus II mendapatkan kriteria Baik. Namun masih ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki.

4.1.2.4 Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II merupakan hasil dari kegiatan evaluasi dengan tes individu pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II 40 siswa. Tes siklus II yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari materi kebhinnekaan dan kebudayaan bangsa Indonesia. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint.

Hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut :

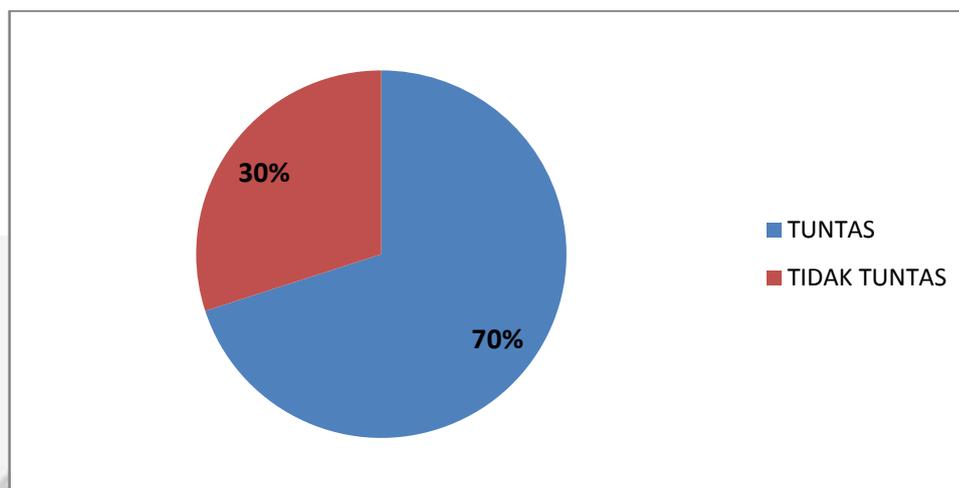


Tabel 4.10
Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai	F	Persentase	Kriteria	Kualifikasi
86-100	6	15%	Sangat Baik	Tuntas
76-85	10	25%	Baik	Tuntas
65-75	12	30%	Cukup	Tuntas
0-64	12	30%	Kurang	Tidak Tuntas
Jumlah	40	100%		
Nilai terendah				40
Nilai tertinggi				96
Jumlah siswa tuntas				28
Jumlah siswa tidak tuntas				12
Rata-rata				70,1
Kriteria				Cukup

Dari tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 28 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 70% dan dinyatakan tuntas. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 12 orang dengan presentase 30% dan dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 70,1 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 40 sehingga kriteria yang didapatkan adalah cukup.

Presentase ketuntasan hasil belajar siklus II diatas dapat digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.6 Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn pada siklus II menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 70%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sekurang-kurangnya 75% belum dicapai pada siklus ini, sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya.

4.1.2.5 Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus II ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa perlu dianalisis kembali sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus III. Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.2.5.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pembelajaran siklus II secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain:

- a. Dalam membuka pelajaran guru belum mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa.
- b. Saat kegiatan tanya jawab guru belum guru belum menuntun jawaban siswa, sehingga siswa kesulitan menjawab dengan benar.
- c. Dalam kegiatan diskusi guru belum menutup diskusi dengan baik.
- d. Pada kegiatan menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut pada siswa.

4.1.2.5.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain :

- a. Masih ada beberapa siswa masih bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Pada saat tanya jawab siswa masih belum menanggapi pertanyaan guru secara maksimal, banyak siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, tetapi masih kurang tepat.
- c. Dalam melaksanakan diskusi kelompok, masih ada siswa yang belum terlihat aktif saat berdiskusi.

4.1.2.5.3 *Hasil Belajar*

Data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint mencapai 70% atau terdapat 28 siswa yang mendapat nilai diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Variabel ini dikatakan belum mampu

mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75%, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

4.1.2.6 Revisi

Melihat hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint, maka perlu diadakan perbaikan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, perbaikan tersebut antara lain:

- a. Guru perlu mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa pada saat membuka pelajaran.
- b. Dalam tanya jawab guru perlu menuntun jawaban siswa, agar siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar.
- c. Guru perlu menutup diskusi dengan baik dengan menilai proses maupun hasil.
- d. Guru harus lebih bisa membimbing kelompok saat berdiskusi, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
- e. Guru perlu lebih menegur pada siswa yang masih bermain sendiri di kelas sehingga siswa lebih terkondisi dengan baik.
- f. Guru dapat memberikan tindak lanjut pada siswa di akhir pelajaran.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1 Perencanaan

- a. Menelaah materi pembelajaran PKn tentang kekayaan alam dan kekhasan bangsa Indonesia serta mengkaji indikatornya.

- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tematik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.
- c. Menyiapkan media pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

4.1.3.2 Pelaksanaan Kegiatan

4.1.3.2.1 Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal yang dilakukan guru pertama kali adalah mengkondisikan siswa untuk duduk rapi di tempat duduk masing-masing. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyuruh siswa untuk berdoa dan memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru melakukan persensi dengan cara mengabsen siswa. Setelah itu guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab tentang materi yang berkaitan dengan kekayaan alam berupa tempat wisata yang ada di Indonesia. Setelah tanya jawab guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

4.1.3.2.2 Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi

Guru memperlihatkan media yang telah disiapkan. Kemudian tanya jawab guru dengan siswa tentang bentuk permukaan bumi. Guru menjelaskan tentang materi kekayaan alam di darat maupun di air yang ada di Indonesia dan

keramahtamahan sebagai salah satu kekhasan bangsa Indonesia dengan media yang telah disiapkan.

b. Elaborasi

Disaat guru menjelaskan siswa diminta menulis hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. Kemudian guru membagikan teks bacaan pada siswa, guru memberikan waktu pada siswa untuk membaca teks yang dibagikan kemudian menjawab pertanyaan sesuai teks. Setelah itu siswa diminta berkelompok sesuai kelompok yang telah ditentukan. Pada saat berkelompok suasana menjadi ramai karena siswa harus berpindah tempat duduk, namun bisa cepat diatasi karena siswa telah mengetahui anggota kelompok seperti pada saat siklus I dan II. Guru membagikan lembar kerja pada kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama dengan teman satu kelompok. Sebelum melakukan kerja kelompok guru menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja. Saat diskusi berlangsung guru berkeliling kelas untuk mengamati dan membimbing kelompok saat diskusi berlangsung. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, perwakilan tiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Guru membagi siswa pada meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru menyampaikan peraturan turnamen terlebih dahulu. Siswa kemudian melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.

c. Konfirmasi

Guru melakukan refleksi hasil kegiatan. Guru memberikan beberapa pertanyaan guna melihat kemampuan siswa dalam memahami materi. Guru juga

memberikan penghargaan pada individu maupun kelompok yang telah aktif selama pembelajaran.

4.1.3.2.3 *Kegiatan Akhir*

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dengan bimbingan guru siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. Guru memberikan soal evaluasi pada siswa dan memberikan tindak lanjut berupa PR pada siswa. Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

4.1.3.3 Hasil Observasi Siklus III

4.1.1.3.3 *Hasil Observasi Keterampilan Guru*

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan Model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus III dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut :



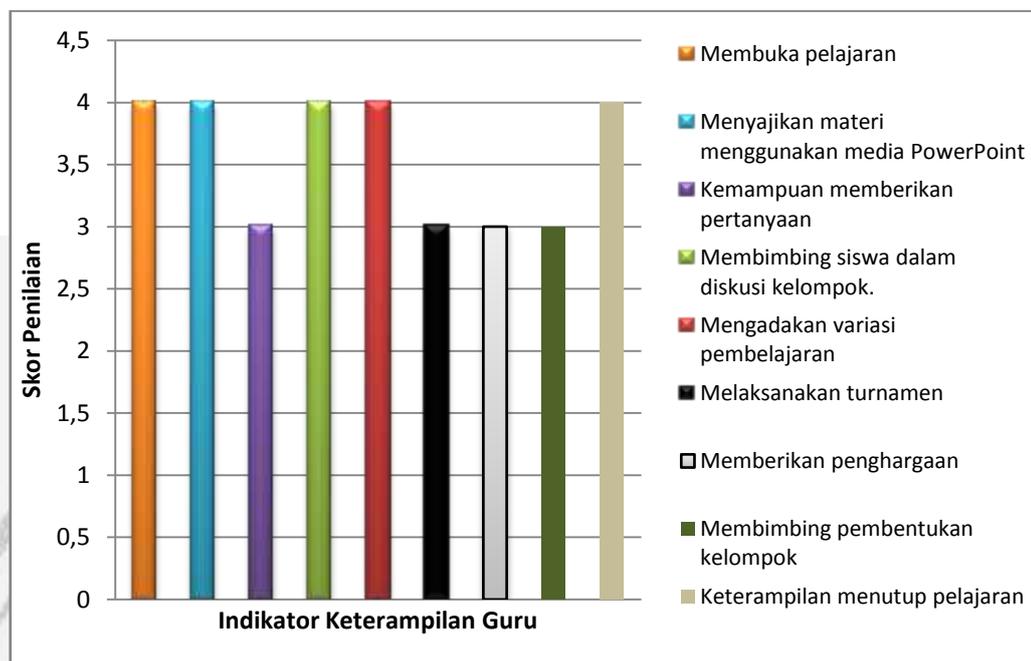
Tabel 4.11
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
		(0)	(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Membuka pelajaran					√
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint					√
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan				√	
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.					√
5.	Mengadakan variasi pembelajaran					√
6.	Melaksanakan turnamen				√	
7.	Memberikan penghargaan				√	
8.	Membimbing pembentukan kelompok				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran					√
Total Skor		32				
Rata-rata		3,56				
Kriteria		A (Sangat Baik)				

Tabel 4.12
Kriteria Keterampilan Guru Siklus III

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.11 menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus III mendapat skor 32, rata-rata 3,56, berdasarkan tabel 4.12 perolehan skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik (A). Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Pada gambar diagram 4.7 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari observasi keterampilan guru pada siklus III menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Perolehan skor tersebut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru.

a. Membuka Pelajaran

Pada indikator ini guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru mampu mengkondisikan siswa untuk duduk rapi dan menarik perhatian siswa agar mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran dan memberi motivasi agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Setelah itu guru melakukan presensi, semua siswa hadir di kelas. Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab sesuai materi yang akan diajarkan dan guru juga memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

b. Menyajikan Materi Menggunakan Media PowerPoint

Pada indikator ini guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan media PowerPoint dalam menjelaskan materi dengan menampilkan *slide* yang dapat menarik perhatian siswa, guru juga menjelaskan materi sesuai dengan teks yang tertera pada *slide* PowerPoint dengan jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Materi pada siklus II ini yaitu tentang kekayaan alam dan keramahan bangsa Indonesia. Guru menggunakan gambar/ contoh yang relevan dengan materi yaitu gambar-gambar yang menunjukkan kekayaan alam di Indonesia baik di darat maupun di laut dan gambar yang menunjukkan keramahan bangsa Indonesia yang ditampilkan dalam *slide* PowerPoint.

c. Kemampuan Memberikan Pertanyaan

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dalam proses pembelajaran guru mampu mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Setelah memberikan pertanyaan guru memberikan waktu sekitar 3 menit untuk siswa dalam menjawab pertanyaan dan guru dapat menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar. Deskriptor yang tidak nampak pada guru saat pembelajaran adalah pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa. Pada siklus ini guru sudah menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan tetapi masih ada beberapa anak yang belum mendapat pertanyaan, guru lebih sering mengajukan pertanyaan secara klasikal.

d. Membimbing Siswa dalam Diskusi Kelompok

Pada indikator ini guru mendapatkan skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi dan menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja. Dalam melaksanakan diskusi, guru berjalan berkeliling kelas dan membimbing kelompok saat melakukan diskusi. Dalam membimbing kelompok saat diskusi guru tidak banyak bicara, guru memancing pengetahuan siswa agar menemukan sendiri jawaban LKS dan dapat mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Hal ini ditunjukkan dalam melaksanakan diskusi, guru berjalan berkeliling kelas dan membimbing kelompok saat melakukan diskusi. Guru mampu menutup diskusi dengan cukup baik yang ditunjukkan dengan guru telah merefleksi hasil diskusi bersama siswa.

e. Mengadakan Variasi Pembelajaran

Pada Indikator ini guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menggunakan variasi suara dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan suara tinggi, tetapi juga memvariasikan suaranya ke rendah, dari cepat ke lambat. Pada saat pembelajaran guru juga menggunakan penekanan dengan gerakan badan dan mimik muka. Guru juga menggunakan variasi dalam hal media pembelajaran yaitu menggunakan media PowerPoint. Posisi guru saat mengajar tidak hanya berdiri di depan tetapi juga berkeliling kelas.

f. Melaksanakan Turnamen

Pada indikator ini guru mendapat skor 3. Pada indikator ini pengelolaan kelas lebih ditekankan pada saat turnamen berlangsung. Sebelum pelaksanaan turnamen terlebih dahulu guru membagi siswa dalam meja turnamen sesuai

tingkat prestasinya. Sebelum memulai turnamen guru memberitahukan aturan turnamen pada siswa sehingga guru dapat mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan dan juga guru telah menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang selama proses pembelajaran sehingga kondisi kelas dapat terkondisi dengan baik. Deskriptor yang belum terlihat pada guru saat pembelajaran adalah memusatkan perhatian siswa/ kelompok.

g. Memberikan Penghargaan

Pada indikator ini guru memperoleh skor 3. Dalam pembelajaran guru sudah memberikan penguatan dengan kata-kata misal pintar, bagus kepada siswa maupun kelompok yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik. Selain dengan penguatan verbal guru juga memberikan penguatan dengan gerakan badan yaitu acungan jempol dan tepuk tangan. Guru juga memberikan stiker pada anak yang mau mengajukan pertanyaan dan maju ke depan melaksanakan tugas dari guru dan sertifikat pada kelompok terbaik dalam pelaksanaan turnamen. Deskriptor yang tidak nampak adalah memberikan penguatan dengan cara mendekati, karena guru lebih sering menyuruh siswa maju untuk mendapat penghargaan.

h. Membimbing Pembentukan Kelompok

Pada indikator ini guru mendapat skor 3. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah membentuk kelompok secara heterogen 4-5 orang untuk melaksanakan diskusi. Guru juga sudah terlihat menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, guru tidak segan-segan mendekati dan membimbing siswa maupun kelompok yang merasa kesulitan saat mengerjakan tugas. Apabila ada anak yang mengemukakan pendapat guru telah

memberikan respon positif terhadap siswa. Deskriptor yang tidak terlihat dilakukan oleh guru adalah menjelaskan materi kepada siswa yang belum paham, karena pada saat guru bertanya pada siswa apakah ada siswa yang belum paham, tidak ada siswa yang menjawab, sehingga guru tidak menjelaskan materi kembali.

i. Menutup Pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran, dalam indikator ini guru mendapat skor 4. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dengan bimbingan guru siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. Guru memberikan soal evaluasi pada siswa untuk menilai hasil belajar siswa pada siklus III dan memberikan tindak lanjut berupa PR pada siswa. Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Berdasarkan penjabaran di atas terlihat deskriptor dari setiap indikator yang telah dilakukan guru pada pembelajaran PKn di siklus III. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus III keterampilan guru pada pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint memperoleh skor skor 32, rata-rata 3,56 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru sudah sangat baik dalam mengelola pembelajaran.

4.1.1.3.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Terdapat 9 indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus III, siswa yang diamati berjumlah 40 siswa. Berikut

perolehan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus III.

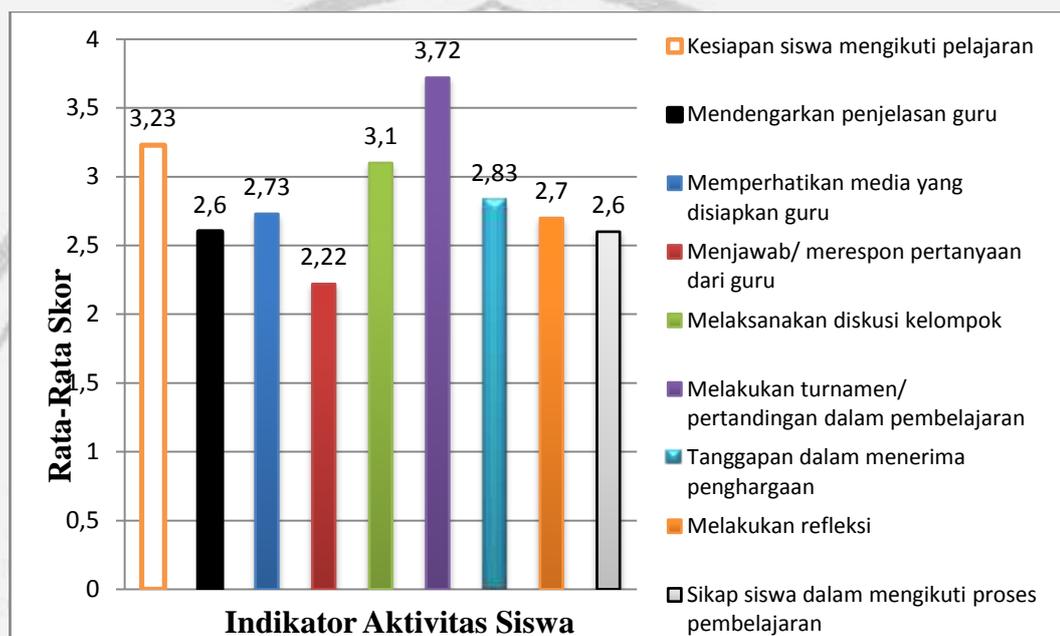
Tabel 4.13
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa yang mendapat skor					Jumlah skor	Rata-rata
		0	1	2	3	4		
1.	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	-	-	9	13	18	129	3,23
2.	Mendengarkan penjelasan guru	-	7	8	19	6	104	2,6
3.	Memperhatikan media yang disiapkan guru	-	3	12	18	7	109	2,73
4.	Menjawab/ merespon pertanyaan dari guru	-	12	14	7	7	89	2,22
5.	Melaksanakan diskusi kelompok	-	1	10	13	16	124	3,1
6.	Melakukan turnamen/ pertandingan dalam pembelajaran	-	-	-	11	29	149	3,72
7.	Tanggapan dalam menerima penghargaan	-	-	15	17	8	113	2,83
8.	Melakukan refleksi	-	1	10	29	-	108	2,7
9.	Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	-	6	13	12	9	104	2,6
Jumlah							1029	25,73
Rata-rata							2,86	
Kriteria							Baik	

Tabel 4.14
Kriteria Aktivitas Siswa Siklus III

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Dari tabel 4.13 menunjukkan bahwa perolehan jumlah rata-rata skor aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus III yaitu 25,73 dan diperoleh rata-rata 2,86, berdasarkan tabel 4.14 perolehan skor tersebut termasuk dalam kriteria baik. Perolehan data tersebut dapat digambarkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Untuk memperjelas perolehan skor dari observasi aktivitas siswa pada siklus III menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint seperti yang tertera pada tabel 4.13 dan gambar 4.8, akan dijabarkan sesuai indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut.

a. Kesiapan Siswa Mengikuti Pelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar, siswa memperhatikan penjelasan /petunjuk guru untuk memulai pelajaran, siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing. Dari 40 siswa ada

18 siswa yang mendapat skor 4, 13 siswa mendapat skor 3 dan 9 siswa mendapat skor 2. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 129 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,23, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan semua siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, dan mereka juga telah menyiapkan alat tulis di atas meja. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memperhatikan petunjuk guru untuk memulai pelajaran dan tidak tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing pada awal pembelajaran

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan penjelasan guru, tertib saat mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, mengikuti penjelasan guru dengan baik dan mengajukan pertanyaan. Dari 40 siswa ada 4 siswa yang mendapat skor 4, 21 siswa mendapat skor 3, 8 siswa mendapat skor 2, dan 7 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 104 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,6, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, ditunjukkan dengan pada saat guru menjelaskan materi siswa terlihat tenang mendengarkan, mereka tidak banyak bicara dan sebagian siswa juga mencatat penjelasan guru di buku tulis mereka. Namun, masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat guru menjelaskan.

c. Memperhatikan Media yang Disiapkan Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : memperhatikan media yang diterapkan guru, antusias dalam mempelajari media yang ditampilkan, mencatat

hal-hal yang penting sesuai gambar, menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan. Dari 40 siswa ada 4 siswa yang mendapat skor 4, 19 siswa yang mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 2 dan 3 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 109 dengan rata-rata skor 2,73, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru yang ditunjukkan dengan pada saat guru menampilkan media PowerPoint, perhatian siswa langsung tertuju pada media yang ditampilkan. Banyak siswa yang terlihat senang saat memperhatikan media PowerPoint yang disiapkan guru.

d. Menjawab/ Merespon Pertanyaan dari Guru

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu, siswa menjawab dengan kalimat yang jelas, siswa menjawab sesuai dengan topik yang dibahas, siswa menjawab dengan sopan. Dari 40 siswa ada 7 siswa yang mendapat skor 4, 7 siswa yang mendapat skor 3, 14 siswa mendapat skor 2, dan 12 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 89 dengan rata-rata skor 2,22, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar.

e. Melaksanakan Diskusi Kelompok

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa berkelompok dalam satu meja, siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, siswa tertib dalam berdiskusi, siswa berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan. Dari 40 siswa ada 16 siswa yang mendapat skor 4, 13 siswa yang mendapat skor 3, 10 siswa mendapat skor 2, dan

1 siswa mendapat skor 1. Pada indikator ini mendapatkan jumlah skor 124 dengan rata-rata skor 3,1, yang berarti sebagian besar siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik. Semua siswa telah melaksanakan diskusi kelompok, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok.

f. Melakukan Turnamen/ Pertandingan dalam Pembelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa duduk dalam meja turnamen/pertandingan, siswa duduk secara homogen (sesuai tingkat prestasi siswa), siswa melaksanakan pertandingan sesuai dengan aturan, siswa tertib dalam melaksanakan pertandingan. Dari 40 siswa ada 29 siswa yang mendapat skor 4, dan 11 siswa mendapat skor 3. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 149 dengan rata-rata skor 3,72, yang berarti semua siswa telah melaksanakan turnamen mereka menempatkan diri pada meja turnamen sesuai tingkat prestasi, namun masih ada beberapa siswa yang tidak tertib saat mengikuti turnamen.

g. Tanggapan dalam Menerima Penghargaan

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa antusias dalam menerima penghargaan, siswa menerima penghargaan dengan sopan, siswa merasa bangga menerima penghargaan, siswa maju ke depan untuk menerima penghargaan. Dari 40 siswa ada 4 siswa yang mendapatkan skor 4, 17 siswa mendapatkan skor 3, dan 19 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 113 dengan rata-rata 2,83, yang berarti siswa menunjukkan tanggapan positif saat menerima penghargaan.

h. Melakukan Refleksi

Deskriptor yang diamati meliputi : siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, siswa menulis kesimpulan di buku tulis, mengajukan pertanyaan, mengerjakan evaluasi. Dari 40 siswa ada 29 siswa yang mendapatkan skor 3, 10 siswa mendapatkan skor 2, dan 1 siswa mendapatkan skor 1. Pada indikator ini mendapat jumlah skor 108 dengan rata-rata 2,7, yang artinya sebagian siswa melakukan refleksi dengan baik. Namun, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan pada akhir pelajaran dan beberapa siswa tidak menulis kesimpulan. Pada saat akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan, namun tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan. Sehingga deskriptor mengajukan pertanyaan tidak muncul sama sekali.

i. Sikap Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

Deskriptor yang diamati meliputi : menghormati guru, saling menghargai dan sopan terhadap siswa lain, mematuhi perintah guru dengan tanggung jawab, tenang dan tertib mengikuti proses pembelajaran. Dari 40 siswa ada 9 siswa yang mendapat skor 4, 12 siswa mendapat skor 3, 13 siswa mendapat skor 2, dan 6 siswa mendapat skor 1. Pada Indikator ini mendapat jumlah skor 104 dengan rata-rata 2,6, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran yang baik. Semua siswa terlihat menghormati guru, namun masih ada beberapa siswa yang tidak menghargai teman lain sehingga sering mengganggu temannya pada saat pelajaran.

Berdasarkan uraian disimpulkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus III mendapatkan jumlah rata-rata skor 25,35 dengan rata-rata 2,82 termasuk dalam kriteria Baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sudah baik.

4.1.3.4 Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus III

Hasil belajar siswa pada siklus III merupakan hasil dari kegiatan evaluasi dengan tes individu pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus III sebanyak 40 siswa. Tes siklus III yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari kekayaan alam dan keramahtamahan bangsa Indonesia. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint.

Hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada siklus III, diperoleh data sebagai berikut :

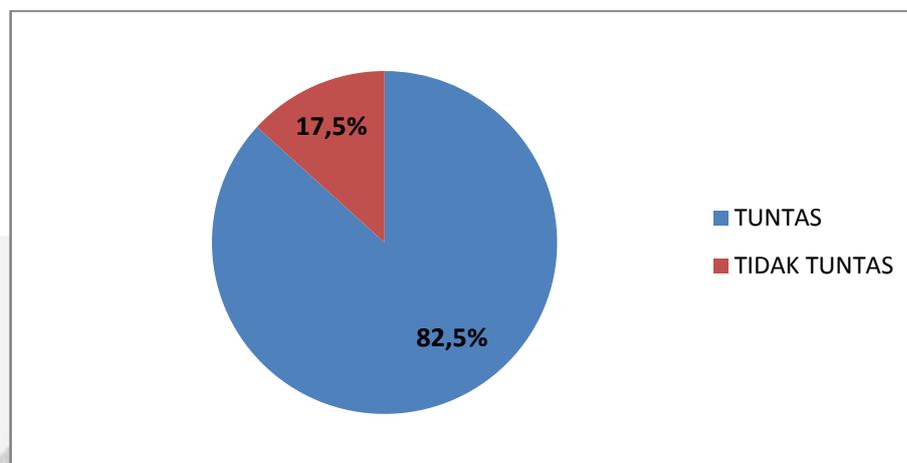
PERPUSTAKAAN
UNNES

Tabel 4.15
Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

Nilai	F	Persentase	Kriteria	Kualifikasi
86-100	11	27,5%	Sangat Baik	Tuntas
76-85	13	32,5%	Baik	Tuntas
65-75	9	22,5%	Cukup	Tuntas
0-64	7	17,5%	Kurang	Tidak Tuntas
Jumlah	40	100%		
Nilai terendah				40
Nilai tertinggi				92
Jumlah siswa tuntas				33
Jumlah siswa tidak tuntas				7
Rata-rata				76
Kriteria				Baik

Dari tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus III terdapat 33 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 82,5% dan dinyatakan tuntas. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 7 orang dengan presentase 7,5% dan dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 76 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 40 sehingga kriteria yang didapatkan adalah baik.

Presentase ketuntasan hasil belajar siklus III diatas dapat digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.6 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus III

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn pada siklus III menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82,5%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik telah tercapai pada siklus ini.

4.1.3.5 Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.3.5.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru memperoleh skor 31 dengan kualifikasi kriteria sangat baik, dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu skor ≥ 18 telah tercapai.

4.1.3.5.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas siswa memperoleh rata-rata jumlah skor 25,73 dengan kriteria baik, dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu skor ≥ 18 telah tercapai

4.1.3.5.3 *Hasil Belajar Siswa*

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82,5%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sekurang-kurangnya 75% telah tercapai pada siklus ini.

4.1.3.6 *Revisi*

Pelaksanakan tindakan siklus III yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

4.2.1.1 Hasil Keterampilan Guru

Menurut Rusman (2012: 80) keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Pada penelitian ini terdapat 9 indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Hasil keterampilan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

4.2.1.1.1 *Membuka Pelajaran*

Deskriptor yang diamati dalam indikator ini adalah guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa, guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab) dan guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn siklus I dan II, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Pada siklus I deskriptor yang muncul adalah guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa, melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab) dan guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Sedangkan pada siklus II deskriptor yang muncul adalah guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab) dan guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada siklus ini guru tidak mengkondisikan siswa karena siswa telah terkondisi dengan baik pada awal pembelajaran. Sedangkan pada siklus III skor yang diperoleh 4 dimana semua deskriptor dalam indikator ini tampak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 80) yaitu membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pra pembelajaran untuk menciptakan pra kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajari, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

4.2.1.1.2 Menyajikan Materi Menggunakan Media PowerPoint

Deskriptor yang diamati dalam indikator ini adalah menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint, menyampaikan materi yang mudah dimengerti oleh siswa, menjelaskan secara jelas sesuai dengan media PowerPoint, menggunakan contoh/ ilustrasi yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn siklus I, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint, menyampaikan materi yang mudah dimengerti oleh siswa, menggunakan contoh/ ilustrasi yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak.. Sedangkan pada siklus II dan III memperoleh skor 4 dimana semua deskriptor muncul pada indikator ini.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 86) yaitu tugas guru utama adalah mengajar. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Guru harus mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media

pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4.2.1.1.3 Kemampuan Memberikan Pertanyaan

Deskriptor yang diamati dalam indikator ini adalah mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti serta, memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa, menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn siklus I, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 2. Deskriptor yang muncul adalah mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti serta dan memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Pada siklus II dan III memperoleh skor 3, deskriptor yang muncul pada siklus II adalah mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti serta, memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa, sedangkan pada siklus III deskriptor yang muncul adalah mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti serta, memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

John I Bolla berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa perlu dilakukan agar siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir (Rusman, 2012: 82).

4.2.1.1.4 *Membimbing Siswa dalam Diskusi Kelompok*

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, membimbing kelompok saat melakukan diskusi, guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi, menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil diskusi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan skor 2 dengan deskriptor yang muncul adalah membimbing kelompok saat melakukan diskusi, guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi. Pada siklus II mendapatkan skor 3 dengan deskriptor yang muncul memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, membimbing kelompok saat melakukan diskusi, guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi. Sedangkan pada siklus III mendapat skor 4 dimana guru juga telah menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil.

Rusman (2012: 89) mengungkapkan bahwa membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil dibawah bimbingan guru atau temannya untuk berbagi informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

4.2.1.1.5 Mengadakan Variasi Pembelajaran

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah menggunakan variasi suara dalam pembelajaran, menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik, media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa, perubahan posisi guru saat mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I, II mendapatkan skor 3 dengan deskriptor yang muncul adalah menggunakan variasi suara dalam pembelajaran, media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa, perubahan posisi guru saat mengajar. Pada saat pembelajaran guru tidak terlihat menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik. Pada siklus III guru mendapatkan skor 4 dimana semua deskriptor dalam indikator ini nampak dilakukan oleh guru.

Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi dapat berwujud perubahan-perubahan atau perbedaan-perbedaan yang sengaja diciptakan. Dengan variasi yang diadakan guru, bukan saja siswa yang memperoleh kepuasan belajar, tetapi guru pun akan memperoleh kepuasan dalam mengajar (Anitah, 2009: 7.40).

4.2.1.1.6 Melaksanakan Turnamen

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memusatkan perhatian siswa/ kelompok, membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi, mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan, menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan skor 2 dengan deskriptor yang muncul adalah membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi, mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan. Pada siklus II dan III mendapatkan skor 3 dengan deskriptor membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi, mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan, menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang. Pada saat pelaksanaan turnamen guru belum terlihat memusatkan perhatian kelompok pada awal turnamen.

Anitah (2009: 8.35) mengungkapkan bahwa guru memegang peranan penting di dalam menciptakan iklim kelas yang kondusif. Oleh karena itu, merupakan tuntunan yang wajar jika guru harus mampu mengatur barang dan orang hingga tercipta iklim kondusif. Sedangkan menurut Uzer Usman (dalam Rusman, 2012: 90) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

4.2.1.1.7 Memberikan Penghargaan

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memberikan penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll), memberikan penguatan dengan cara mendekati, memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda (bintang, stiker), memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan).

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I dan II dan III mendapatkan skor 3 dengan deskriptor yang muncul adalah memberikan

penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll), memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda (bintang, stiker), memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan). Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak memberikan penguatan dengan cara mendekati.

Hasil observasi tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 84) yang menyatakan bahwa guru yang baik harus selalu memberikan penguatan baik dalam bentuk verbal, maupun nonverbal. Menurut Anita (2009: 7.25) penguatan adalah respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/ perbuatan yang dianggap baik tersebut.

4.2.1.1.8 Membimbing Pembentukan Kelompok

Deskriptor yang diamati dalam indikator ini adalah membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang, memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham, menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran PKn siklus I, II dan III, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang, menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok. Pada indikator ini guru tidak memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham.

Kegiatan kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap kebutuhan siswa sesuai kebutuhannya yang berbeda-beda. Guru dapat membantu siswa sesuai kebutuhannya belajar dalam kelompok kecil dan perorangan memungkinkan siswa meningkatkan keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran (Anitah, 2009: 8.51).

4.2.1.1.9 Menutup Pelajaran

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memfasilitasi siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung, memberikan evaluasi, memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I dan II mendapatkan skor 2 dengan deskriptor yang muncul adalah mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung dan memberikan evaluasi. Pada siklus III mendapatkan skor 4 yang berarti semua deskriptor muncul pada indikator ini, guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, mengingat kembali hal-hal pokok dalam pembelajaran, guru memberikan evaluasi dan memberikan PR pada siswa.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 92) menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut keterampilan guru selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games*

Tournament dengan media PowerPoint menunjukkan adanya peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini ditunjukkan pada siklus I mendapat jumlah skor 23, siklus II mendapat jumlah skor 27 dan pada siklus III mendapat jumlah skor 31.

Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint didukung pernyataan Rusman (2012: 203) bahwa pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.

4.2.1.2 Hasil Aktivitas Siswa

Menurut Dierich (dalam Hamalik, 2010: 172) aktivitas siswa dibagi menjadi beberapa kegiatan belajar yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional.

Pada penelitian ini terdapat 9 indikator aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Hasil keterampilan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

4.2.1.2.1 Kesiapan Siswa Mengikuti Pelajaran

Deskriptor yang diamati pada indikator ini adalah siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar, siswa memperhatikan penjelasan /petunjuk guru untuk memulai pelajaran, siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 103 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,71, yang

berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Deskriptor yang sering muncul adalah siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai dan siswa menyiapkan bahan dan alat-alat tulis yang digunakan untuk kegiatan belajar dan siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 123 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,08, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Semua siswa sudah datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, sebagian besar siswa sudah menyiapkan alat tulis dan sebagian siswa sudah tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing.. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 129 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,23, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan semua siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, dan mereka juga telah menyiapkan alat tulis di atas meja. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memperhatikan petunjuk guru untuk memulai pelajaran dan tidak tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing pada awal pembelajaran.

Kesiapan siswa mengikuti pelajaran termasuk dalam kegiatan emosional. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (Hamalik: 172), yang termasuk kegiatan emosional adalah minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

4.2.1.2.2 Mendengarkan Penjelasan Guru

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memperhatikan penjelasan guru, tertib saat mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, mengikuti penjelasan guru dengan baik dan mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 81 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,13, yang berarti sebagian siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, saat guru menjelaskan siswa terlihat tenang dan tertib duduk di tempat duduk masing-masing. Pada siklus II jumlah skor 103 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,57, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Siswa duduk tenang di tempat duduk masing-masing saat guru menjelaskan materi, sebagian siswa juga mencatat penjelasan dari guru. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 104 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,6, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, ditunjukkan dengan pada saat guru menjelaskan materi siswa terlihat tenang mendengarkan, mereka tidak banyak bicara dan sebagian siswa juga mencatat penjelasan guru di buku tulis mereka. Namun, masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat guru menjelaskan.

Mendengarkan penjelasan guru termasuk dalam kegiatan mendengarkan. Dierich (Hamalik: 172), menyatakan yang termasuk kegiatan mendengarkan adalah mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.

4.2.1.2.3 Memperhatikan Media yang Disiapkan Guru

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah memperhatikan media yang diterapkan guru, antusias dalam mempelajari media yang ditampilkan, mencatat hal-hal yang penting sesuai gambar, menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 84 dengan rata-rata skor 2,21, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru. Siswa terlihat lebih tertarik dengan materi yang ditampilkan di PowerPoint. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 96 dengan rata-rata skor 2,4, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 109 dengan rata-rata skor 2,73, yang berarti sebagian siswa sudah memperhatikan media PowerPoint yang telah disiapkan guru yang ditunjukkan dengan pada saat guru menampilkan media PowerPoint, perhatian siswa langsung tertuju pada media yang ditampilkan. Banyak siswa yang terlihat senang saat memperhatikan media PowerPoint yang disiapkan guru.

Memperhatikan media yang disiapkan guru termasuk dalam kegiatan visual. Dierich (Hamalik: 172), menyatakan yang termasuk kegiatan visual adalah membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain.

4.2.1.2.4 Menjawab/ Merespon Pertanyaan dari Guru

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu, siswa menjawab dengan kalimat yang jelas, siswa menjawab sesuai dengan topik yang dibahas, siswa menjawab dengan sopan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 66 dengan rata-rata skor 1,73, yang berarti belum banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru dengan benar. Pada siklus II

mendapatkan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 1,97, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 89 dengan rata-rata skor 2,22, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar.

Mengajukan pertanyaan termasuk dalam kegiatan lisan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (Hamalik: 172), yang termasuk kegiatan lisan adalah mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

4.2.1.2.5 *Melaksanakan Diskusi Kelompok*

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah siswa berkelompok dalam satu meja, siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, siswa tertib dalam berdiskusi, siswa berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 2,1, yang berarti semua siswa telah melaksanakan diskusi dan sebagian siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik. Namun, masih ada siswa yang belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Pada siklus II jumlah skor 113 dengan rata-rata skor 2,83, yang berarti semua siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dan sebagian siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 124 dengan rata-rata skor 3,1, yang berarti sebagian besar siswa sudah

melaksanakan diskusi kelompok dengan baik. Semua siswa telah melaksanakan diskusi kelompok, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok.

Melaksanakan diskusi kelompok termasuk dalam kegiatan lisan. Dierich (Hamalik: 172), menyatakan yang termasuk kegiatan lisan adalah mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

4.2.1.2.6 *Melakukan Turnamen/ Pertandingan dalam Pembelajaran*

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah siswa duduk dalam meja turnamen/pertandingan, siswa duduk secara homogen (sesuai tingkat prestasi siswa), siswa melaksanakan pertandingan sesuai dengan aturan, siswa tertib dalam melaksanakan pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapat jumlah skor 133 dengan rata-rata skor 3,5, yang berarti semua siswa telah melaksanakan turnamen. Pada siklus II mendapat mendapat jumlah skor 144 dengan rata-rata skor 3,6. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 149 dengan rata-rata skor 3,72. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa telah melaksanakan turnamen mereka menempatkan diri pada meja turnamen sesuai tingkat prestasi, namun masih ada beberapa siswa yang tidak tertib saat mengikuti turnamen.

Melakukan turnamen/ pertandingan dalam pembelajaran termasuk dalam kegiatan metrik. Dierich (Hamalik: 172), menyatakan yang termasuk kegiatan metrik adalah melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

4.2.1.2.7 Tanggapan dalam Menerima Penghargaan

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah siswa antusias dalam menerima penghargaan, siswa menerima penghargaan dengan sopan, siswa merasa bangga menerima penghargaan, siswa maju ke depan untuk menerima penghargaan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan mendapat jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,63. Pada siklus II mendapat jumlah skor 112 dengan rata-rata 2,8. Pada siklus III mendapatkan mendapat jumlah skor 113 dengan rata-rata 2,83. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tanggapan positif saat menerima penghargaan, siswa terlihat senang mendapatkan penghargaan dari guru.

Tanggapan dalam menerima penghargaan termasuk dalam kegiatan emosional. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (Hamalik: 172), yang termasuk kegiatan emosional adalah minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

4.2.1.2.8 Melakukan Refleksi

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, siswa menulis kesimpulan di buku tulis, mengajukan pertanyaan, mengerjakan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 82 dengan rata-rata 2,2. Deskriptor yang sering muncul adalah mengulas pembelajaran yang baru dilakukan dan mengerjakan evaluasi. Pada siklus II mendapat jumlah skor 104 dengan rata-rata 2,6, yang artinya sebagian

siswa melakukan refleksi dengan baik. Deskriptor yang sering muncul adalah siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan, menulis kesimpulan di buku tulis, dan mengerjakan evaluasi. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 108 dengan rata-rata 2,7, yang artinya sebagian siswa melakukan refleksi dengan baik. Namun, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan pada akhir pelajaran dan beberapa siswa tidak menulis kesimpulan.

Melakukan refleksi termasuk dalam kegiatan menulis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dierich (Hamalik: 172), yang termasuk kegiatan menulis adalah menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

4.2.1.2.9 Sikap Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

Deskriptor yang dimati pada indikator ini adalah menghormati guru, saling menghargai dan sopan terhadap siswa lain, mematuhi perintah guru dengan tanggung jawab, tenang dan tertib mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan jumlah skor 93 dengan rata-rata 2,45, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran. Namun, masih ada siswa yang sering mengganggu temannya saat proses pembelajaran. Pada siklus II mendapat jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,5, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran, semua siswa terlihat menghormati guru meskipun masih ada siswa yang mengganggu temannya dalam proses pembelajaran. Pada siklus III mendapatkan jumlah skor 104 dengan rata-rata 2,6, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang

baik saat mengikuti proses pembelajaran yang baik. Semua siswa terlihat menghormati guru, namun masih ada beberapa siswa yang tidak menghargai teman lain sehingga sering mengganggu temannya pada saat pelajaran.

Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran termasuk dalam kegiatan emosional. Dierich (Hamalik: 172), menyatakan yang termasuk kegiatan emosional adalah minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan paparan tersebut aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint menunjukkan adanya peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini ditunjukkan pada siklus I mendapat rata-rata jumlah skor 21,66, siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 24,35 dan pada siklus III mendapat rata-rata jumlah skor 25,73.

Peningkatan aktivitas siswa di atas didukung pendapat Slavin (dalam Rusman, 2012: 205) yang menyatakan bahwa: 1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, menghargai pendapat orang lain, 2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 23 siswa mendapat

nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 57,5% dan dinyatakan tuntas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 17 orang dengan presentase 42,5% dan dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II terdapat dengan 28 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 70% dan dinyatakan tuntas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 12 orang dengan presentase 30% dan dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar pada siklus III terdapat 33 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 82,5% dan dinyatakan tuntas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 7 orang dengan presentase 17,5% dan dinyatakan tidak tuntas.

Hal tersebut didukung pendapat Suprijono (2009: 61) bahwa pendekatan kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Selain itu Rusman (2012: 209) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa.

4.2.2 Uji Hipotesis

Hipotesis awal dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang.

Setelah diadakan penelitian sebanyak tiga siklus pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

dengan media PowerPoint terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang. Dengan demikian hipotesis dari penelitian ini terbukti kebenarannya.

4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian

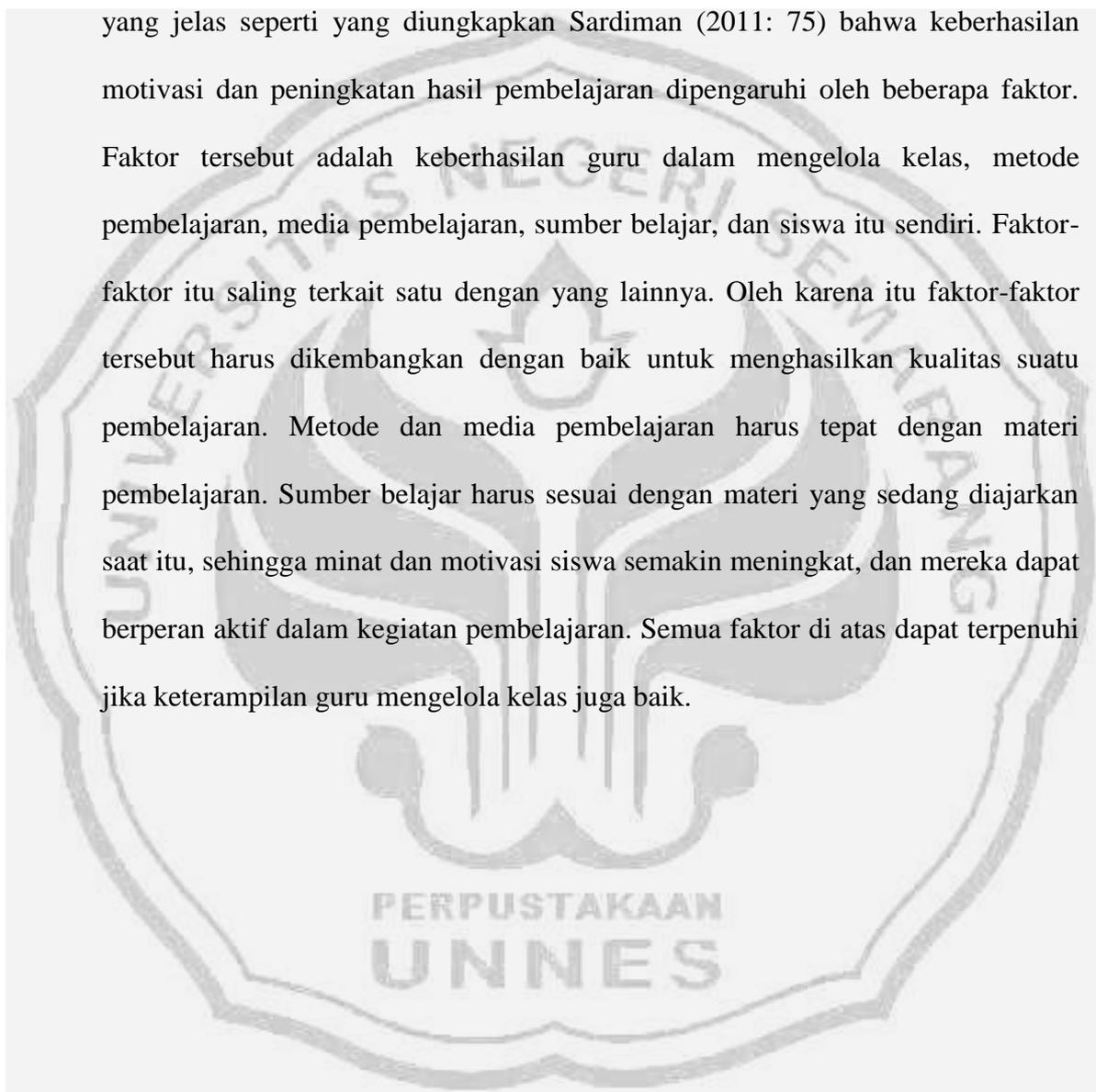
Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Peningkatan tersebut meliputi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan media PowerPoint guru telah menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang optimal. Selain itu implikasi yang didapat dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini yaitu adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam kualitas pembelajaran PKn. Penelitian ini membuka wawasan pendidik/ guru terhadap strategi pembelajaran yaitu dalam menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas, sehingga dapat memacu pendidik/ guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi

meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena PTK ini merupakan upaya untuk perbaikan kualitas pendidikan.

Implikasi paedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang jelas seperti yang diungkapkan Sardiman (2011: 75) bahwa keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri. Faktor-faktor itu saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu faktor-faktor tersebut harus dikembangkan dengan baik untuk menghasilkan kualitas suatu pembelajaran. Metode dan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran. Sumber belajar harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan saat itu, sehingga minat dan motivasi siswa semakin meningkat, dan mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semua faktor di atas dapat terpenuhi jika keterampilan guru mengelola kelas juga baik.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab IV dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa guru mendapat skor 23 dengan kriteria baik, pada siklus II guru mendapat skor 27 dengan kriteria baik, dan pada siklus III guru mendapat skor 31 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan keterampilan guru yaitu skor ≥ 18 .
- b. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa mendapat rata-rata jumlah skor 21,66 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 24,35 dengan kriteria baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata jumlah skor 25,73

dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu skor ≥ 18 .

- c. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar klasikal. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 57,5% dengan kriteria cukup, pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 70% dengan kriteria cukup, dan pada siklus III diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 82,5% dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata ≥ 76).

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

- a. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dalam pembelajaran PKn agar pembelajaran

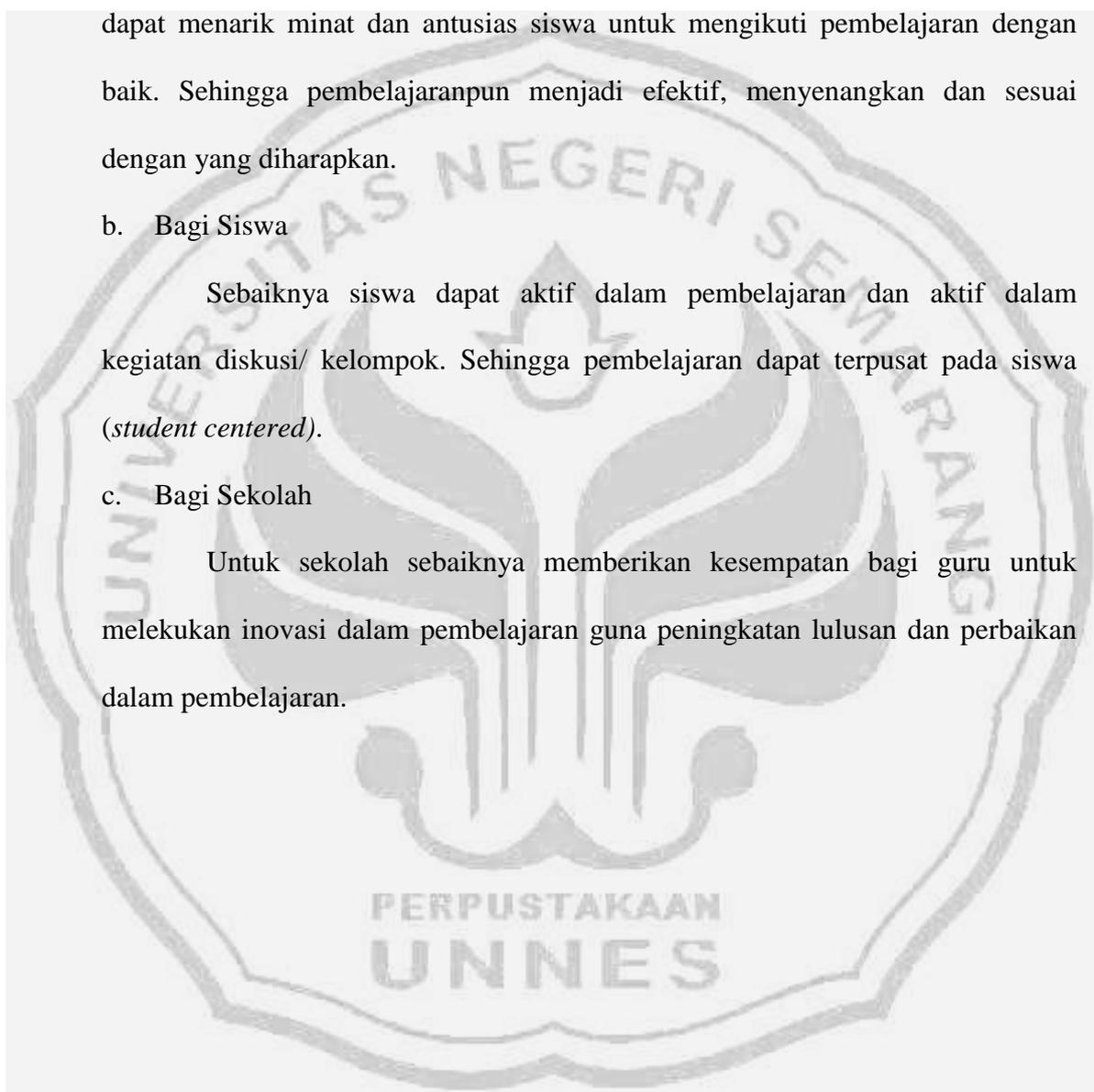
yang dilakukan dapat berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya melakukan variasi dalam penggunaan pendekatan, model pembelajaran, dan media pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga pembelajaranpun menjadi efektif, menyenangkan dan sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Siswa

Sebaiknya siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan aktif dalam kegiatan diskusi/ kelompok. Sehingga pembelajaran dapat terpusat pada siswa (*student centered*).

c. Bagi Sekolah

Untuk sekolah sebaiknya memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran guna peningkatan lulusan dan perbaikan dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Zaenal. 2012. *Cara meningkatkan kualitas Pembelajaran*. <http://www.masbied.com/2012/03/03/cara-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/> diakses pada tanggal 12 Januari 2013 Pukul 20.23
- Adityaningtyas. 2011. . *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Kelas III SDN Kandri 02 Semarang*. Skripsi: UNNES
- Anitah, Sri W, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqib, Zaenal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman.2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2007. *Standar Isi Tingkat SD/MI*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftakhul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryanto. 2012. *Penelitian Tinadakan Kelas*. Malang: Aditya Media Publishing
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press

- Istiqomah. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Tournament (TGT)*. Online <http://biologyeducationresearch.blogspot.com/2009/11/model-pembelajaran-kooperatif-metode.html> diakses pada tanggal 17 Januari 2013 Pukul 08.23
- Kurnia, Ingridwati, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- 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 (abstrak)*. Malang. Online <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=37118> diakses pada tanggal 13 januari pukul 19.34
- Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oktaria, Ike. 2012. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang (abstrak)*. Malang. online <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=55985> diakses pada tanggal 13 januari pukul 19.37
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asestmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rifa'I, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan PKn SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung. Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siddiq, M. Djauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sisdiknas. 2011. *Undang-Undang Sisdiknas*. Jakarta: Sinar Grafika

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

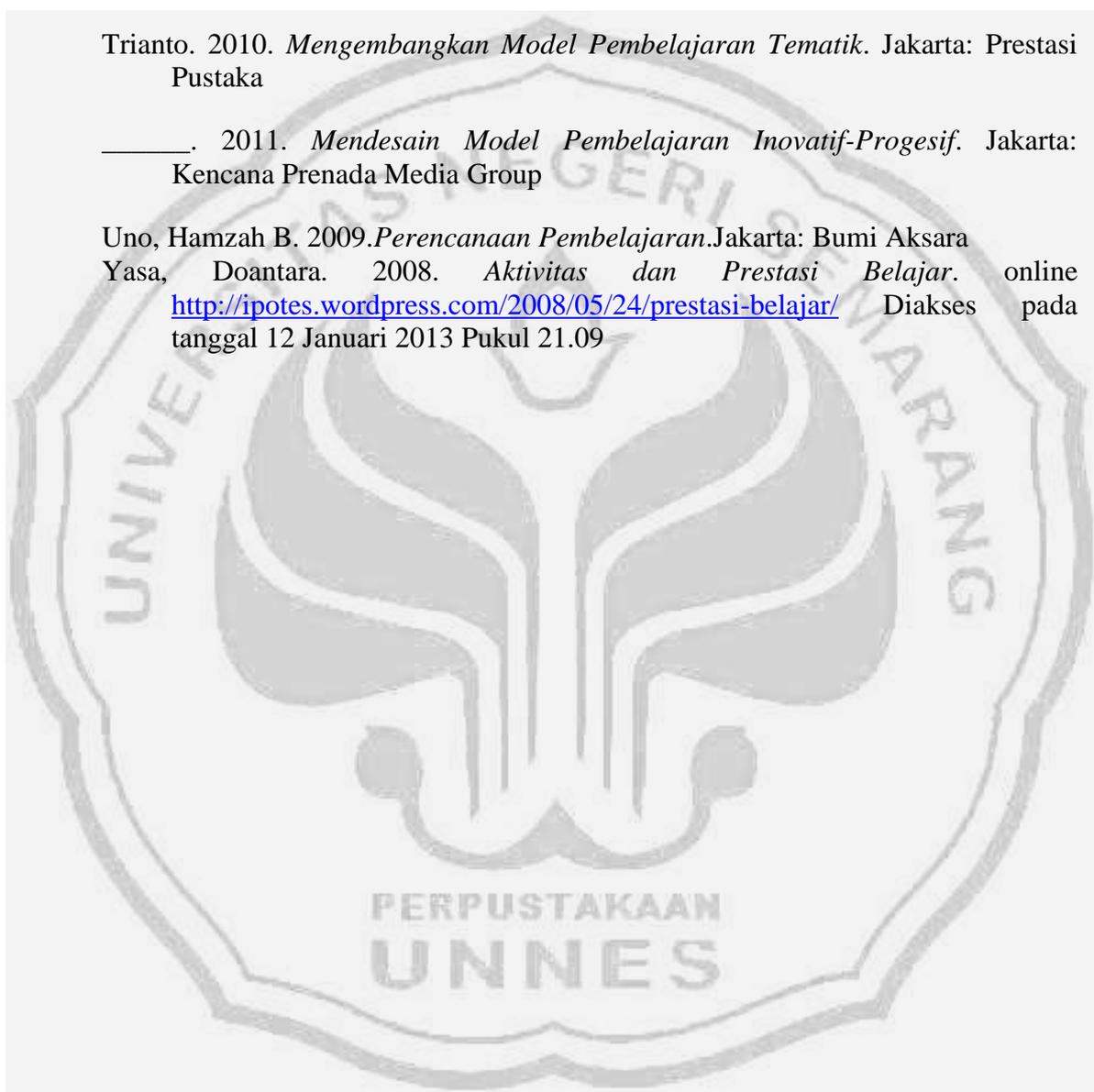
Suprijono, Agus. 2011. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

_____. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Yasa, Doantara. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*. online <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/24/prestasi-belajar/> Diakses pada tanggal 12 Januari 2013 Pukul 21.09





LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Power Point Pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber data	Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn dengan model TGT (<i>Team Games Tournament</i>) dengan edia Power Point	<ol style="list-style-type: none"> 1) Membuka pelajaran. 2) Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint. 3) Kemampuan memberikan pertanyaan. 4) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 5) Mengadakan variasi Pembelajaran 6) Melaksanakan turnamen 7) Memberikan penghargaan. 8) Membimbing pembentukan kelompok 9) Keterampilan menutup pelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru 2) Foto 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar observasi • Catatan lapangan
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Dengan media Power Point	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kesiapan siswa mengikuti pelajaran (kegiatan emosional). 2) Mendengarkan penjelasan guru (kegiatan mendengarkan). 3) Memperhatikan media pembelajaran yang disiapkan guru (kegiatan visual). 4) Mengajukan pertanyaan (kegiatan lisan). 5) Melaksanakan diskusi secara kelompok (kegiatan lisan). 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa 3) Foto 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar observasi • Catatan lapangan

		<p>6) Melakukan turnamen dalam pembelajaran (kegiatan metrik).</p> <p>7) Tanggapan menerima penghargaan (kegiatan emosional).</p> <p>8) Melakukan refleksi (kegiatan menulis).</p> <p>9) Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran(kegiatan emosional)</p>		
3.	<p>Hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn dengan model TGT (<i>Team Games Tournament</i>) dengan media Power Point</p>	<p>Ketepatan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi PKn</p>	1) Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar evaluasi



LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Siklus.....

Nama Guru :

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : III

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- (a) Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan mengajar guru
- (b) Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
- (c) Berilah tanda (√) pada kolom cek jika deskriptor yang tertulis tampak
- (d) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:

4= apabila terdapat empat deskriptor yang muncul

3= apabila terdapat tiga deskriptor yang muncul

2= apabila terdapat dua deskriptor yang muncul

1= apabila terdapat satu deskriptor yang muncul

0= apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Cek	Skala Penilaian				
				0	1	2	3	4
1.	Membuka pelajaran	a. Guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa. b. Guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. c. Melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab). d. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.						
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint. b. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. c. Menjelaskan secara jelas sesuai dengan media PowerPoint. d. Menggunakan contoh/ ilustrasi						

		yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak						
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti. b. Memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. c. Pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa. d. Menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar. 						
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi b. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi. c. Guru menghindarkan dominasi pembicaraan dalam diskusi d. Menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil diskusi 						
5.	Mengadakan variasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan variasi suara dalam pembelajaran. b. Menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik c. Media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa d. Perubahan posisi guru saat mengajar 						
6.	Melaksanakan turnamen	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa/ kelompok b. Membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi c. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan d. Menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang 						
7.	Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll) b. Memberikan penguatan dengan cara mendekati c. Memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda (bintang, stiker) 						

		d. Memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan)						
8.	Membimbing pembentukan kelompok	a. Membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang b. Memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham c. Menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas d. Memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok						
9.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Memfasilitasi siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. c. Memberikan evaluasi. d. Memberikan tindak lanjut.						

Keterangan Penilaian:

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

$$n = \text{banyaknya data} =$$

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

$$= (36 - 0) + 1$$

$$= 37$$

K1 = kuartil pertama

$$\text{Letak K1} = \frac{1}{4}(n + 1)$$

$$= \frac{1}{4}(37 + 1)$$

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9,5 \text{ dibulatkan menjadi } 10 \text{ (Jadi letak K1 ada pada data ke 10)}$$

Jadi nilai K1 adalah 9

K2 = kuartil kedua

$$\begin{aligned}\text{Letak K2} &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 38\end{aligned}$$

= 19 (Jadi letak K2 ada pada data ke 19)

Jadi nilai K2 adalah 18

K3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak K3} &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 38\end{aligned}$$

= 28,5 dibulatkan menjadi 29 (Jadi letak K3 ada pada data ke 29)

Jadi nilai K3 adalah 28

K4 = skor maksimal

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang,

2013

Pengamat

PERPUSTAKAAN
UNNES

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus.....

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : III

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- (a) Bacalah dengan cermat 9 indikator aktivitas siswa
- (b) Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
- (c) Berilah tanda (√) pada kolom cek jika deskriptor yang tertulis tampak
- (d) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:

4= apabila terdapat empat deskriptor yang muncul

3= apabila terdapat tiga deskriptor yang muncul

2= apabila terdapat dua deskriptor yang muncul

1= apabila terdapat satu deskriptor yang muncul

0= apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian				
			0	1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai b. Siswa menyiapkan bahan dan alat-alat yang digunakan untuk kegiatan belajar c. Siswa memperhatikan penjelasan / petunjuk guru untuk memulai pelajaran d. Siswa tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing 					
2.	Mendengarkan penjelasan guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan guru. b. Tertib saat mendengarkan penjelasan guru. c. Mencatat penjelasan guru. d. Mengikuti penjelasan guru dengan baik dan mengajukan pertanyaan. 					
3.	Memperhatikan media	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan media yang diterapkan guru. 					

	pembelajaran yang disiapkan guru	<ul style="list-style-type: none"> b. Antusias dalam mempelajari media yang ditampilkan. c. Mencatat hal-hal yang penting sesuai gambar. d. Menyimpulkan materi sesuai media yang ditampilkan. 						
4.	Menjawab/ merespon pertanyaan dari guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menjawab dengan menunjukkan tangan terlebih dahulu b. Siswa menjawab dengan kalimat yang jelas c. Siswa menjawab sesuai dengan topik yang dibahas/ pertanyaan d. Siswa menjawab dengan sopan 						
5.	Melaksanakan diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa berkelompok dalam satu meja b. Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok c. Siswa tertib dalam berdiskusi d. Siswa berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan 						
6.	Melakukan turnamen/pertandingan dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa duduk dalam meja turnamen/pertandingan b. Siswa duduk secara homogen (sesuai tingkat prestasi siswa) c. Siswa melaksanakan pertandingan sesuai dengan aturan. d. Semua siswa melakukan pertandingan 						
7.	Tanggapan dalam menerima penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa antusias dalam menerima penghargaan b. Siswa menerima penghargaan dengan sopan c. Siswa merasa bangga menerima penghargaan d. Siswa maju ke depan untuk menerima penghargaan 						
8.	Melakukan refleksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mengulas pembelajaran yang baru dilakukan. b. Siswa menulis kesimpulan di buku tulis. c. Mengajukan pertanyaan d. Mengerjakan evaluasi pembelajaran. 						
9.	Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghormati guru. b. Saling menghargai dan sopan terhadap siswa lain. c. Mematuhi perintah guru dengan tanggung jawab. 						

		d. Tenang dan tertib mengikuti proses pembelajaran.					
--	--	---	--	--	--	--	--

Keterangan Penilaian:

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

n = banyaknya data =

$$\begin{aligned} n &= (T - R) + 1 \\ &= (36 - 0) + 1 \\ &= 37 \end{aligned}$$

K1 = kuartil pertama

$$\begin{aligned} \text{Letak K1} &= \frac{1}{4}(n + 1) \\ &= \frac{1}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 38 \\ &= 9,5 \text{ dibulatkan menjadi 10 (Jadi letak K1 ada pada data ke 10)} \end{aligned}$$

Jadi nilai K1 adalah 9

K2 = kuartil kedua

$$\begin{aligned} \text{Letak K2} &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 38 \\ &= 19 \text{ (Jadi letak K2 ada pada data ke 19)} \end{aligned}$$

Jadi nilai K2 adalah 18

K3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned} \text{Letak K3} &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 38 \\ &= 28,5 \text{ dibulatkan menjadi 29 (Jadi letak K3 ada pada data ke 29)} \end{aligned}$$

Jadi nilai K3 adalah 28

K4 = skor maksimal

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang,

2013

Pengamat



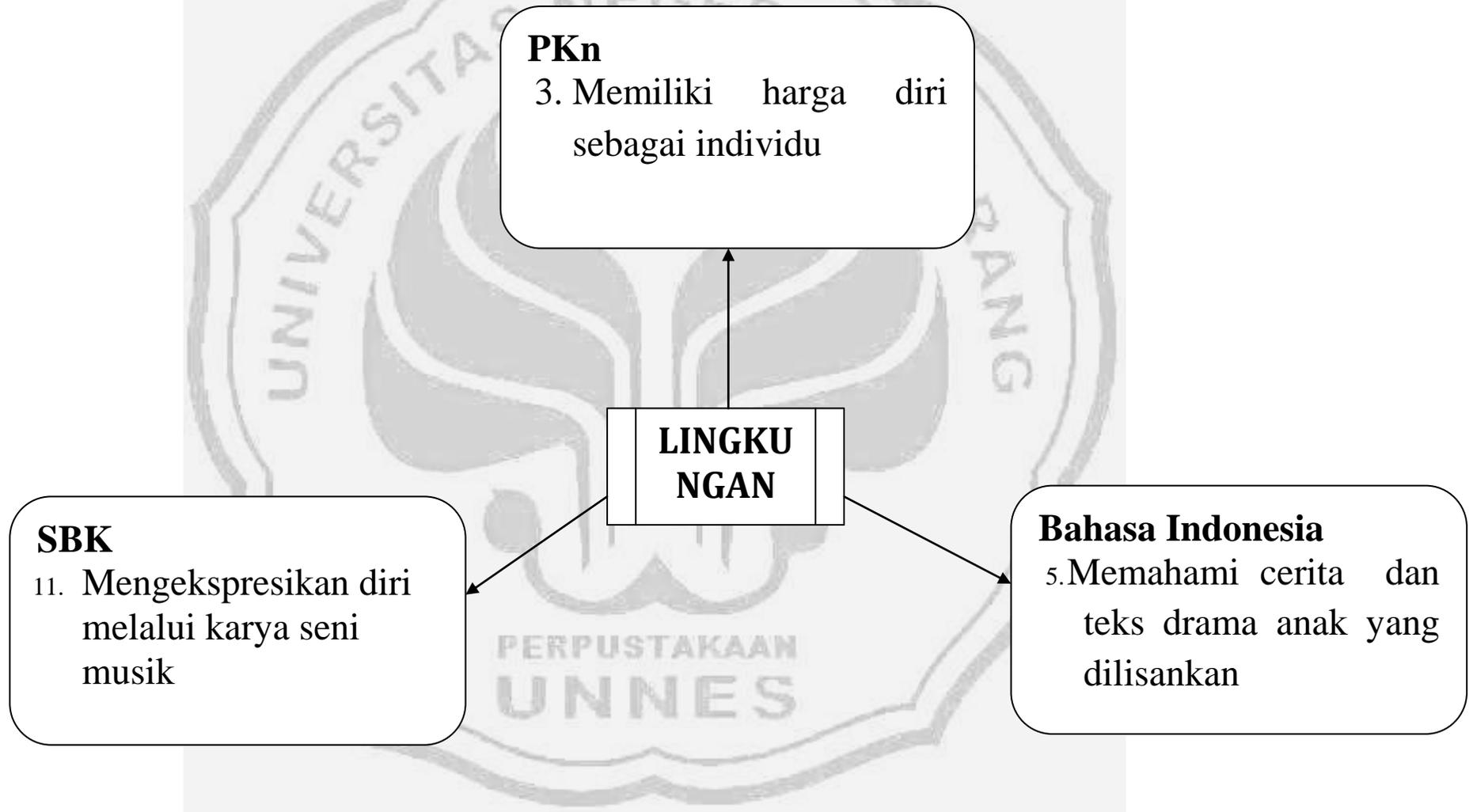
PENGGALAN SILABUS TEMATIK KELAS III SEMESTER 2 SIKLUS I

TEMA

: LINGKUNGAN

ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
<p>PKn 3. Memiliki harga diri sebagai individu</p> <p>Bahasa Indonesia 5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan</p> <p>SBK 11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik</p>	<p>PKn a. Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan lain-lain.</p> <p>Bahasa Indonesia a. Memberikan tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya</p> <p>SBK 11.2 Menyanyikan lagu wajib dan lagu anak dengan atau tanpa iringan lagu sederhana</p>	<p>PKn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami pentingnya memiliki harga diri. • Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan harga diri. • Menyebutkan contoh perilaku yang tidak memiliki harga diri <p>Bahasa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita pengalaman. • Memberikan tanggapan sederhana. <p>SBK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami isi lagu anak “Pergi Belajar” 	<ol style="list-style-type: none"> 16. Guru bertanya pada siswa bagaimana dengan isi lagu yang telah dinyanyikan. 17. Guru menjelaskan tentang pentingnya memiliki harga diri dengan multimedia yang telah disiapkan. 18. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. 19. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. 20. Siswa mendengarkan cerita yang telah disiapkan oleh guru dan memberikan tanggapan. 21. Perwakilan kelompok maju ke depan memilih kartu soal. 22. Siswa mengerjakan soal yang telah didapat secara berkelompok. 23. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas. 24. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. 25. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa. 26. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat. 27. Tanya jawab guru dengan siswa tentang materi pentingnya memiliki harga diri. 28. Guru merefleksi hasil pekerjaan siswa. 29. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KTSP 2006 2. BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 27-39 3. BSE PKn kelas III karangan Purwanto, Sudyanto hal 32-46 4. BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistyaningsih hal 15-18 5. Buku paket SBK kelas III penerbit Erlangga hal 25 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Slide</i> Powerapoint 2. Gambar yang relevan 3. Speaker 4. LCD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian tes 2. Penilaian non tes

PENGGALAN JARING-JARING TEMA KELAS III SEMESTER 2 SIKLUS I

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**TEMATIK SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD N Karanganyar 02

Tema : Lingkungan

Kelas/Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. PKn
 4. Memiliki harga diri sebagai individu
2. Bahasa Indonesia
 6. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan
3. SBK
 11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

II. Kompetensi Dasar

1. PKn
 - 3.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan lain-lain.
2. Bahasa Indonesia
 - 5.1 Memberikan tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya
3. SBK
 - 11.2 Menyanyikan lagu wajib dan lagu anak dengan atau tanpa iringan lagu sederhana

III. Indikator

1. PKn
 - Memahami pentingnya memiliki harga diri.
 - Menyebutkan 4 contoh perilaku yang mencerminkan harga diri.

- Menyebutkan 4 contoh perilaku yang tidak memiliki harga diri
2. Bahasa Indonesia
 - Mendengarkan cerita pengalaman.
 - Memberi tanggapan sederhana.
 3. SBK

Memahami isi lagu anak “Pergi Belajar”

IV. Tujuan Pembelajaran

1. PKn
 - Dengan penjelasan guru, siswa dapat memahami pentingnya memiliki harga diri.
 - Melalui media gambar siswa dapat menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan harga diri.
 - Melalui media gambar siswa dapat menyebutkan contoh perilaku yang tidak memiliki harga diri.
2. Bahasa Indonesia
 - Melalui rekaman cerita siswa dapat mendengarkan cerita pengalaman.
 - Dengan mendengarkan cerita siswa dapat memberi tanggapan dengan baik.
3. SBK
 - Dengan menyanyikan lagu anak, siswa dapat memahami isi lagu dengan baik.

V. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Konsep : Harga Diri
2. Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, menghormati orang lain.
3. Moral : Mempunyai harga diri sebagai pelajar, menjaga etika sebagai pelajar.

4. Psikomotorik: Dapat menghormati orang lain, tidak sombong, mengakui kekurangan diri sendiri, melakukan hal-hal terpuji.

VI. Materi Pembelajaran

1. PKn
Harga diri.
2. Bahasa Indonesia
Mendengarkan cerita.
3. SBK
Lagu anak

VII. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VIII. Metode, Media, dan Sumber

A. Metode

- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya jawab
- ✓ Penugasan
- ✓ *Time Games Tournament (TGT)*

B. Media

- ✓ *Slide Powerapoint*
- ✓ Gambar yang relevan
- ✓ Speaker
- ✓ LCD

C. Sumber Belajar

- ✓ KTSP 2006
- ✓ BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 27-39
- ✓ BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistiyansih hal 15-18
- ✓ Buku paket SBK kelas III penerbit Erlangga hal 25

IX. Langkah-langkah Pembelajaran

Pra KBM

Guru memberi salam, berdoa bersama, mempresensi siswa, dan mengatur tempat duduk siswa, menyiapkan media dan sumber belajar.

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Guru membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan apersepsi sebagai berikut : "Anak-anak, apa saja perbuatan yang harus dilakukan dan tidak dilakukan sebagai pelajar?"
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

D. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru.(*eksplorasi*)
2. Dengan bimbingan guru siswa diajak menyanyikan lagu "pergi belajar"(*eksplorasi*)
3. Tanya jawab guru dengan siswa tentang isi lagu yang telah dinyanyikan. (*eksplorasi*)
4. Siswa memperhatikan penjelasan tentang pentingnya memiliki harga diri dengan media yang telah disiapkan.(*eksplorasi*)
5. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru.(*elaborasi*)
6. Siswa mendengarkan cerita yang telah disiapkan oleh guru.(*eksplorasi*)
7. Tanya jawab guru dengan siswa tentang isi cerita yang telah didengar.(*eksplorasi*)
8. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang.(*elaborasi*)
9. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok.(*elaborasi*)
10. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.(*elaborasi*)
11. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
12. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru.(*konfirmasi*)
13. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya.(*elaborasi*)
14. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa.(*elaborasi*)

15. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat. (*elaborasi*)

16. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok. (*konfirmasi*)

E. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
2. Guru melakukan penilaian melalui pemberian soal evaluasi.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

X. Penilaian

A. Prosedur Penilaian

Tes awal : -
 Tes dalam proses : tes tertulis, tes lisan.
 Tes akhir : evaluasi objektif dan essay

B. Jenis Tes

Tes tertulis

C. Instrumen Tes

- Kartu soal
- Lembar soal evaluasi

PERPUSTAKAAN
UNNES

Semarang,

2013

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 02



Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.

NIP.1961151519820122007

Peneliti

Putri Meidita Yekti P.
NIM.1401409041

LAMPIRAN

MATERI

HARGA DIRI

Harga diri yang sangat penting bagi setiap orang. Jika seseorang memiliki harga diri yang baik, akan dihormati orang lain. Sedangkan seseorang yang tidak memiliki harga diri, maka kurang dihormati oleh orang lain. Dalam pekerjaan atau kegiatan, kita juga membutuhkan harga diri. Contohnya seorang guru. Dia mempunyai sifat yang kasar, tidak ramah dan suka sekali memarahi siswanya. Dalam kehidupan dia tidak banyak disegani dan dihormati orang lain. Walaupun dia itu pintar dan kaya. Harga diri bukan diperoleh dari pekerjaan atau kekayaan, tetapi dari kepribadian seseorang.

A. Pentingnya Memiliki Harga Diri

Manusia adalah makhluk paling mulia di antara makhluk hidup di sekitar kita. Mengapa? Karena manusia memiliki kelebihan, yaitu dibekali akal dan budi oleh Tuhan. Dengan akal, manusia dapat berpikir dan mencapai hidup yang lebih baik. Melalui budi, manusia menggunakan perasaan untuk membedakan baik atau buruk. Dengan akal budinya, manusia mampu mengenal diri sendiri. Apa saja yang diinginkan dan apa saja yang dimiliki untuk mencapai keinginannya.

Setiap manusia memiliki harga diri. Harga diri merupakan kesadaran seberapa besar nilai yang diharapkan diberikan orang lain terhadap dirinya. Meskipun secara jujur pada dasarnya setiap manusia dapat menilai dirinya sendiri. Siapa dan bagaimana aku sebenarnya, setiap orang menginginkan dirinya dihormati orang lain. Bagaimana caranya? Apa yang terjadi jika seseorang tidak menghargai dirinya sendiri?

1. Menghargai Orang Lain

Perhatikan kisah di bawah ini!

Tet tet tet, bel tanda istirahat berbunyi. Anak-anak segera berhamburan keluar dari ruangan kelas masing-masing. Mereka ada yang menuju ke warung sekolah, ada yang hanya duduk-duduk di teras sekolah. Ada pula yang berada di bawah pohon sambil menikmati makanan yang dibawanya dari rumah.

Suasana siang itu cukup panas. Di halaman sekolah anak-anak berlari-larian, bermain loncat-loncatan. Sebagian tampak bergerombol mengobrol dengan disertai gelak tawa. Memang kesempatan jam istirahat benar-benar digunakan sebaik-baiknya. Tiba-tiba terdengar dari ujung sekolah sebagian anak-anak menjerit, rupanya terjadi pertengkaran. Ternyata benar, Toni dan Niko teman satu kelas Andi saling berantem. Mereka sama-sama kelas 3. Untung saja, siswa kelas 4 segera melerainya. Meskipun demikian, hidung Niko telanjur berdarah. Sedangkan muka Toni kelihatan memerah. Teman-temannya membawa Toni dan Niko ke kantor sekolah. Mereka menghadap Bu Nita guru kelas 3. Sampai di kantor mereka saling diam.

“Mengapa kalian bertengkar?” tanya Bu Nita.

Niko dan Toni menyahut dengan emosi, dan saling menyalahkan. Suasana agak gaduh.

“Sebentar.....sebentar! yang bicara satu persatu, kalau seperti ini ibu jadi bingung,” pinta Bu Nita. “Sekarang, Toni yang berbicara dulu, bagaimana kejadiannya?” kata Bu Nita.

“Anu Bu, saya diejek terus-menerus!” kata Toni.

“Betul Niko?” tanya, Bu Nita. “Apa yang kau katakan kepada Toni?” sambung Bu Nita.

Niko merunduk diam sambil melirik Toni.

“Niko! kamu dengar tidak, apa yang ibu katakan tadi?” kata Bu Nita agak keras.

“Ya, de.... de.....dengar, Bu!” jawab Niko agak terkejut.

“Apa yang kamu katakan pada Toni?” kata Bu Nita mengulang pertanyaan sebelumnya.

“Saya hanya mengatakan ‘Si Lemot’ kata Niko lirih.

“Betul Toni?” kata Bu Nita.

“Benar, Bu! Saya selalu dipanggil Si Lemot sambil diejek!” kata Toni.

“Lalu,.....!” tanya Bu Nita.

“Karena saya merasa malu kepada teman-teman, lalu saya pukul mukanya, dan Niko membalasnya” cerita Toni, “Sehingga, kemudian terjadi perkelahian.”

“Sekarang mau diteruskan atau tidak?!” tanya Bu Nita setengah jengkel.

Keduanya hanya terdiam, mereka saling melirik.

“Niko! Toni! Bagaimana?” tanya Bu Nita. “Tidak, Bu!” jawab mereka serentak.

“Kalau demikian kalian berdamai, Niko minta maaf pada Toni, ini merupakan peringatan bagi kalian, jika diulangi, pihak sekolah akan memberi sanksi yang lebih berat” jelas Bu Nita.

Akhirnya Niko dan Toni saling bersalaman dan berangkulan. Hal ini pertanda pertengkaran sudah selesai, dan tidak ada rasa dendam. Niko tidak akan mengulangi lagi. Ia mengejek ternyata dapat menyinggung perasaan orang lain.

Setelah kalian membaca kisah tadi, mengapa Toni marah ketika diejek, sehingga berantem? Ya, benar! Karena Toni tersinggung harga dirinya dilecehkan. Artinya Niko tidak menghargai atau menghormati harga diri Toni.

Bagaimanakah seandainya kalian diejek teman-temanmu, seperti Toni tersebut? Tentu kalian akan marah. Mengapa Toni marah, meskipun dalam kenyataan ia memang kurang pandai? Sebenarnya Toni anak seorang pengusaha sukses, tetapi ia malas belajar. Setiap ulangan selalu mendapat nilai kurang dari enam. Karena keadaan seperti itulah maka teman-temannya memanggilnya Si Lemot, alias “lemah otak. Oleh karena itu, bagaimana pun keadaan seseorang, kalian harus menghargainya. Ketika berteman kalian tidak boleh memandang teman berdasarkan keadaannya, seperti kaya, miskin, pandai, atau bodoh. Pandanglah teman itu manusia yang memiliki harga diri, sama seperti kita.

Perlu kalian ingat, harga diri seseorang tidak hanya diperoleh dari kekayaan, kepandaian, atau ketampanan. Harga diri seseorang, dihormati atau tidak dihormati orang lain, tergantung pada dirinya sendiri. Bagaimana

pun keadaannya, tetaplah manusia, makhluk Tuhan yang sama derajat dan martabatnya. Namun demikian, martabat manusia dapat berubah. Martabat yang tinggi harus dipertahankan dan dikembangkan. Hanyalah diri sendiri yang mampu mempertahankan martabat sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Ingatlah kisah Toni! Meskipun ia anak orang kaya tetapi, harga dirinya dilecehkan teman-temannya, karena malas belajar.

Setiap orang menginginkan harga dirinya dihormati orang lain. Harga diri seseorang dikatakan baik, jika secara jujur menilai dirinya baik dan ada pengakuan orang lain yang menilai baik pula. Tetapi sebaliknya, jika merasa dirinya jelek dan pengakuan orang lain jelek, maka harga diri seseorang juga jelek.

2. Menjaga Harga Diri

Perhatikan contoh berikut ini!

Pak Yahya adalah seorang yang taat menjalankan ibadah. Pak Yahya juga rajin bekerja. Dengan tetangganya, ia hidup rukun. Bahkan, Pak Yahya sering membantu tetangga yang membutuhkan. Orang kampung sangat menghormatinya. Lain dengan Pak Bendot, orangnya tidak taat beragama dan pemalas. Untuk mencukupi kebutuhan hidupnya ia melakukan tindakan tidak terpuji, yaitu mencopet. Ia sering berurusan dengan polisi.

Jika kalian perhatikan kisah di atas, ada perbedaan sifat atau perilaku antara Pak Yahya dan Pak Bendot. Pak Yahya dapat menjaga harga dirinya. Sehingga orang lain menghormati dan menghargainya. Berbeda dengan Pak Bendot yang tidak dapat menjaga harga dirinya. Akibatnya orang lain tidak menghormati dan memandang harga dirinya rendah.

Setiap manusia memiliki harga diri. Dengan harga diri mampu menjalin hubungan dengan sesama dan lingkungannya. Manusia adalah makhluk sosial. Artinya, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

Bisakah kalian hidup sendiri? Tentu saja tidak! Dengan siapa kalian bermain dan belajar? Dari mana kalian memperoleh makan dan minum? Apa yang kalian makan dan minum sehari-hari? Semuanya dari lingkungan

sekitar. Dengan demikian, setiap orang yang memiliki harga diri wajib menjaga kelestarian alam. Jika tidak apa yang terjadi? Siapa yang rugi?

Harga diri sebaiknya kita bina dan kita jaga sejak masih kecil, caranya dengan membiasakan hal-hal yang baik dan menghindari hal-hal yang tercela. Misalnya berperilaku sopan, tidak sombong, suka menolong teman dan sebagainya.

B. Contoh Bentuk Harga Diri

Bentuk harga diri misalnya sikap menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Untuk memperoleh gambaran materi ini, perhatikan cerita di bawah ini! Andi anak terpandai di kelas tiga. Nilai-nilai ulangan selalu bagus. Ia sering membantu teman-temannya yang kesulitan belajar dengan tekun dan sabar. Teman-temannya senang berteman dengannya. Suatu hari, Amin meminta diajari bernyanyi. Meskipun Andi pandai dalam pelajaran, ia merasa kesulitan dalam pelajaran menyanyi. Ia menolak permintaan Amin dengan halus. Andi mengakui kelemahannya, yaitu tidak pandai menyanyi. Suaranya tidak begitu bagus. Tetapi Andi ingat, Tika anak baru pindahan dari Bandung. Ia pernah cerita menjadi juara menyanyi. Sebagai teman, Tika mengajari Amin menyanyi dengan sabar.

Pada waktu pelajaran menyanyi. Tika menunjukkan suaranya. Semua teman-teman memujinya. Suara Amin pun ternyata tidak mengecewakan. Amin mengucapkan terima kasih kepada Tika. Ia mengakui kelebihan dan kekurangan Andi, Tika, dan dirinya sendiri. Ia tak berkecil hati, sebab masih memiliki keterampilan dalam bidang olahraga.

Berbeda dengan Toni teman sekelasnya. Badannya tinggi besar dibanding teman sebayanya. Namun sayang, ia pemalas dan terkenal kenakalannya. Ia kurang disenangi teman-temannya. Hampir setiap ulangan nilainya jelek. Sehingga di depan temannya harga dirinya rendah. Dalam cerita di atas, Adi, Tika, Amin, dan Toni memiliki kelebihan dan kekurangan. Coba sebutkan kelebihan dan kekurangan mereka!

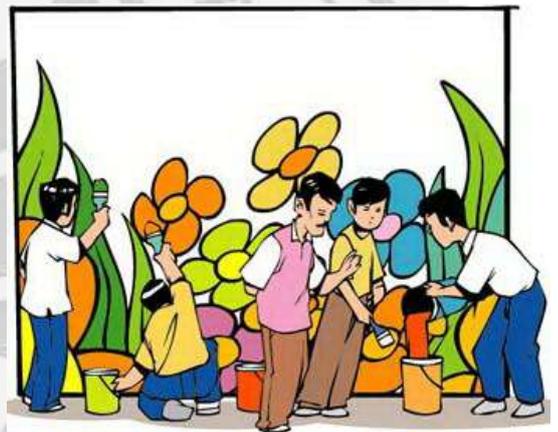
Dengan demikian, harga diri perlu kita jaga supaya:

- a. Dihargai oleh orang lain.
- b. Menambah semangat hidup.
- c. Mendorong melakukan hal-hal yang terpuji.
- d. Memiliki percaya diri.
- e. Mencintai diri sendiri.

PERGI BELAJAR

*Oh ibu dan ayah selamat pagi
ku pergi sekolah sampai kan nanti
Selamat belajar nak penuh semangat.
Rajinlah selalu tentu kau dapat, hormati gurumu sayangi teman.
Itulah tandanya kau murid budiman.*









LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

- Kerjakan dan diskusikan dengan teman sekelompokmu.

Coba tentukan perbuatan berikut ini menunjukkan harga diri rendah atau harga diri tinggi jelaskan mengapa.

No	Contoh keputusan berbuat	Pendapat saya
1.	Fikar menggunakan uang iuran sekolah untuk mentraktir teman - temannya di sekolah.
2.	Untuk mendapatkan untung lebih besar Bu Hindun penjual beras itu sengaja mengurangi timbangan.
3.	Darmanto tidak mengerjakan tugas rumahnya ia lebih suka bermain, ketika ditanya bu guru mengatakan ketinggalan di rumah.
4.	Pak Kirjo bekerja keras menjadi tukang batu di Jakarta untuk mencukupi kebutuhan keluarga dan mebiayai kedua anaknya di desa yang masih sekolah di SMP.
5.	Meskipun selalu dibujuk temannya Zulkifli tetap tidak mau diajak menggunakan uang iuran teman - teman untuk membeli mainan di depan sekolah.

KUNCI JAWABAN

Contoh Keputusan Berbuat	Pendapat Saya
Fikar menggunakan uang iuran sekolah untuk mentraktir teman-temannya di sekolah	Harga diri rendah. Karena fikar tidak menggunakan uang iuran dengan benar
Untuk mendapat untung lebih besar Bu Ani penjual gula itu sengaja mengurangi timbangan	Harga diri rendah. Karena Bu Ani tidak jujur dalam menjual gula
Darmanto tidak mengerjakan tugas rumahnya ia lebih suka bermain, ketika ditanya bu guru mengatakan ketinggalan di rumah	Harga diri rendah. Karena Darmanto berbohong.
Pak Kirjo bekerja keras menjadi tukang batu di Jakarta untuk mencukupi kebutuhan keluarga dan membiayai kedua anaknya di desa yang masih sekolah SMP.	Harga diri tinggi. Karena Pak Kirjo mau bekerja halal untuk mencukupi kebutuhan keluarga
Meskipun selalu diajak temannya Zulkifli tetap tidak mau diajak menggunakan uang iuran teman-teman untuk membeli mainan di depan sekolah.	Harga diri tinggi. Karena zulkifli menggunakan uang iuran dengan benar

KISI-KISI EVALUASI

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian			Jumlah soal
			Ranah	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	
1. PKn 3.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan lain-lain.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pentingnya memiliki harga diri. Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan harga diri. Menyebutkan contoh perilaku yang tidak memiliki harga diri 	Harga diri	C1, C2	Tes Tertulis	Uraian objektif	8
			C1, C2		Uraian singkat	5
			C3		Essay	5
2. Bahasa Indonesia 5.1 Memberikan tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan cerita pengalaman. Mememberi tanggapan sederhana. 	Mendengarkan cerita		Tes lisan	Uraian singkat	
3. SBK 11.2 Menyanyikan lagu wajib dan lagu anak dengan atau tanpa iringan lagu sederhana	Memahami isi lagu anak “pergi belajar”	Menyanyikan lagu anak	C2	Tes tertulis	objektif	2

Nama : No. Absen :

EVALUASI

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

- 
1. Manusia sebagai makhluk Tuhan diberi kelebihan
 - a. akal dan benda
 - b. harta benda
 - c. akal dan budi
 2. Sesuatu yang dapat menyangkut harga diri adalah
 - a. kekayaan
 - b. pekerjaan
 - c. perbuatan
 3. Harga diri yang baik akan mempertebal
 - a. rasa tinggi hati
 - b. rasa percaya diri
 - c. rasa rendah diri
 4. Melakukan perbuatan tercela, menjadikan seseorang memiliki
 - a. harga diri rendah
 - b. percaya diri tinggi
 - c. keberanian diri
 5. Orang yang memiliki harga diri yang baik akan
 - a. dipuja
 - b. dihormati
 - c. disanjung
 6. Kelebihan yang kita miliki, membuat sikap kita
 - a. tinggi hati
 - b. rendah hati
 - c. cela diri
 7. Sikap membantu yang tidak boleh dilakukan adalah
 - a. teman mengalami kesulitan dalam belajar kelompok

b. teman kesulitan dalam ulangan

c. teman yang tertimpa bencana

8. Kekurangan yang ada pada diri kita, sebaiknya

a. merasa rendah diri

b. berusaha mengurangi

c. ditutup-tutupi

9. Bila kita ingin berhasil dalam belajar kita harus.....

a. sungguh-sungguh

b. malas

c. biasa saja

10. Kepada guru kita harus menghargai karena beliau yang memberi.....

a. harga

b. jalan

c. ilmu

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna karena memiliki

2. Menjaga harga diri dengan perbuatan yang

3. Manusia tidak dapat hidup sendiri, karena sebagai makhluk

4. Orang yang memiliki harga diri jelek akan orang lain.

5. Setiap orang memiliki kelebihan dan

C. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan usaha dalam menjaga harga diri yang baik!

2. Apa yang terjadi bila kita tidak bisa menjaga harga diri?

3. Bagaimana usahamu agar memiliki kelebihan?

4. Sebutkan perbuatan yang membuat harga diri menjadi jelek!

5. Apa usahamu jika kamu memiliki kekurangan?

KUNCI JAWABAN**A.**

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

B.

1. Akal
2. Baik/ terpuji
3. Sosial
4. Dibenci
5. Kekurangan

C.

1. Menghargai orang lain, menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri.
2. Tidak dihormati, dibenci orang lain.
3. Menjaga sopan santun, melakukan hal-hal terpuji.
4. Mencuri, mencontek, marah-marah, tidak menghormati orang tua.
5. Berusaha mengurangi, memperbaiki kekurangan.

Pedoman Penskoran

Bentuk	Jumlah soal	Bobot	Total Skor
Pilihan Ganda	10	1	10
Uraian	5	2	10
Essay	5	3	15
Skor maksimal			35

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

KARTU SOAL

Tinggi atau rendahnya harga diri yang dimiliki oleh seseorang ditentukan oleh

Ketika mengikuti latihan pramuka Noval ditegur temannya karena melakukan kesalahan. Noval seharusnya bersikap

Jika kamu mampu menghargai diri sendiri, kamu juga akan mampu

Sikap memamerkan barang yang dimiliki kepada orang lain merupakan perbuatan yang

Jika ada seseorang yang berbuat baik kepadamu, kata yang kamu ucapkan adalah

Setiap manusia diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan kemampuan yang

Orang yang tidak pernah mau menghargai orang lain akan

Dodi merasa bangga pada dirinya. Ia pandai dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, ia menjadi anak yang sombong sehingga banyak teman

Jika kamu ingin dihargai oleh orang lain, sebaiknya kamu ... terlebih dahulu.

Bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan guru di sekolah adalah perbuatan yang

Orang yang tidak mau mengakui kekurangan diri sendiri termasuk orang yang

Orang yang selalu berkata bohong akan

Keinginan untuk terus belajar giat agar menjadi orang yang berguna menjadi tekad....

Pekerjaan yang baik adalah pekerjaan yang menghasilkan uang....

Melaksanakan perbuatan yang menipu teman adalah termasuk memiliki harga diri....

Menghargai orang lain sebenarnya juga akan menghargai....

Harga diri seseorang dikatakan rendah bila perbuatannya....

Berbuat baik, menghargai teman dalam setiap kegiatan, akan menjadikan kamu...

Ajakan teman untuk berbuat tidak baik seharusnya kita.....

Tidak membalas ejekan teman merupakan perbuatan....

Pedagang yang tidak jujur akan merugikan orang lain dan

Harga diri kita jangan mudah di.....

Menggunakan uang bukan miliknya termasuk tindakan.....

Harga diri seseorang tidak mudah dibayar dengan

Harga diri yang rendah mendorong orang berbuat....

Bila kita ingin berhasil dalam belajar kita harus.....

Setiap teman kita memiliki kelebihan dan.....

Usaha kita akan berhasil bila dalam berusaha selalu.....

Bila berjanji dengan teman harus berusaha.....

Mengatakan seperti apa adanya adalah contoh anak yang berbuat.....

Harga diri yang baik dapat kita wujudkan sejak....

Terhadap kekurangan yang ada pada diri kita sebaiknya.....

KUNCI JAWABAN

1. Diri sendiri.
2. Menerima/ tidak marah
3. Menghargai orang lain.
4. Tidak terpuji/ tercela/ buruk.
5. Terima kasih
6. Berbeda
7. Dijauhi, dibenci.
8. Menjauhi/ membenci Dodi
9. Menghargai orang lain.
10. Terpuji/ baik.
11. Sombong/ harga diri rendah.
12. Tidak dipercaya.
13. Semua murid
14. Halal
15. Rendah
16. Diri sendiri
17. Merugikan orang lain
18. Disenangi/ dipuji
19. Tolak
20. Terpuji
21. Diri sendiri
22. Rendahkan
23. Tercela
24. Uang
25. Jahat/ buruk
26. Rajin, tekun
27. Kekurangan
28. Jujur/ disiplin
29. Menepati
30. Jujur
31. Kecil
32. Memperbaiki lebih baik

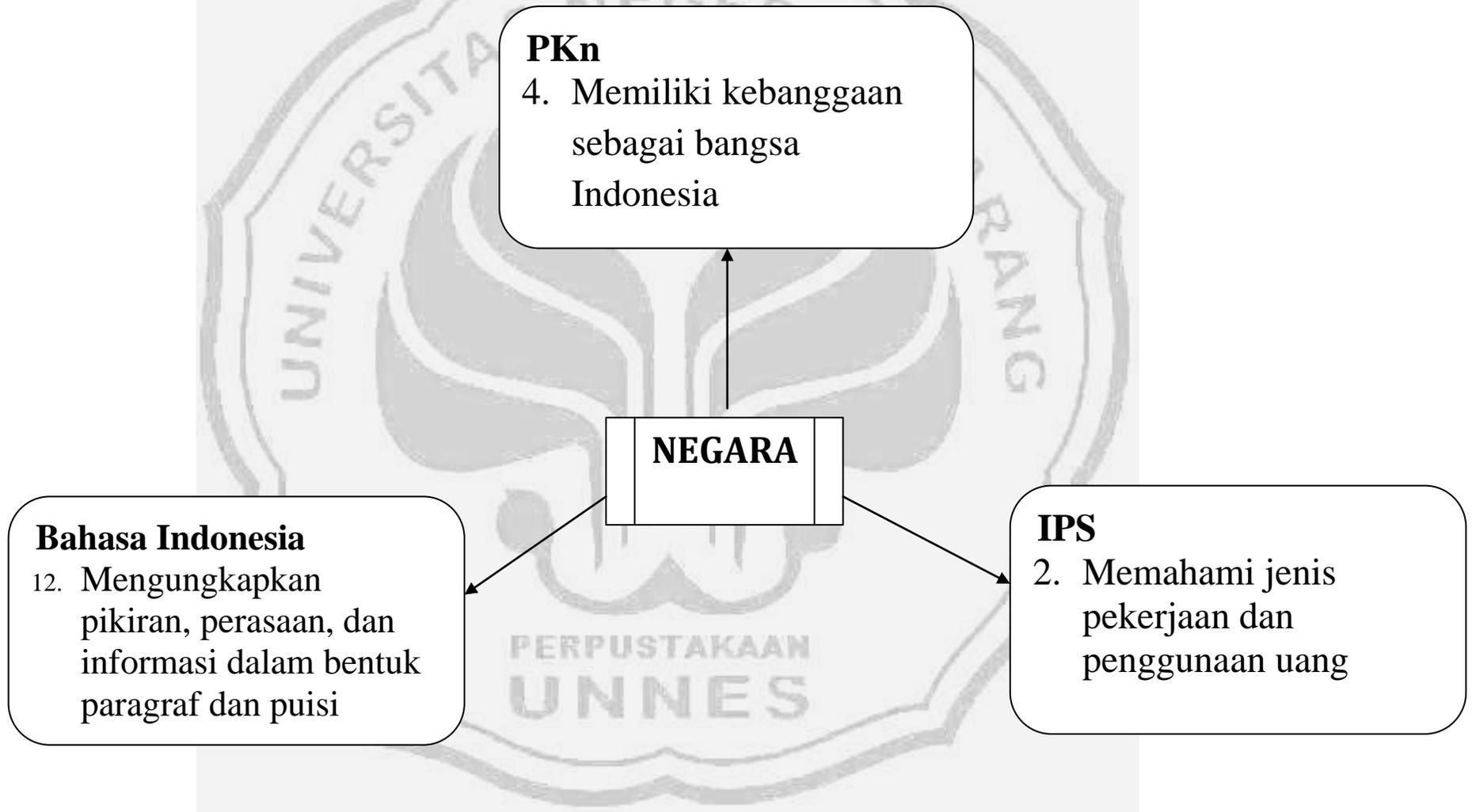


PENGGALAN SILABUS TEMATIK KELAS III SEMESTER 2

TEMA : NEGARA
ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
<p>PKn 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p>Bahasa Indonesia 11. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi</p> <p>IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang</p>	<p>PKn 11.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahmataman</p> <p>Bahasa Indonesia 4.1 Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan</p> <p>IPS 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan</p>	<p>PKn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan lambang negara indonesia • Menjelaskan lambang negara Indonesia • Menjelaskan macam-macam budaya Indonesia. • Menyebutkan macam-macam budaya Indonesia <p>Bahasa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis pendapat. <p>IPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya pada siswa apa lambang negara Indonesia dan apa artinya. 2. Guru menjelaskan tentang macam-macam budaya yang ada di Indonesia. 3. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. 4. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. 5. Guru meminta siswa menuliskan pekerjaan orang tua teman satu kelompok. 6. Siswa secara berkelompok menulis pendapat tentang cara menjaga bhinneka tunggal ika. 7. Perwakilan kelompok maju ke depan memilih kartu soal. 8. Siswa mengerjakan soal yang telah didapat secara berkelompok. 9. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas. 10. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. 11. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa. 12. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat. 13. Tanya jawab guru dengan siswa tentang materi pentingnya memiliki harga diri. 14. Guru merefleksi hasil pekerjaan siswa. 15. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KTSP 2006 2. BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 57-72 3. BSE PKn kelas III karangan Purwanto, Sudiyanto hal 61-68 4. BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistyaningsih hal 25-28 5. Buku paket IPS kelas III penerbit Erlangga hal 46 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Slide Powerpoint 6. Gambar yang relevan 7. Speaker 8. LCD 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Penilaian tes 4. Penilaian non tes

PENGGALAN JARING-JARING TEMA KELAS III SEMESTER 2



Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**TEMATIK SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 02

Tema : Negara

Kelas/Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

IV. Standar Kompetensi

4. PKn
 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia
5. Bahasa Indonesia
 4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi
6. IPS
 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

V. Kompetensi Dasar

2. PKn
 - 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan
2. Bahasa Indonesia
 - 4.1 Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan
3. IPS
 - a. Mengenal jenis-jenis pekerjaan

VI. Indikator

4. PKn
 - Menunjukkan lambang negara Indonesia
 - Menjelaskan lambang negara Indonesia

- Menjelaskan macam-macam budaya indonesia.
 - Menyebutkan macam-macam budaya Indonesia
5. Bahasa Indonesia
- Menulis pendapat.
6. IPS
- Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan

V. Tujuan Pembelajaran

4. PKn
- Dengan media gambar, siswa dapat menunjukan lambang negara indonesia dengan benar.
 - Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami macam-macam budaya Indonesia.
5. Bahasa Indonesia
- Melalui tugas kelompok, siswa dapat menulis pendapat dengan baik.
6. IPS
- Melalui observasi, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dengan baik.

VI. Karakter Siswa yang Diharapkan

5. Konsep : Kekhasan bangsa Indonesia
6. Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, menghormati orang lain.
7. Moral : Menghargai sesama, menjaga kekayaan alam.
8. Psikomotorik: Tidak membedakan teman, menjaga lingkungan sekolah.

XI. Materi Pembelajaran

4. PKn
- Kekhasan bangsa Indonesia.

5. Bahasa Indonesia
Menulis Pendapat.
6. IPS
Jenis Pekerjaan

XII. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

XIII. Metode, Media, dan Sumber

A. Metode

- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya jawab
- ✓ Penugasan
- ✓ *Time Games Tournament (TGT)*

B. Media

- ✓ *Slide Powerapoint*
- ✓ Gambar yang relevan
- ✓ Speaker
- ✓ LCD

C. Sumber Belajar

- ✓ KTSP 2006
- ✓ BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 57-72
- ✓ BSE PKn kelas III karangan Purwanto, Sudiyanto hal 61-68
- ✓ BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistiyaningsih hal 25-28
- ✓ Buku paket IPS kelas III penerbit Erlangga hal 46

XIV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pra KBM

Guru memberi salam, berdoa bersama, mempresensi siswa, dan mengatur tempat duduk siswa, menyiapkan media dan sumber belajar.

A. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan apersepsi menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru. (*eksplorasi*)
2. Tanya jawab guru dengan siswa apa lambang negara Indonesia dan apa artinya. (*eksplorasi*)
3. Siswa mendengarkan penjelasan tentang tentang macam-macam budaya yang ada di Indonesia. (*eksplorasi*)
4. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. (*elaborasi*)
5. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. (*elaborasi*)
6. Guru meminta siswa menuliskan pekerjaan orang tua teman satu kelompok. (*elaborasi*)
7. Siswa secara berkelompok menulis pendapat tentang cara menjaga bhinneka tunggal ika. (*elaborasi*)
8. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok. (*elaborasi*)
9. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
10. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
11. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru. (*konfirmasi*)
12. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. (*elaborasi*)
13. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa. (*elaborasi*)
14. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat. (*elaborasi*)
15. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok. (*konfirmasi*)

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.

2. Guru melakukan penialaian melalui pemberian soal evaluasi.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

XV. Penilaian

D. Prosedur Penilaian

- Tes awal : -
- Tes dalam proses : tes tertulis.
- Tes akhir : evaluasi objektif dan essay

E. Jenis Tes

Tes tertulis

F. Instrumen Tes

- Kartu soal
- Lembar soal evaluasi

Semarang, 2013

Mengetahui,

Peneliti



Putri Meidita Yekti P.
NIM.1401409041

LAMPIRAN

MATERI

❖ KEBHINEKAAN

Wilayah negara Indonesia sangat luas, yaitu dari Sabang di Pulau Sumatera sampai Merauke di Pulau Papua. Masyarakat yang mendiami pulau besar dan kecil memiliki keanekaragaman bangsa dan budaya. Bentuk keanekaragaman masyarakat Indonesia dapat dilihat dari perbedaan rumah adat, pakaian, lagu daerah, dan sebagainya.

Meskipun memiliki perbedaan, bangsa Indonesia dapat hidup berdampingan. Mereka hidup dengan aman dan damai. Bangsa Indonesia hidup dalam keanekaragaman tetapi, mengutamakan persatuan. Ini sesuai dengan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika.” Artinya, meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu.

Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan yang beragam. Setiap suku bangsa mempunyai adat istiadat yang berbeda-beda. Kebhinnekaan suku bangsa Indonesia merupakan modal dalam membangun negara.

Kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Adat-istiadat yang kaya dan beragam sangat menakjubkan bangsa-bangsa di dunia. Misalnya, upacara pembakaran mayat di Pulau Bali yang disebut Ngaben. Di Desa Trunyan, Bali, jenazah hanya diletakkan di atas tanah, tidak dikubur dan tidak dibakar yang disebut “ngutang mayit.” Di Yogyakarta dan Surakarta ada upacara Sekaten. Sekaten merupakan upacara adat untuk menyambut datangnya bulan Maulud. Upacara Kesodo di Gunung Bromo, Jawa Timur berupa memberikan sesajen di kawasan gunung.

Masih banyak lagi upacara-upacara adat yang menarik wisatawan. Di antaranya, di Jawa Tengah ada “ngruwat” dan “tedak siti”. Upacara lompat batu di Pulau Nias. Upacara Belian obat oleh suku Dayak di Kalimantan Timur. Adat-istiadat sangat erat hubungannya dengan suatu agama dan kepercayaan yang dianut. Masyarakat Indonesia selain memeluk agama, sebagian mengenal adanya kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Kita memiliki bermacam-macam budaya daerah yang beragam bentuknya, misalnya:

Seni Tari

No	Senitari	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
6.	Sigale-gale, Tortor	Batak
7.	Lenso, Cakalele, Perisai	Maluku
8.	Maengket	Minahasa
9.	Ngremo, Ludruk	Jawa Timur
10.	Perang, Gale - gale, Yosin	Papua

Seni Suara/ Lagu Daerah

No	Lagu	Asal Daerah
1.	Helo Rotane, Sio Tantina	Maluku
2.	Kereban Sape	Madura
3.	Surilang, Kincir-kincir, Jali - jali	Betawi / Jakarta
4.	Butet	Sumatra Utara
5.	Angin Mamiri	Makasar
6.	Olele	Tapanuli
7.	Baleleho	Nusa Tenggara
8.	Ampar-ampar Pisang	Kalimantan Selatan
9.	Injit-injit Semut	Jambi
10.	Bubuy Bulan	Sunda
11.	Jamuran, Ilir - ilir	Jawa Tengah

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.	Tifa	Genderang kecil	Papua
6.	Sasando	Alat musik petik	Nusa Tenggara Timur
7.	Sampek	Sejenis gitar	Dayak Kalimantan
8.	Kecapi	Gitar kecil dua dawai	Sunda Jawa Barat
9.	Keloko	Terompet dari kulit kerang	Flores Timur
10.	Lembang	Seruling panjang	Toraja

Seni Pertunjukan

No	Nama Pertunjukan	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 zaman dulu.	Jawa Tengah
5.	Rudat	Tari dan nyanyian yang diiringi rebana	Jawa Barat
6.	Sintren	Kesenian rakyat	Bagian Utara Jawa Tengah
7.	Banjet	Drama dan tari	Jawa Barat
8.	Ubrug	Drama, tari dan komedi	Banten/Tengerang
9.	Mamanda	Teater tradisional bercerita tentang raja - raja	Kalimantan Selatan
10	Maknyong	Drama cerita rakyat	Riau

❖ **JENIS-JENIS PEKERJAAN**

1. Petani
2. Guru
3. Dokter
4. Sopir
5. Wiraswasta
6. Buruh
7. Nelayan
8. TNI
9. Polisi, dll

GARUDA PANCASILA

Garuda pancasila, Akulah pendukungmu

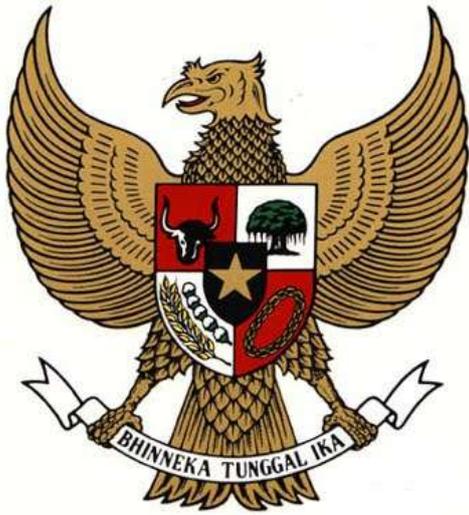
Patriot proklamasi, Sedia berkorban untukmu

Pancasila dasar negara, Rakyat adil makmur sentosa

Pribadi bangsaku, ayo maju-maju

Ayo maju-maju

PERPUSTAKAAN
UNNES





Lembar Kerja Siswa

Petunjuk :

1. Kerjakan dan diskusikan dengan teman sekelompokmu.

Soal

1. Sebutkan suku, seni tari dan makanan khas yang ada di Indonesia dan daerah asalnya, yang kalian ketahui!

No	Nama	Daerah asal
1.	Suku a. b. c. d.	
2.	Seni Tari a. b. c. d.	
3.	Makanan Khas a. b. c. d.	

KUNCI JAWABAN

No	Nama	Daerah asal
1.	Suku a. Suku Jawa b. Suku Sunda c. Suku Badui d. Suku Madura e. Suku Dayak f. Suku Asmat	Jawa Tengah Jawa Barat Banten Jawa Timur Kalimantan Papua
2.	Seni Tari a. Gambyong b. Serimpi c. Jaipong d. Kecak e. Pendet f. Payung g. Remo	Jawa Tengah Jawa Tengah Jawa Barat Bali Bali Minangkabau Jawa Timur
3.	Makanan Khas a. Gudeg b. Gethuk c. Lumpia d. Wingko e. Bakpia f. Serabi g. Gado-gado h. Empek-empek	Yogyakarta Magelang Semarang Semarang Yogyakarta Solo Jakarta Palembang

KISI-KISI EVALUASI

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian			Jumlah soal
			Ranah	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	
2. PKn 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan lambang negara Indonesia • Menjelaskan lambang negara Indonesia • Menjelaskan macam-macam budaya indonesia. • Menjelaskan macam-macam budaya indonesia. 	Kekhasan bangsa Indonesia	C1, C2, C3	Tes Tertulis	Uraian objektif	10
			C1, C2 C3		Essay	3
2. Bahasa Indonesia 4.1 Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan	Menulis pendapat.	Menulis pendapat	C2	Tes tertulis	Essay	1
3. IPS 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan	Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan	Jenis Pekerjaan	C2	Tes tertulis	Essay	1

Nama :

No. Absen :

EVALUASI

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

1. Terhadap suku lain kita harus bersikap
 - a. bodoh
 - b. membenci
 - c. menghormati
2. Hidup rukun dapat membina
 - a. perpecahan
 - b. persatuan
 - c. pertenggaran
3. Suku Sunda berasal dari
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
4. Teman beragama lain sedang beribadah, maka kita
 - a. menghormati
 - b. mengganggu
 - c. mengejek
5. Upacara Ngaben berasal dari daerah
 - a. Jawa Tengah
 - b. Madura
 - c. Bali
6. Tari Serimpi berasal dari daerah
 - a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Timur
 - c. Jakarta

7. Lambang negara kita adalah.....

- a. Merah putih
- b. Burung Garuda Pancasila
- c. Bhinneka Tunggal ika

8. Kesenian daerah kita banyak jumlahnya dan.....

- a. sama bentuknya
- b. menjadi satu
- c. beraneka ragam

9. Terhadap seni dari daerah lain kita harus.....

- a. menghargai
- b. mengikuti
- c. membiarkan

10. Yang terkenal dengan masakan gudegnya adalah daerah

- a. Semarang
- b. Yogyakarta
- c. Jakarta

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan jenis-jenis pekerjaan yang kamu ketahui!
2. Tuliskan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia.
3. Temanmu hanya berteman dengan teman yang berasal dari suku bangsa yang sama. Apakah yang harus kamu lakukan?
4. Sebutkan dua tarian daerah dari Jawa Tengah!
5. Sebutkan 3 contoh upacara adat yang ada di Indonesia!

KUNCI JAWABAN**B.**

- | | |
|-------|-------|
| 11. C | 16. A |
| 12. B | 17. B |
| 13. A | 18. C |
| 14. A | 19. A |
| 15. C | 20. B |

B.

- Petani, nelayan, guru, polisi, tentara, sopir, wiraswasta dll.
- Keragaman suku, tari, alat musik, adat istiadat.
- Menasehati agar mau berteman dengan siapa saja/ tidak membedakan teman.
- Tari gambyong, tari serimpi.
- Ngaben, Sekaten, Kesodo

Pedoman Penskoran

Bentuk	Jumlah soal	Bobot	Total Skor
Pilihan Ganda	10	1	10
Essay	5	3	15
Skor maksimal			25

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

KARTU SOAL

LAMBANG
NEGARA KITA
ADALAH.....

BHINNEKA
TUNGGAL IKA
ARTINYA.....

LAGU JALI-JALI
BERASAL
DARI.....

TERHADAP SUKU
LAIN KITA
HARUS
BERSIKAP.....

HIDUP RUKUN
DAPAT
MEMBINA.....

SUKU SUNDA
BERASAL
DARI.....

SUKU MADURA
BERASAL
DARI.....

SUKU DAYAK
BERASAL
DARI.....

UPACARA
NGABEN
BERASAL DARI
DAERAH....

TARI
GAMBYONG
BERASAL
DARI.....

UPACARA
SEKATEN
BERASAL DARI
DAERAH.....

UPACARA
KESODO
BERASAL DARI
DAERAH.....

TARI SERIMPI
BERASAL DARI
DAERAH.....

LAGU DAERAH
JAMURAN
BERASAL DARI
DAERAH.....

LAGU DAERAH
LIR-ILIR
BERASAL DARI
DAERAH.....

LAGU DAERAH
YAMKO RAMBE
YAMKO BERASAL
DARI DAERAH.....

KESENIAN
REOG BERASAL
DARI
DAERAH.....

YANG TERKENAL
DENGAN SAYUR
GUDEGNYA
ADALAH DAERAH.....

GETHUK
ADALAH
MAKANAN KHAS
DARI DAERAH.....

TARI KECAK
BERASAL DARI
DAERAH.....

EMPEK-EMPEK
MERUPAKAN
MAKANAN KHAS
DARI DAERAH.....

PURA ADALAH
TEMPAT
BERIBADAH UMAT
BERAGAMA.....

WIHARA ADALAH
TEMPAT
BERIBADAH UMAT
BERAGAMA.....

SUKU BADUI
BERASAL DARI
DAERAH.....

ISTILAH BHINNEKA
TUNGGAL IKA
BERASAL DARI
KITAB.....

KITAB *SUTASOMA*
ADALAH
KARANGAN
DARI.....

SEMBOYAN
BANGSA
INDONESIA
ADALAH.....

GADO-GADO
ADALAH MAKANAN
KHAS DARI.....

SERABI
MERUPAKAN
MAKANAN KHAS
DARI DAERAH.....

DUGDERAN
DIADAKAN UNTUK
MEMEPERINGATI
.....

TARI JAIPONG
BERASAL DARI
DAERAH.....

SUKU ASMAT
BERASAL DARI
DAERAH.....

KUNCI JAWABAN

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| 1. Garuda Pancasila | 17. Ponorogo, Jawa Timur |
| 2. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua | 18. Yogyakarta |
| 3. Jakarta | 19. Magelang |
| 4. Menghormati/ menghargai | 20. Bali |
| 5. Persatuan | 21. Palembang |
| 6. Jawa Barat | 22. Hindu |
| 7. Jawa Timur | 23. Budha |
| 8. Kalimantan | 24. Banten |
| 9. Bali | 25. <i>Sutasoma</i> |
| 10. Jawa Tengah | 26. Empu Tantular |
| 11. Yogyakarta | 27. Bhinneka Tunggal Ika |
| 12. Bromo, Jawa Timur | 28. Jakarta |
| 13. Jawa Tengah | 29. Solo |
| 14. Jawa Tengah | 30. Datangnya bulan puasa |
| 15. Jawa Tengah | 31. Jawa Barat |
| 16. Papua | 32. Papua |

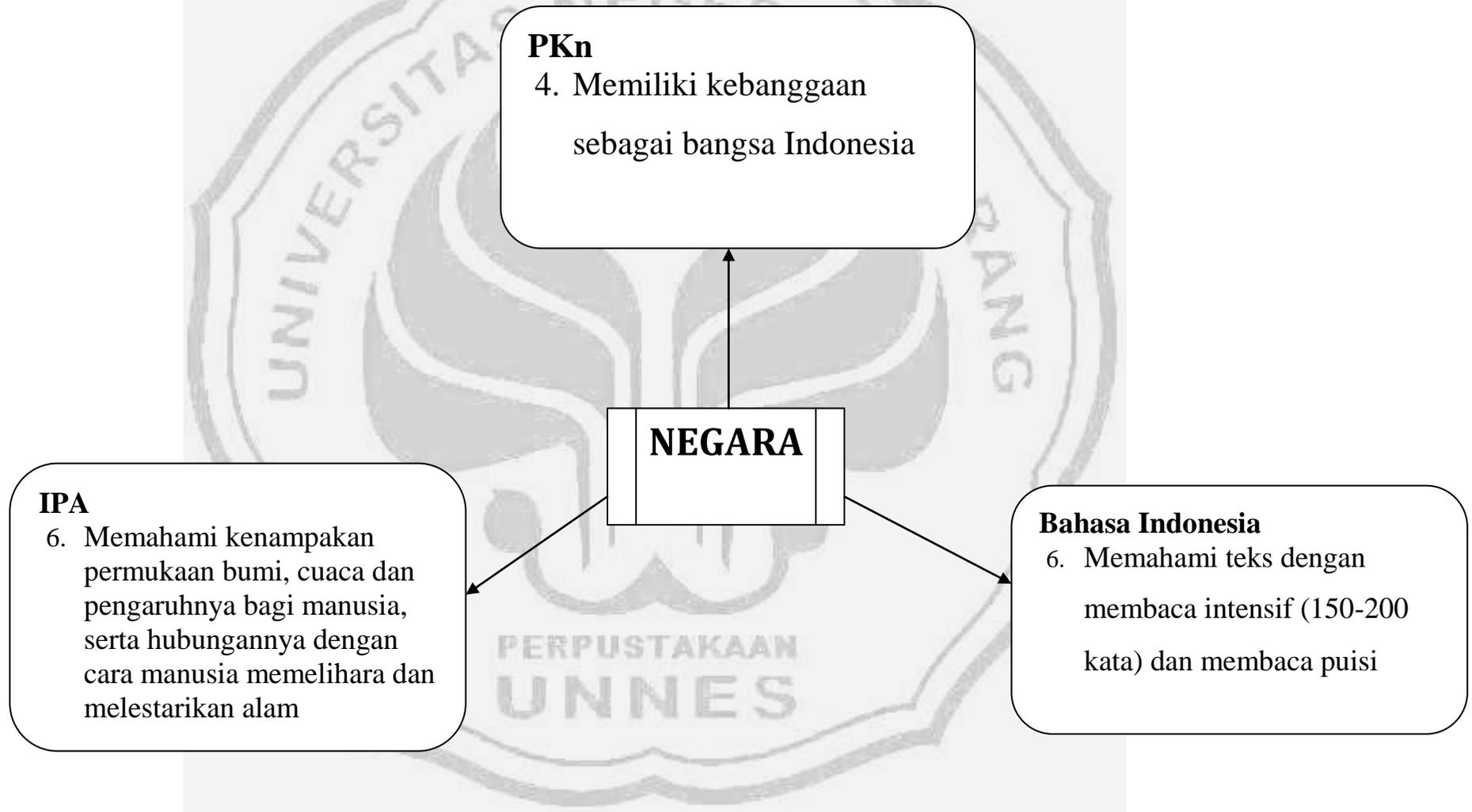


PENGGALAN SILABUS TEMATIK KELAS III SEMESTER 2 SIKLUS III

TEMA : LINGKUNGAN
ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
<p>PKn</p> <p>5. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata) dan membaca puisi</p> <p>IPA</p> <p>6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam</p>	<p>PKn</p> <p>4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>7.1 Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif</p> <p>IPA</p> <p>6.1 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di sekitar lingkungan</p>	<p>PKn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan kekayaan alam di Indonesia. • Menunjukkan keramahtamahan bangsa Indonesia <p>Bahasa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks • Menjawab pertanyaan sesuai teks. <p>IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan sumber daya alam di darat maupun di laut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya pada siswa terdiri dari apa permukaan bumi kita? 2. Guru menjelaskan tentang macam-macam kekayaan yang ada di Indonesia baik di darat maupun di air. 3. Guru menjelaskan keramahtamahan sebagai salah satu kekhasan bangsa Indonesia. 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. 5. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. 6. Guru membagi teks bacaan pada siswa. 7. Siswa membaca dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks. 8. Perwakilan kelompok maju ke depan memilih kartu soal. 9. Siswa mengerjakan soal yang telah didapat secara berkelompok. 10. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas. 11. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. 12. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa. 13. Siswa melakukan turnamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat. 14. Tanya jawab guru dengan siswa tentang materi pentingnya memiliki harga diri. 15. Guru merefleksi hasil pekerjaan siswa. 16. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KTSP 2006 2. BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 72-84 3. BSE PKn kelas III karangan Purwanto, Sudiyanto hal 69-77 4. BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistyaningsih hal 62-65 5. BSE IPA kelas III karangan S. Rositawaty dkk hal 114-121 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Slide Powerapoint 10. Gambar yang relevan 11. Speaker 12. LCD 13. Teks bacaan 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Penilaian tes 6. Penilaian non tes

PENGGALAN JARING-JARING TEMA KELAS III SEMESTER 2 SIKLUS III



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**TEMATIK SIKLUS III**

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 02

Tema : Negara

Kelas/Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

VII. Standar Kompetensi

7. PKn

5. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

8. Bahasa Indonesia

7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata) dan membaca puisi

9. IPA

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

VIII. Kompetensi Dasar

3. PKn

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

2. Bahasa Indonesia

7.1 Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif

3. IPA

6.2 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di sekitar lingkungan

IX. Indikator

7. PKn

- Menyebutkan kekayaan alam di Indonesia.

- Menunjukkan keramahaman bangsa Indonesia
8. Bahasa Indonesia
 - Membaca teks
 - Menjawab pertanyaan sesuai teks.
 9. IPA
 - Menyebutkan sumber daya alam di darat maupun di laut.

VI. Tujuan Pembelajaran

7. PKn
 - Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan kekayaan alam di Indonesia dengan benar.
 - Melalui penjelasan guru, siswa dapat menunjukkan keramahaman bangsa Indonesia dengan baik.
8. Bahasa Indonesia
 - Dengan media teks bacaan, siswa dapat membaca teks dengan baik.
 - Melalui tugas, siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai teks dengan benar.
9. IPA
 - Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan menyebutkan sumber daya alam di darat maupun di laut dengan baik.

VII. Karakter Siswa yang Diharapkan

9. Konsep : Kekhasan bangsa Indonesia
10. Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, menghormati orang lain.
11. Moral : Menghargai sesama, menjaga kekayaan alam.
12. Psikomotorik: Tidak membeda-bedakan teman, menjaga lingkungan sekolah.

XVI. Materi Pembelajaran

7. PKn
Kekhasan bangsa Indonesia.
8. Bahasa Indonesia
Membaca teks.
9. IPA
Sumber Daya Alam

XVII. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

XVIII. Metode, Media, dan Sumber**D. Metode**

- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya jawab
- ✓ Penugasan
- ✓ *Time Games Tournament (TGT)*

E. Media

- ✓ *Slide* Powerapoint
- ✓ Gambar yang relevan
- ✓ Speaker
- ✓ LCD
- ✓ Teks bacaan

F. Sumber Belajar

- ✓ KTSP 2006
- ✓ BSE PKn kelas III karangan Slamet dkk hal 72-84
- ✓ BSE PKn kelas III karangan Purwanto, Sudiyanto hal 69-77
- ✓ BSE Bahasa Indonesia kelas III karangan Mei Sulistiyaningsih hal 62-65
- ✓ BSE IPA kelas III karangan S. Rositawaty dkk hal 114-121

XIX. Langkah-langkah Pembelajaran

Pra KBM

Guru memberi salam, berdoa bersama, mempresensi siswa, dan mengatur tempat duduk siswa, menyiapkan media dan sumber belajar.

A. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan apersepsi tanya jawab guru dengan siswa.
“Objek wisata mana yang pernah kalian kunjungi? Bagaimana pendapat kalian tentang objek wisata tersebut?”
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru. (*eksplorasi*)
2. Tanya jawab guru dengan siswa terdiri dari apa permukaan bumi kita? (*eksplorasi*)
3. Siswa mendengar penjelasan tentang macam-macam kekayaan yang ada di Indonesia baik di darat maupun di air. (*eksplorasi*)
4. Siswa mendengar penjelasan guru bahwa keramahtamahan sebagai salah satu kekhasan bangsa Indonesia. (*eksplorasi*)
5. Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. (*elaborasi*)
6. Guru membagi teks bacaan pada siswa. (*elaborasi*)
7. Siswa membaca dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks. (*elaborasi*)
8. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen terdiri 4-5 orang. (*elaborasi*)
9. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok. (*elaborasi*)
10. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
11. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. (*elaborasi*)
12. Refleksi hasil pekerjaan siswa dengan bimbingan guru. (*konfirmasi*)
13. Siswa duduk dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasinya. (*elaborasi*)
14. Guru menyampaikan aturan turnamen pada siswa. (*elaborasi*)

15. Siswa melakukan tournamen sesuai dengan peraturan yang telah dibuat.(*elaborasi*)

16. Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.(*konfirmasi*)

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas.
2. Guru melakukan penilaian melalui pemberian soal evaluasi.
3. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

XX. Penilaian

G. Prosedur Penilaian

Tes awal : -
 Tes dalam proses : tes tertulis.
 Tes akhir : evaluasi objektif dan essay

H. Jenis Tes

Tes tertulis

I. Instrumen Tes

- Kartu soal
- Lembar soal evaluasi

PERPUSTAKAAN
UNNES

Semarang,

2013

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 02



Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.

NIP.196111519820122007

Peneliti

Putri Meidita Yekti P.
 NIM.1401409041

LAMPIRAN

MATERI

A. Kekayaan Alam

Negara Indonesia terkenal dengan tanahnya yang subur. Alamnya menyimpan berbagai kekayaan alam. Di daratan dan lautan terdapat sumber daya alam yang melimpah.

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. Pernahkah kalian minum es rumput laut? Rasanya enak dan segar.

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.

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.

Kekayaan alam yang terkandung dalam bumi dan wilayah negara Indonesia sangat banyak macamnya dan berlimpah jumlahnya.

Hutan kita sangat luas di sana tersimpan kayu, rotan, damar dan tumbuhan lainnya.

Di hutan juga banyak binatang seperti gajah, harimau, orang utan, badak, kera, anoa, babi hutan dan binatang langka lainnya.

Dalam tanah kita tersimpan emas, minyak bumi, batu bara, gas alam, air, besi, aluminium yang sangat kita butuhkan. Laut kita sangat luas di dalamnya terdapat banyak ikan, kerang, rumput laut, plankton, dan lain-lain, bahkan di dasar laut kita banyak tersimpan minyak bumi.

Tanah pertanian kita sangat luas dan subur dapat ditanami padi, jagung, kedelai, kacang, sagu, sayur mayur, buah-buahan, obat-obatan dan tanaman lainnya untuk keperluan hidup.

B. Keramahtamahan Bangsa Indonesia

Keramahtamahan merupakan perilaku yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Keramahtamahan dapat menjalin hubungan kekeluargaan. Orang yang ramah sangat dikenal dan sangat disenangi oleh masyarakat sekitarnya.

Bangsa Indonesia sangat terkenal dengan keramahtamahan masyarakatnya.

Keramahtamahan orang Indonesia terlihat saat menjamu tamu. Orang Indonesia akan memberikan makanan dan minuman terbaik bagi tamunya.

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

Contoh sikap yang terpuji adalah bersikap ramah, sopan, suka menyapa, suka mengucapkan permisi, mohon maaf dan mengucapkan terima kasih.

Teks Bacaan

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 diketukorang.

“Permisi, permisi..., Assalamualaikum!”

Yusi cepat-cepat keluar. Dibukakan pintu ruang tamu. Rupanya Pak Imron teman kantor Pak Yahya.

“Bapak ada, Nak?” tanya Pak Imron.

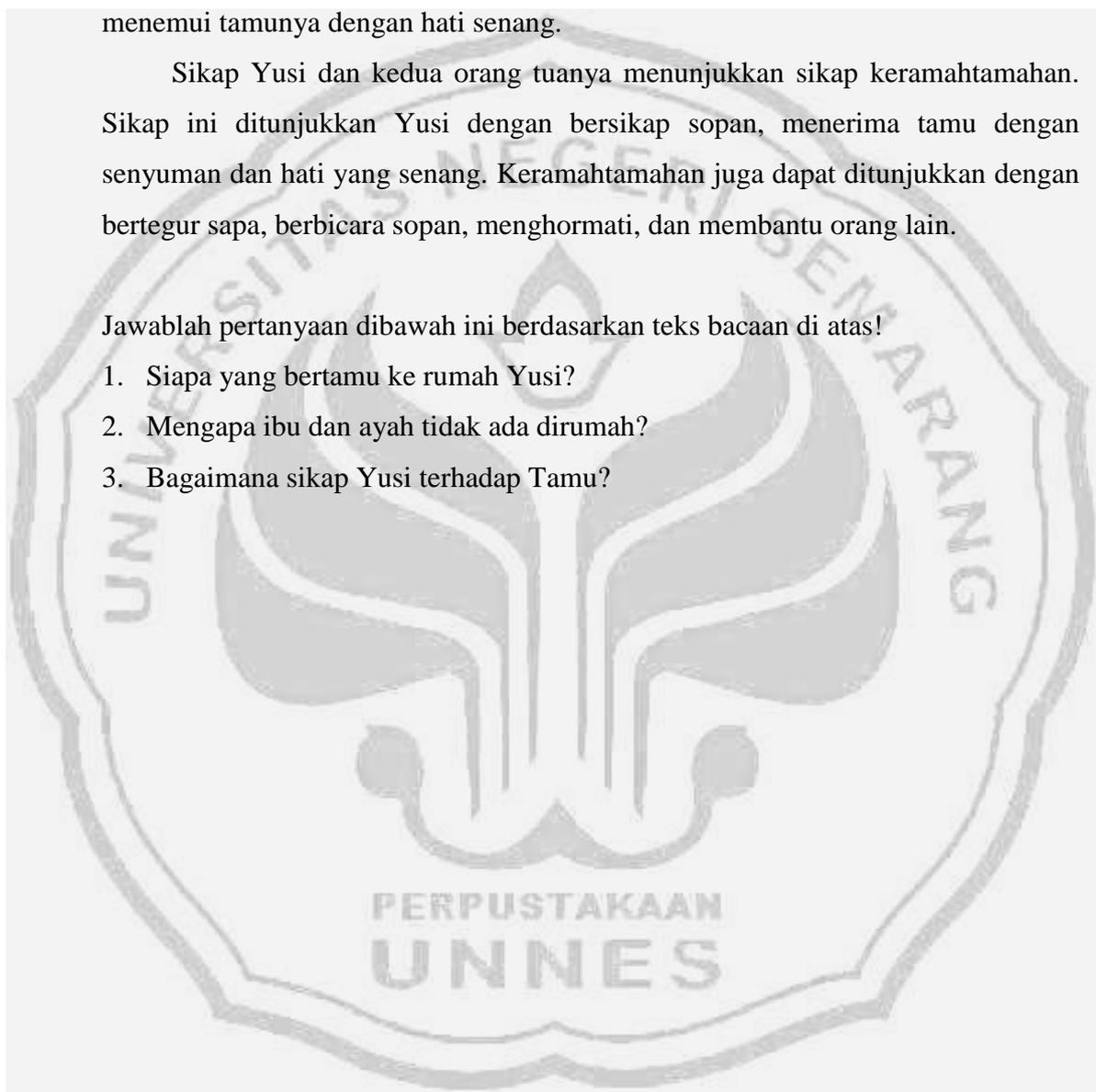
“Bapak dan ibu pergi sebentar. Silakan masuk, Pak” jawab Yusi.

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. Keramahtamahan juga dapat ditunjukkan dengan bertegur sapa, berbicara sopan, menghormati, dan membantu orang lain.

Jawablah pertanyaan dibawah ini berdasarkan teks bacaan di atas!

1. Siapa yang bertamu ke rumah Yusi?
2. Mengapa ibu dan ayah tidak ada dirumah?
3. Bagaimana sikap Yusi terhadap Tamu?





LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

Kerjakan dan diskusikan dengan teman sekelompokmu.

Soal

Sebutkan kekayaan alam yang ada di Indonesia!

No	Bentuk	Kekayaan Alam
1.	Tanaman	a. b. c.
2.	Tambang	a. b. c.
3.	Binatang/hewan	a. b. c.
4.	Hasil laut	a. b. c.
5.	Hasil hutan	a. b. c.

KUNCI JAWABAN

No	Bentuk	Kekayaan Alam
1.	Tanaman	a. Padi b. Jagung c. Kelapa d. Rambutan e. Mangga f. Tanaman hias
2.	Tambang	a. Emas b. Minyak bumi c. Batu bara d. Perak e. Intan f. timah
3.	Binatang/hewan	a. kambing b. sapi c. ayam d. kerbau e. kucing
4.	Hasil laut	a. ikan b. terumbu karang c. kerang d. plankton e. rumput laut
5.	Hasil hutan	a. kayu jati b. pohon karet c. rotan d. damar e. kayu sengon

KISI-KISI EVALUASI

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penilaian			Jumlah soal
			Ranah	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	
3. PKn 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan kekayaan alam di Indonesia. • Menunjukkan keramah tamahan bangsa Indonesia 	Kekhasan bangsa Indonesia	C1, C2,	Tes Tertulis	Uraian objektif	7
			C2, C3		Essay	4
2. Bahasa Indonesia 7.1 Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks • Menjawab pertanyaan sesuai teks. 	Membaca teks	C2	Tes tertulis	Essay	3
3. IPA 6.1 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di sekitar lingkungan Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di sekitar lingkungan	Menyebutkan sumber daya alam di darat maupun di laut	Sumber Daya Alam	C2	Tes tertulis	Uraian objektif	3
					Uraian singkat	1
					Essay	1

Nama :
No. Absen :

EVALUASI

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

1. Apel, durian, salak termasuk
 - a. buah-buahan
 - b. sayur-sayuran
 - c. kacang-kacangan
2. Emas dan minyak bumi adalah hasil
 - a. laut
 - b. hutan
 - c. tambang
3. Kekayaan alam dimanfaatkan untuk
 - a. orang kaya
 - b. orang miskin
 - c. seluruh rakyat
4. Tamu yang datang ke rumah kita harus kita
 - a. biarkan
 - b. sambut dengan baik
 - c. tinggalkan
5. Perbedaan yang dimiliki bangsa Indonesia harus
 - a. dibiarkan
 - b. dibenci
 - c. disyukuri
6. Tanah air yang subur adalah pemberian
 - a. Pahlawan
 - b. Tuhan
 - c. Orang tua
7. Kekayaan alam terbesar yang disimpan di hutan adalah
 - a. Kayu
 - b. Binatang
 - c. Buah-buahan

8. Kekayaan alam harus digunakan dengan bijaksana agar tidak cepat

- a. Dijual
- b. Habis
- c. Dipakai

9. Merusak hutan dengan penebangan liar sangat

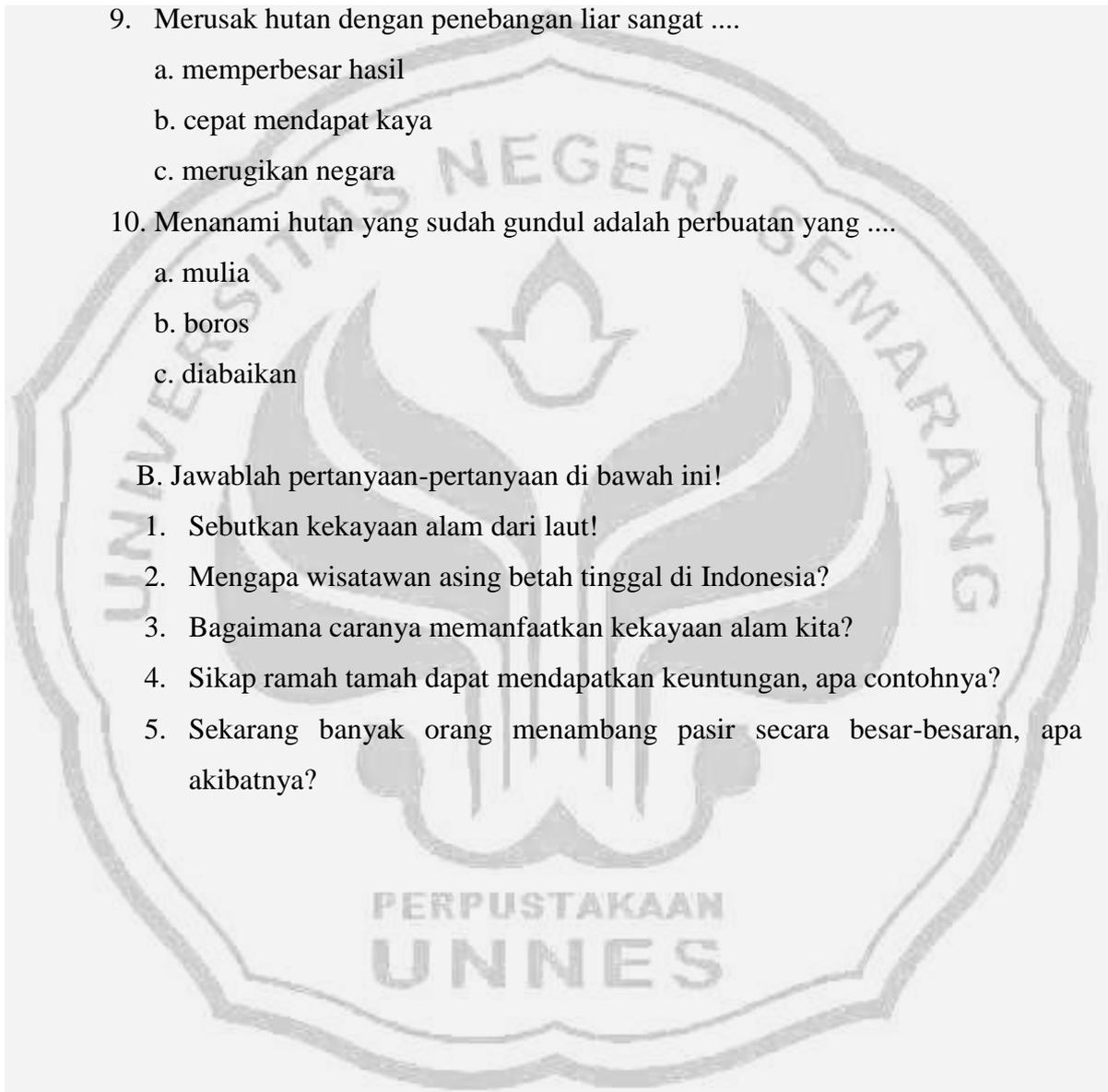
- a. memperbesar hasil
- b. cepat mendapat kaya
- c. merugikan negara

10. Menanami hutan yang sudah gundul adalah perbuatan yang

- a. mulia
- b. boros
- c. diabaikan

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan kekayaan alam dari laut!
2. Mengapa wisatawan asing betah tinggal di Indonesia?
3. Bagaimana caranya memanfaatkan kekayaan alam kita?
4. Sikap ramah tamah dapat mendapatkan keuntungan, apa contohnya?
5. Sekarang banyak orang menambang pasir secara besar-besaran, apa akibatnya?



KUNCI JAWABAN**A.**

- | | |
|-------|-------|
| 21. A | 26. B |
| 22. C | 27. A |
| 23. C | 28. B |
| 24. B | 29. C |
| 25. C | 30. A |

B.

11. Ikan, terumbu karang, rumput laut, plankton.
12. Karena keramahan orang Indonesia.
13. Digunakan sebaik mungkin/ bijaksana.
14. Banyak teman, mendatangkan turis ke Indonesia.
15. Membuat tanah longsor.

Pedoman Penskoran

Bentuk	Jumlah soal	Bobot	Total Skor
Pilihan Ganda	10	1	10
Essay	5	3	15
Skor maksimal			25

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

KARTU SOAL

WORTEL, KUBIS
DAN KANGKUNG
TERMASUK
JENIS....

IKAN DAN
KERANG
ADALAH
HASIL....

KESENIAN
KUDA LUMPING
BERASAL
DARI.....

KEKAYAAN ALAM
YANG BERLIMPAH,
BANGSA INDONESIA
WAJIB.....

WILAYAH
INDONESIA
DARI.....SAMPAI.
....

INDONESIA
TERKENAL
DENGAN
MASYARAKATNYA

DENGAN SUKU
LAIN KITA
HARUS....

KITA
HARUS....MELIHAT
ORANG TERTIMPA
MUSIBAH

**KITA HARUS....
DENGAN
TETANGGA**

**KAMU
BERSIKAP
SOPAN
TERHADAP....**

**TEMAN YANG
SAKIT
SEBAIKNYA....**

**KITA TIDAK
BOLEH
MERENDAHKAN....**

**JIKA KITA
MELAKUKAN
KESALAHAN KEPADA
KEPADA ORANG
LAIN SEGERA....**

**TANAH AIR
YANG SUBUR
ADALAH
PEMBERIAN....**

**KEKAYAAN ALAM
YANG TERBESAR
YANG DISIMPAN DI
HUTAN ADALAH....**

**KEKAYAAN ALAM
HARUS DIGUNAKAN
DENGAN BIJAKSANA
AGAR TIDAK
CEPAT....**

ORANG YANG TEGA
MENEBAK HUTAN
SEMBARANGAN
SEHARUSNYA DI....

MINYAK BUMI BILA
DIAMBIL TERUS
LAMA-KELAMAAN
AKAN.....

BANGSA INDONESIA
DALAM
PERGAULAN
TERKANAL....

PEDAGANG
YANG RAMAH
AKAN
BANYAK....

KEKAYAAN ALAM
DI LAUT YANG
PALING UTAMA
ADALAH....

BHINNEKA
TUNGGAL IKA
BERARTI....

BADUI, ASMAT, DAYAK,
BATAK, DAN JAWA
MERUPAKAN KEKAYAAN
BANGSA INDONESIA
DILIHAT DARI
KERAGAMAN....

TANAMAN YANG TUMBUH
SUBUR DI SAWAH DAN
MERUPAKAN MAKANAN
POKOK SEBAGIAN BESAR
ORANG INDONESIA
YAITU....

SEMBOYAN
BANGSA
INDONESIA
ADALAH....

LAMBANG
NEGARA
INDONESIA
ADALAH.....

BERSIKAP
SOPAN
KEPADA....

BATIK
MERUPAKAN
PRODUK BUATAN
NEGARA....

EMAS DAN
MINYAK BUMI
ADALAH
HASIL....

JERUK,
ALPUKAT,
JAMBU
TERMASUK....

UPACARA
NGABEN
BERASAL DAR
DAERAH...

TARI SERIMPI
BERASAL DARI
DAERAH....

KUNCI JAWABAN

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Sayuran | 18. Habis |
| 2. Laut | 19. Ramah |
| 3. Jawa Tengah | 20. Pembeli |
| 4. Dilestarikan | 21. Ikan |
| 5. Sabang sampai Merauke | 22. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua |
| 6. Keramahan | 23. Suku |
| 7. Menghormati | 24. Padi |
| 8. Menolong/ membantu | 25. Bhinneka Tunggal Ika |
| 9. Rukun | 26. Garuda Pancasila |
| 10. Semua Orang | 27. Semua orang |
| 11. Dijenguk | 28. Indonesia |
| 12. Orang lain | 29. Tambang |
| 13. Minta maaf | 30. Buah-buahan |
| 14. Tuhan | 31. Bali |
| 15. Kayu | 32. Jawa Tengah |
| 16. Habis | |
| 17. Hukum | |



Lampiran 5

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU SIKLUS I

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : III

Hari/Tanggal : 7 Maret 2013

Petunjuk :

- (a) Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan mengajar guru
- (b) Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
- (c) Berilah tanda (√) pada kolom cek jika deskriptor yang tertulis tampak
- (d) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:
 - 4= apabila terdapat empat deskriptor yang muncul
 - 3= apabila terdapat tiga deskriptor yang muncul
 - 2= apabila terdapat dua deskriptor yang muncul
 - 1= apabila terdapat satu deskriptor yang muncul
 - 0= apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Cek	Skala Penilaian				
				0	1	2	3	4
1.	Membuka pelajaran	a. Guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa.	√				√	
		b. Guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.						
		c. Melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab).	√					
		d. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.	√					
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint.	√				√	
		b. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.						
		c. Menjelaskan secara jelas sesuai dengan media PowerPoint.	√					
		d. Menggunakan contoh/ ilustrasi	√					

		yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak						
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti. b. Memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. c. Pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa. d. Menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar. 	√			√		
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi b. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi. c. Guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi d. Menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil diskusi 		√			√	
5.	Mengadakan variasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan variasi suara dalam pembelajaran. b. Menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik c. Media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa d. Perubahan posisi guru saat mengajar 	√					√
6.	Melaksanakan turnamen	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa/ kelompok b. Membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi c. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan d. Menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang 		√			√	
7.	Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll) b. Memberikan penguatan dengan cara mendekati c. Memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda (bintang, stiker) 	√					√

		d. Memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan)	√					
8.	Membimbing pembentukan kelompok	a. Membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang b. Memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham c. Menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas d. Memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok	√ √ √				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Memfasilitasi siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. c. Memberikan evaluasi. d. Memberikan tindak lanjut.	√ √				√	
Jumlah Skor				23				
Kriteria				Baik				

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 7 Maret 2013

Pengamat

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007

Lampiran 6

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU
SIKLUS II

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : III

Hari/Tanggal : 14 Maret 2013

Petunjuk :

- (a) Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan mengajar guru
- (b) Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
- (c) Berilah tanda (√) pada kolom cek jika deskriptor yang tertulis tampak
- (d) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:
- 4= apabila terdapat empat deskriptor yang muncul
- 3= apabila terdapat tiga deskriptor yang muncul
- 2= apabila terdapat dua deskriptor yang muncul
- 1= apabila terdapat satu deskriptor yang muncul
- 0= apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Cek	Skala Penilaian				
				0	1	2	3	4
1.	Membuka pelajaran	a. Guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa. b. Guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. c. Melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab). d. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.	√ √ √				√	
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint. b. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. c. Menjelaskan secara jelas sesuai dengan media PowerPoint. d. Menggunakan contoh/ ilustrasi	√ √ √					√

		yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak	√					
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti. b. Memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. c. Pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa. d. Menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar. 	√				√	
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi b. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi. c. Guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi d. Menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil diskusi 	√				√	
5.	Mengadakan variasi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan variasi suara dalam pembelajaran. b. Menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik c. Media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa d. Perubahan posisi guru saat mengajar 	√				√	
6.	Melaksanakan turnamen	<ul style="list-style-type: none"> a. Memusatkan perhatian siswa/ kelompok b. Membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi c. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan d. Menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang 	√				√	
7.	Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll) b. Memberikan penguatan dengan cara mendekati c. Memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda 	√				√	

		(bintang, stiker) i. Memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan)	√					
8.	Membimbing pembentukan kelompok	a. Membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang b. Memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham c. Menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas d. Memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok	√ √ √				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Memfasilitasi siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. c. Memberikan evaluasi. d. Memberikan tindak lanjut.	√ √				√	
Jumlah Skor						27		
Kriteria						Baik		

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 14 Maret 2013

Pengamat

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007

Lampiran 7

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU**SIKLUS III**

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : III

Hari/Tanggal : 24 Maret 2013

Petunjuk :

- (a) Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan mengajar guru
- (b) Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
- (c) Berilah tanda (√) pada kolom cek jika deskriptor yang tertulis tampak
- (d) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:
- 4= apabila terdapat empat deskriptor yang muncul
- 3= apabila terdapat tiga deskriptor yang muncul
- 2= apabila terdapat dua deskriptor yang muncul
- 1= apabila terdapat satu deskriptor yang muncul
- 0= apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No.	Indikator	Deskriptor	Cek	Skala Penilaian				
				0	1	2	3	4
1.	Membuka pelajaran	a. Guru mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa. b. Guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. c. Melakukan appersepsi (dengan bernyanyi atau tanya jawab). d. Guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.	√ √ √ √					√
2.	Menyajikan materi menggunakan media PowerPoint	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint. b. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. c. Menjelaskan secara jelas sesuai dengan media PowerPoint. d. Menggunakan contoh/ ilustrasi yang relevan dengan cerita yang	√ √ √ √					√

		akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak						
3.	Kemampuan memberikan pertanyaan	<p>a. Mengajukan pertanyaan yang jelas dan mudah dimengerti.</p> <p>b. Memberikan waktu untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan.</p> <p>c. Pertanyaan diberikan secara merata kepada seluruh siswa.</p> <p>d. Menuntun jawaban siswa agar dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.</p>	√				√	
4.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<p>a. Memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi</p> <p>b. Membimbing kelompok saat melakukan diskusi.</p> <p>c. Guru menghindari dominasi pembicaraan dalam diskusi</p> <p>d. Menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil diskusi</p>	√					√
5.	Mengadakan variasi pembelajaran	<p>a. Menggunakan variasi suara dalam pembelajaran.</p> <p>b. Menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan dan mimik</p> <p>c. Media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa</p> <p>d. Perubahan posisi guru saat mengajar</p>	√					√
6.	Melaksanakan turnamen	<p>a. Memusatkan perhatian siswa/ kelompok</p> <p>b. Membagi siswa dalam meja turnamen sesuai tingkat prestasi</p> <p>c. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan</p> <p>d. Menegur siswa yang melakukan tindakan menyimpang</p>	√				√	
7.	Memberikan penghargaan	<p>a. Memberikan penguatan dalam bentuk verbal/ kata-kata (bagus, baik, pintar dll)</p> <p>b. Memberikan penguatan dengan cara mendekati</p> <p>c. Memberikan penguatan dengan pemberian simbol atau benda (bintang, stiker)</p>	√				√	

		d. Memberikan penguatan dengan ekspresi dan gerakan badan (acungan jempol, anggukan, dan tepuk tangan)	√					
8.	Membimbing pembentukan kelompok	a. Membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang b. Memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham c. Menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas d. Memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok	√ √ √				√	
9.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Memfasilitasi siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung. c. Memberikan evaluasi. d. Memberikan tindak lanjut.	√ √ √ √					√
Jumlah Skor						32		
Kriteria						Sangat Baik		

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 24 Maret 2013

Pengamat

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007

Lampiran 8

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**SIKLUS I**

No	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	ALH	2	1	2	1	3	3	2	2	2	18	B
2.	AHE	2	2	2	3	2	3	2	2	2	18	B
3.	MF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.	ALN	2	2	3	1	2	3	2	2	3	20	B
5.	ARCP	3	3	2	2	2	3	2	2	3	22	B
6.	APBP	2	1	1	1	1	3	2	1	2	14	C
7.	AM	2	1	1	1	1	3	3	1	2	15	C
8.	ARJA	3	4	3	2	3	4	2	2	3	26	B
9.	DZP	4	3	3	2	3	4	3	3	3	28	A
10.	DSA	4	3	3	2	3	4	4	2	2	27	B
11.	AE	2	1	1	1	1	3	2	2	2	15	C
12.	EAP	3	3	3	3	3	4	2	3	3	27	B
13.	FFS	2	2	3	2	2	3	3	2	3	22	B
14.	GEM	3	3	2	1	3	4	3	2	3	24	B
15.	HFF	2	1	1	1	1	3	2	2	1	14	C
16.	HSP	2	3	3	1	2	3	2	2	2	20	B
17.	HKA	3	3	3	2	3	4	3	3	4	29	A
18.	IM	2	1	2	1	2	3	2	1	1	15	C
19.	IA	3	2	3	1	2	4	2	2	2	21	B
20.	KKA	4	3	3	3	3	4	3	3	4	30	A
21.	KWK	4	2	3	2	2	4	2	3	2	24	B
22.	KR	4	2	2	2	3	4	3	2	3	25	B
23.	KN	2	2	2	2	2	3	3	2	3	21	B
24.	LLR	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25.	MSI	2	1	1	2	1	3	3	2	1	16	C
26.	MAPP	3	2	3	2	1	3	2	2	2	20	B
27.	MAF	3	3	2	3	2	4	2	2	3	24	B
28.	MTH	2	3	2	2	2	4	3	2	2	22	B
29.	YAD	2	1	1	1	1	3	2	1	1	13	C
30.	RS	2	1	2	1	2	3	4	2	2	19	B
31.	SWF	4	3	3	3	3	4	4	3	3	30	A
32.	ZH	2	2	2	2	2	4	3	2	3	22	B
33.	SAO	4	3	3	3	3	4	3	3	4	30	A
34.	SM	4	3	2	1	2	4	4	3	3	26	B
35.	DI	3	2	2	1	2	4	3	3	3	23	B
36.	SM	2	1	1	1	1	3	3	2	2	16	C
37.	AHR	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19	B
38.	EN	3	2	2	2	3	4	3	3	3	25	B
39.	R	2	2	2	1	1	3	2	2	1	16	C

40	D	3	2	3	2	2	4	3	2	3	24	B
JUMLAH SKOR		103	81	84	66	79	133	100	82	93	820	BAIK
RATA-RATA		2,7	2,1	2,2	1,7	2,1	3,5	2,6	2,2	2,4	21,6	

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 7 Maret 2013

Pengamat I

Pengamat II

Ika Siti Pramita
NIM. 1401409232

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075



Lampiran 9

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	ALH	3	2	2	2	2	3	2	3	2	21	B
2.	AHE	3	3	3	3	2	4	3	2	3	26	B
3.	MF	3	2	2	1	3	3	2	3	3	22	B
4.	ALN	3	3	3	2	3	3	3	3	4	27	B
5.	ARCP	3	3	3	2	3	4	3	3	3	27	B
6.	APBP	2	2	2	2	2	3	3	1	1	18	B
7.	AM	2	1	1	1	2	3	4	1	3	18	B
8.	ARJA	3	4	3	2	4	4	3	3	3	29	A
9.	DZP	4	4	3	3	4	4	3	3	2	30	A
10.	DSA	4	3	3	3	4	4	3	3	3	30	A
11.	AE	3	1	1	1	1	3	3	2	1	16	C
12.	EAP	3	3	3	2	4	4	3	3	3	28	A
13.	FFS	3	2	2	2	3	3	3	2	3	23	B
14.	GEM	4	3	3	2	3	4	3	3	3	28	A
15.	HFF	2	2	1	2	2	3	3	2	2	19	B
16.	HSP	3	3	2	3	2	3	2	3	3	24	B
17.	HKA	4	3	3	3	4	4	3	3	4	31	A
18.	IM	2	2	2	1	2	3	2	2	1	17	C
19.	IA	3	3	3	2	3	4	3	3	3	27	B
20.	KKA	4	4	3	3	4	4	3	3	3	31	A
21.	KWK	4	3	3	2	4	4	2	3	2	27	B
22.	KR	4	3	3	2	3	4	3	3	2	27	B
23.	KN	3	3	3	2	3	4	3	3	3	27	B
24.	LLR	3	2	1	1	3	3	2	2	3	20	B
25.	MSI	2	1	2	2	2	3	4	2	2	20	B
26.	MAPP	3	3	3	2	2	4	3	3	2	25	B
27.	MAF	3	3	3	3	3	4	2	3	2	26	B
28.	MTH	3	3	3	2	2	4	3	3	2	25	B
29.	YAD	2	2	1	1	1	3	2	2	1	15	C
30.	RS	3	2	3	1	2	3	3	2	2	21	B
31.	SWF	4	3	3	3	4	4	3	3	4	31	A
32.	ZH	2	2	2	1	3	4	3	2	2	21	B
33.	SAO	4	3	3	4	4	4	3	3	3	31	A
34.	SM	4	3	3	2	3	4	3	3	3	28	A
35.	DI	4	2	2	2	4	4	3	3	3	27	B
36.	SM	2	2	1	2	2	3	2	2	1	17	C
37.	AHR	3	3	2	1	3	4	3	3	3	25	B
38.	EN	4	3	3	1	3	4	3	3	3	27	B
39.	R	2	2	2	1	2	3	2	2	1	17	C
40.	D	3	2	2	2	3	4	3	3	3	25	B

JUMLAH SKOR	123	103	96	79	113	144	112	104	100	974	BAIK
RATA-RATA	3,08	2,57	2,4	1,97	2,83	3,6	2,8	2,6	2,5	24,35	

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

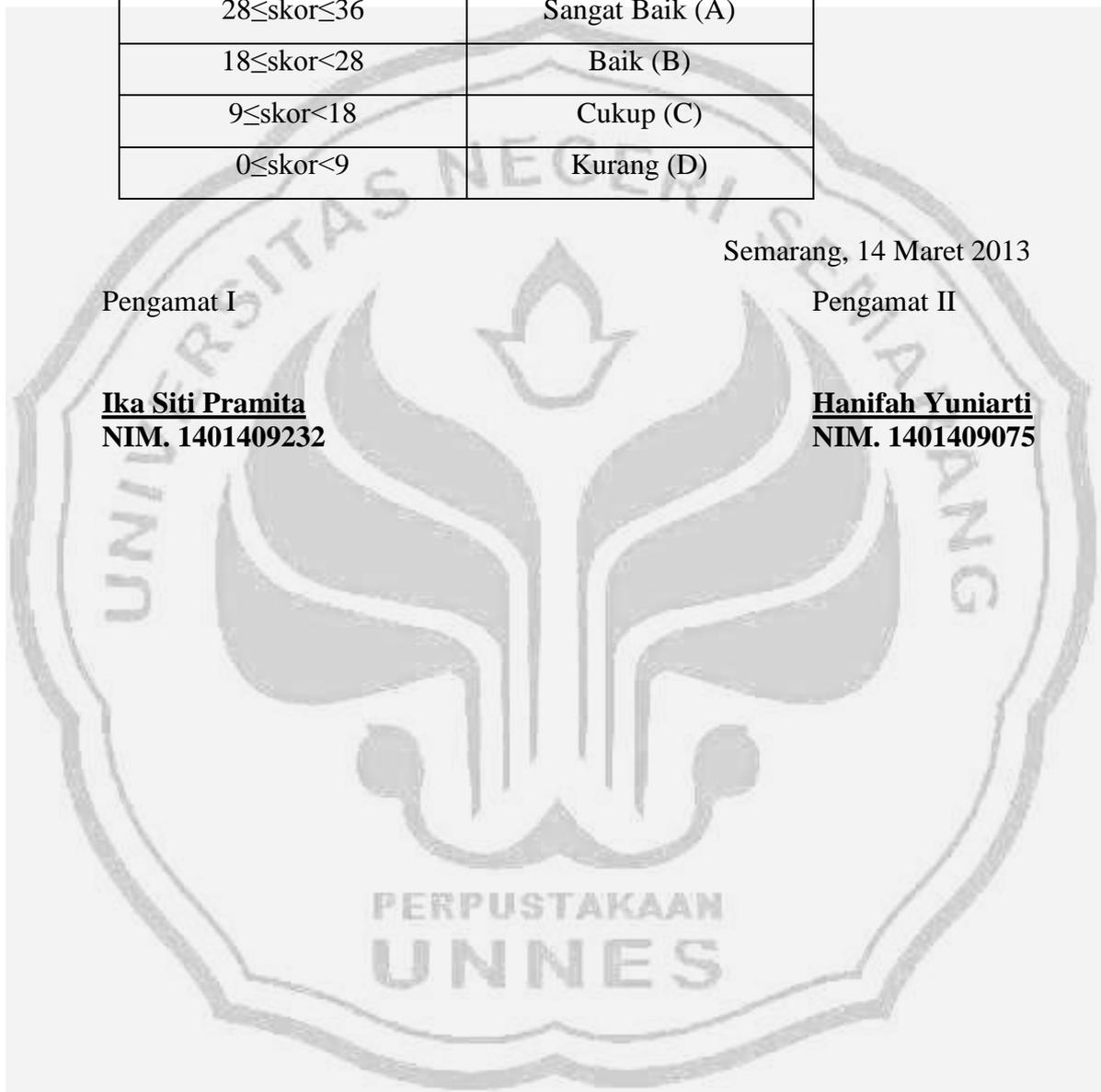
Semarang, 14 Maret 2013

Pengamat I

Pengamat II

Ika Siti Pramita
NIM. 1401409232

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075



Lampiran 10

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS III**

No	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	ALH	4	2	3	2	3	4	2	3	2	25	B
2.	AHE	3	3	3	3	3	4	3	3	2	27	B
3.	MF	4	2	2	2	3	4	2	3	2	24	B
4.	ALN	3	3	3	3	4	4	2	3	3	28	A
5.	ARCP	4	3	3	1	3	4	2	3	4	27	B
6.	APBP	2	1	2	2	2	3	3	2	1	18	B
7.	AM	3	1	1	1	3	4	3	2	2	20	B
8.	ARJA	3	4	3	1	4	4	2	3	3	27	B
9.	DZP	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33	A
10.	DSA	4	3	3	4	4	4	3	3	4	32	A
11.	AE	2	1	2	2	2	3	2	2	1	17	C
12.	EAP	4	3	4	1	4	4	3	3	4	30	A
13.	FFS	3	3	2	1	3	3	4	3	2	24	B
14.	GEM	4	3	3	1	4	4	2	3	4	28	A
15.	HFF	2	2	4	1	2	4	3	3	2	23	B
16.	HSP	2	2	3	1	3	3	4	3	2	23	B
17.	HKA	4	3	3	4	4	4	3	3	4	32	A
18.	IM	2	2	2	2	2	4	3	2	1	20	B
19.	IA	4	3	3	2	4	3	2	2	3	26	B
20.	KKA	4	4	4	3	4	4	4	3	3	33	A
21.	KWK	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33	A
22.	KR	4	3	4	3	4	4	2	3	3	30	A
23.	KN	4	4	3	3	4	4	3	3	3	31	A
24.	LLR	3	2	4	1	2	4	4	2	3	25	B
25.	MSI	2	1	1	2	2	3	3	2	2	18	C
26.	MAPP	3	3	3	2	2	4	4	2	2	25	B
27.	MAF	4	3	2	4	4	3	2	3	2	27	B
28.	MTH	3	3	2	3	3	4	3	3	2	26	B
29.	YAD	2	1	1	2	2	3	2	1	1	15	C
30.	RS	3	2	2	2	2	3	3	3	2	22	B
31.	SWF	4	3	4	4	4	4	3	3	4	33	A
32.	ZH	4	2	2	1	3	4	4	3	3	26	B
33.	SAO	4	3	4	4	4	4	3	3	3	32	A
34.	SM	4	4	3	3	4	4	4	3	3	32	A
35.	DI	3	3	3	1	3	4	2	3	4	26	B
36.	SM	2	1	2	2	2	3	2	2	1	17	C
37.	AHR	3	3	2	2	3	4	4	3	2	26	B
38.	EN	3	3	3	2	3	4	2	3	3	26	B
39.	R	2	1	2	1	1	3	2	2	1	15	C
40.	D	3	3	3	2	3	4	3	3	3	27	B

JUMLAH SKOR	129	104	109	89	124	149	113	108	104	1029	BAIK
RATA-RATA	3,23	2,6	2,73	2,22	3,1	3,72	2,83	2,7	2,6	25,73	

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$28 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 28$	Baik (B)
$9 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 14 Maret 2013

Pengamat I

Pengamat II

Ika Siti Pramita
NIM. 1401409232

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075



Lampiran 11

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	Ahmad Lutfi Habibulloh	60	K	Tidak Tuntas
2.	Al Husein Erlangga	69	C	Tuntas
3.	Muhammad Fiki	-	K	Tidak Tuntas
4.	April Lia Ningsih	57	K	Tidak Tuntas
5.	Aprilia Rizki Cahaya Putri	60	K	Tidak Tuntas
6.	Arda Putra Bagus Pratama	49	K	Tidak Tuntas
7.	Arman Maulana	51	K	Tidak Tuntas
8.	Aura Raffani Jingga A.	74	C	Tuntas
9.	Devita Zein Pramesti	71	C	Tuntas
10.	Dinda Salma Azzahra	80	B	Tuntas
11.	Ahmad Eksan	49	K	Tidak Tuntas
12.	Elvina Aprilia Putri	77	B	Tuntas
13.	Fransiskus Ferry S.	69	C	Tuntas
14.	Gloria Estu Mulia	69	C	Tuntas
15.	Habib Fikri Fauzi	54	K	Tidak Tuntas
16.	Hasan Surya P.	77	B	Tuntas
17.	Husna Kahfi A.	83	B	Tuntas
18.	Ibnu Maliki	57	K	Tidak Tuntas
19.	Imamatul A'rifah	60	K	Tidak Tuntas
20.	Kahlil Kantata Abdika	83	B	Tuntas
21.	Karina Wahyu Kusuma	71	C	Tuntas
22.	Khafidatun Rifka	83	B	Tuntas
23.	Khoerun Nisa	71	C	Tuntas
24.	Lindung Luqman Raid	-	K	Tidak Tuntas
25.	M. Syahrul Iskandar	46	K	Tidak Tuntas
26.	Mohamad Alfarizi Putra P.	71	C	Tuntas
27.	Muhammad Alfi Fais	69	C	Tuntas
28.	M. Thaufiq Hidayatullah	60	K	Tidak Tuntas
29.	Yoga Adi Pratama	46	K	Tidak Tuntas
30.	Roby Suganda	74	C	Tuntas
31.	Safira Wulan Febriyani	71	C	Tuntas
32.	Zakiy Hendriansyah	77	B	Tuntas
33.	Shafa Amelia Oktaviani	80	B	Tuntas
34.	Siti Maria	86	SB	Tuntas
35.	Dhita Intan	83	B	Tuntas
36.	Setiyono Maulana	51	K	Tidak Tuntas
37.	Achmad Hanan R.	74	C	Tuntas
38.	Eva Nuraliya	66	C	Tuntas
39.	Rama	63	K	Tidak Tuntas
40.	Diana A	63	K	Tidak Tuntas

Jumlah	2554		
Rata-rata	67,21	C	

Mengetahui,
Guru PKn

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007



Lampiran 12

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	Ahmad Lutfi Habibulloh	64	K	Tidak Tuntas
2.	Al Husein Erlangga	76	B	Tuntas
3.	Muhammad Fiki	84	B	Tuntas
4.	April Lia Ningsih	76	B	Tuntas
5.	Aprilia Rizki Cahaya Putri	60	K	Tidak Tuntas
6.	Arda Putra Bagus Pratama	52	K	Tidak Tuntas
7.	Arman Maulana	40	K	Tidak Tuntas
8.	Aura Raffani Jingga A.	68	C	Tuntas
9.	Devita Zein Pramesti	92	SB	Tuntas
10.	Dinda Salma Azzahra	92	SB	Tuntas
11.	Ahmad Eksan	56	K	Tidak Tuntas
12.	Elvina Aprilia Putri	76	B	Tuntas
13.	Fransiskus Ferry S.	72	C	Tuntas
14.	Gloria Estu Mulia	68	C	Tuntas
15.	Habib Fikri Fauzi	52	K	Tidak Tuntas
16.	Hasan Surya P.	76	B	Tuntas
17.	Husna Kahfi A.	76	B	Tuntas
18.	Ibnu Maliki	48	K	Tidak Tuntas
19.	Imamatul A`rifah	72	C	Tuntas
20.	Kahlil Kantata Abdika	88	SB	Tuntas
21.	Karina Wahyu Kusuma	68	C	Tuntas
22.	Khafidatun Rifka	72	C	Tuntas
23.	Khoerun Nisa	92	SB	Tuntas
24.	Lindung Luqman Raid	68	C	Tuntas
25.	M. Syahrul Iskandar	68	C	Tuntas
26.	Mohamad Alfarizi Putra P.	80	B	Tuntas
27.	Muhammad Alfi Fais	76	B	Tuntas
28.	M. Thaufiq Hidayatullah	64	K	Tidak Tuntas
29.	Yoga Adi Pratama	48	K	Tidak Tuntas
30.	Roby Suganda	60	K	Tidak Tuntas
31.	Safira Wulan Febriyani	88	SB	Tuntas
32.	Zakiy Hendriansyah	72	C	Tuntas
33.	Shafa Amelia Oktaviani	96	SB	Tuntas
34.	Siti Maria	80	B	Tuntas
35.	Dhita Intan	68	C	Tuntas
36.	Setiyono Maulana	44	K	Tidak Tuntas
37.	Achmad Hanan R.	68	C	Tuntas
38.	Eva Nuraliya	80	B	Tuntas
39.	Rama	56	K	Tidak Tuntas
40.	Diana A	68	C	Tuntas

Jumlah	2804		
Rata-rata	70,1	C	

Mengetahui,
Guru PKn

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007



Lampiran 13

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	Ahmad Lutfi Habibulloh	60	K	Tidak Tuntas
2.	Al Husein Erlangga	68	C	Tuntas
3.	Muhammad Fiki	80	B	Tuntas
4.	April Lia Ningsih	72	C	Tuntas
5.	Aprilia Rizki Cahaya Putri	64	K	Tidak Tuntas
6.	Arda Putra Bagus Pratama	76	B	Tuntas
7.	Arman Maulana	56	K	Tidak Tuntas
8.	Aura Raffani Jingga A.	80	B	Tuntas
9.	Devita Zein Pramesti	84	B	Tuntas
10.	Dinda Salma Azzahra	88	SB	Tuntas
11.	Ahmad Eksan	40	K	Tidak Tuntas
12.	Elvina Aprilia Putri	92	SB	Tuntas
13.	Fransiskus Ferry S.	72	C	Tuntas
14.	Gloria Estu Mulia	80	B	Tuntas
15.	Habib Fikri Fauzi	68	C	Tuntas
16.	Hasan Surya P.	64	K	Tidak Tuntas
17.	Husna Kahfi A.	88	SB	Tuntas
18.	Ibnu Maliki	72	B	Tuntas
19.	Imamatul A'rifah	84	B	Tuntas
20.	Kahlil Kantata Abdika	92	SB	Tuntas
21.	Karina Wahyu Kusuma	88	SB	Tuntas
22.	Khafidatun Rifka	84	B	Tuntas
23.	Khoerun Nisa	88	SB	Tuntas
24.	Lindung Luqman Raid	76	B	Tuntas
25.	M. Syahrul Iskandar	72	C	Tuntas
26.	Mohamad Alfarizi Putra P.	76	B	Tuntas
27.	Muhammad Alfi Fais	84	B	Tuntas
28.	M. Thaufiq Hidayatullah	56	K	Tidak Tuntas
29.	Yoga Adi Pratama	44	K	Tidak Tuntas
30.	Roby Suganda	76	B	Tuntas
31.	Safira Wulan Febriyani	92	SB	Tuntas
32.	Zakiy Hendriansyah	88	SB	Tuntas
33.	Shafa Amelia Oktaviani	92	SB	Tuntas
34.	Siti Maria	92	SB	Tuntas
35.	Dhita Intan	88	SB	Tuntas
36.	Setiyono Maulana	68	C	Tuntas
37.	Achmad Hanan R.	76	B	Tuntas
38.	Eva Nuraliya	80	B	Tuntas
39.	Rama	72	C	Tuntas
40.	Diana A	68	C	Tuntas

Jumlah	3040		
Rata-rata	76	B	

Mengetahui,
Guru PKn

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.
NIP. 196105151982012007



Lampiran 14

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media
PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02
Siklus I

Ruang Kelas : III

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Hari/Tanggal : Kamis/ 7 Maret 2013

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02!

Guru mengkondisikan siswa untuk duduk rapi pada awal pelajaran. Guru melakukan appersepsi dengan tanya jawab dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru menjelaskan materi menggunakan media PowerPoint. Beberapa kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran adalah diskusi kelompok dan pelaksanaan turnamen. Setelah itu guru menutup pelajaran.

Beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran siklus I adalah:

1. Guru belum memberikan pertanyaan secara merata pada seluruh siswa pada saat pembelajaran, baru sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru.
2. Terkadang guru masih belum optimal dalam memusatkan perhatian siswa saat pembelajaran, sehingga siswa ramai di kelas.
3. Masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru, ada beberapa siswa yang masih bermain sendiri.
4. Sebagian siswa masih belum terlihat aktif saat berdiskusi.

Semarang, 7 Maret 2013

Pengamat

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075

Lampiran 15

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media
PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02
Siklus II

Ruang Kelas : III

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Hari/Tanggal : Kamis/ 14 Maret 2013

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02!

Pada saat guru masuk kelas para siswa sudah duduk rapi di tempat duduk masing-masing. Guru mengucapkan salam dan melakukan appersepsi dengan bernyanyi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru menjelaskan materi menggunakan media PowerPoint. Beberapa kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran adalah diskusi kelompok dan pelaksanaan turnamen. Setelah itu guru menutup pelajaran.

Beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran siklus II adalah:

1. Beberapa siswa masih bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Pada saat tanya jawab siswa masih belum menanggapi pertanyaan guru secara maksimal, banyak siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, tetapi masih kurang tepat.
3. Dalam melaksanakan diskusi kelompok, masih ada siswa yang belum terlihat aktif saat berdiskusi.

Semarang, 14 Maret 2013

Pengamat

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075

Lampiran 16

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media
PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02
Siklus III

Ruang Kelas : III

Nama Guru : Putri Meidita Yekti P.

Hari/Tanggal : Kamis/ 24 Maret 2013

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn dengan model pembelajaran TGT dengan media PowerPoint pada Siswa kelas III SDN Karanganyar 02!

Kegiatan pembelajaran berlangsung seperti biasa, guru mengkondisikan siswa untuk duduk rapi, melakukan appersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi menggunakan media PowerPoint yang dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan pelaksanaan turnamen. Terakhir siswa mengerjakan evaluasi dan guru memberikan tindak lanjut.

Pada siklus III terlihat bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT sehingga tidak terlihat ada kesulitan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Semarang, 24 Maret 2013

Pengamat

Hanifah Yuniarti
NIM. 1401409075

Lampiran 17

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Guru membuka pelajaran



Gambar 2. Guru menyajikan materi menggunakan media PowerPoint



Gambar 3. Guru mengembangkan rasa ingin tahu siswa dengan bertanya



Gambar 4. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok



Gambar 5. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Gambar 6. Siswa melaksanakan turnamen



Gambar 7. Guru memberikan penghargaan pada siswa



Gambar 8. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik



Gambar 9. Siswa aktif menjawab/ merespon pertanyaan dari guru



Gambar 10. Siswa aktif dalam diskusi kelompok



Gambar 11. Siswa melakukan refleksi



Gambar 12. Sertifikat turnamen

Lampiran 18



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://ip.unnes.ac.id/surel>

No. : 803/KIP/11/19/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Karanganyar 02 Semarang
di SDN Karanganyar 02 Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : PUTRI MEIDITA YEKTI PANGESTU
NIM : 1401409041
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS III SDN KARANGANYAR 02 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 18 Februari 2013

Dekan

Drs. Neldjono, M.Pd.
NIP. 495108011979031007



1401409041

PM-ARS-24Rev. 00

Lampiran 19



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGANYAR 02
 Jl. Walisongo KM – 18 Semarang

Semarang, 15 Mei 2013

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 423/001/2/2013

Kepala Sekolah Negeri Karanganyar 02 Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Putri Meidita Yekti P.
 NIM : 1401409041
 Jurusan : S1 PGSD
 Judul Penelitian : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe *Time Games Tournament* dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas III SDN Karanganyar 02 Semarang

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian tindakan kelas di SDN Karanganyar 02 pada tanggal 7 Maret 2013 sampai 11 April 2013, untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 15 Mei 2013

Kepala SDN Karanganyar 02



Dinas Pendidikan
Constasia Satiyem, M.Pd
 NIP. 19610515 198201 2 007