

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE*
(TPS) BERBANTUAN MEDIA ULTRASI TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mento Kecamatan Candirotro)

SKRIPSI



Oleh:

Miftah Wati Editia
16.0305.0145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE*
(TPS) BERBANTUAN MEDIA ULTRASI TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mento Kecamatan Candioto)

SKRIPSI



Oleh:

Miftah Wati Editia
16.0305.0145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA ULTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Mento Kecamatan Candiroto)

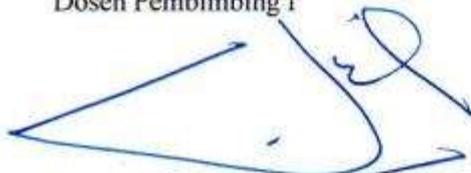
Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Miftah Wati Editia
16.0305.0145

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 4 Agustus 2020
Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIK. 148306129

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS) BERBANTUAN MEDIA ULTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD N Mento Kecamatan Candirotro)

Oleh:

Miftah Wati Editia
16.0305.0145

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

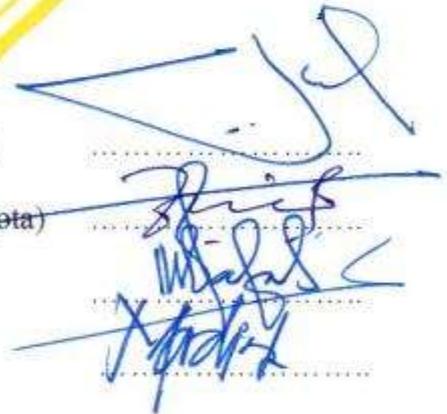
Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd (Sekertaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Anggota)
4. Tria Mardiyana, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si, Kons
NIP 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Miftah Wati Editia
NPM : 16.0305.0145
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Think Pair Share (TPS)
berbantaun Media Ultrasi terhadap Hasil Belajar
PKn

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 4 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,


Miftah Wati Editia
16.0305.0145

HALAMAN MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”
(Al-Baqarah:286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Segenap keluarga dan Teman-teman yang selalu mendukung untuk selesai S1.
3. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS) DENGAN MEDIA VISUAL ULTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mento Kabupaten Temanggung)

Miftah Wati Editia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Think Pair Share* (TPS) dengan media visual ultrasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mento Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen *Pre Experimental Design* dengan model *One Group PreTest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD N Mento Kecamatan Candiroto. Sampel penelitian diambil secara total dari populasi yaitu dengan teknik sampling total jenuh dengan jumlah seluruh siswa kelas IV 25siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji validitas instrumen dilakukan oleh ahli dan diujikan secara statistic dengan bantuan aplikasi *IMB SPSS versi 25.00 for windows* begitu juga dengan uji reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametric yaitu uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi *IMB SPSS versi 25.00 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis uji *Paired Sampel T-Test* menunjukkan nilai *Sig.* sebesar 0,000 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penggunaan Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan Media Ultrasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa.

Kata kunci : Model *Think Pair Share* (TPS), Media Ultrasi, Hasil Belajar, PKN.

ABSTRACT
**THE EFFECT OF THINK PAIR SHARE (TPS) MODEL WITH VISUAL
ULTRATION MEDIA ON PKN LEARNING RESULTS**

(The research on Grade IV Students of in Primary School State Mento Candiroto,
Temanggung Regency)

Miftah Wati Editia

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Think Pair Share (TPS) model with visual ultrasi media on PKN learning outcomes for fourth grade students of Mento State Primary School, Temanggung Regency.

This research is a type of experimental research Pre Experimental Design with the One Group PreTest-Posttest Design model. This research was conducted in fourth grade students at SDN Mento Candiroto District. The research sample was taken in total from the population, namely the total sampling technique was saturated with the total number of students in class IV 25 students. Data collection method is done by using a test. The validity test of the instrument was carried out by experts and tested statistically with the help of the application of IMB SPSS version 25.00 for windows as well as the reliability test. The analysis prerequisite test uses the normality test. Data analysis used parametric statistical techniques, namely the Paired Sample T-Test with the help of the IMB SPSS application version 25.00 for windows.

The results showed that the results of the Paired Sample T-Test analysis showed Sig. of 0,000 and smaller than the significance level of 0.05. So it can be concluded that, the use of Think Pair Share (TPS) Assistance with Ultrasi Media has an effect on student PKN learning outcomes.

Keywords : *Think Pair Share* model, ultrasi media, learning ouctomes pkn.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulillah* kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak tetap tercurah kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Japar, M.si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Prof.Dr Purwati, MS.Kons selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1 dan Ibu Septiyati Purwandari,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Sam Ani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N Mento Kecamatan Candirotto, Kabupaten Temanggung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

6. Bapak Ribut Supriyanto, S.Pd selaku guru kelas IV SD N Mento Kecamatan Candioto, Kabupaten Temanggung yang telah membantu dan bekerja sama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Semua Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu melancarkan penulis menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar PKn.....	8
1. Pengertian Hasil Belajar	8
2. Pengertian PKn.....	9
3. Hasil Belajar PKn.....	10
4. Cara Meningkatkan Hasil Belajar PKn	10
B. Jenis-jenis Hasil Belajar	11
C. Karakteristik Siswa SD	14
D. Model Think Pair Share berbantu Media Ultrasi	16
1. Pengertian Model <i>think pair share</i>	16

2. Media Ultrasi	16
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	23
F. Kerangka Pemikiran.....	25
G. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
D. Subjek Penelitian.....	29
E. <i>Setting</i> Penelitian.....	30
F. Metode Pengumpulan Data	30
G. Instrumen Penelitian.....	30
H. Validitas dan Reliabilitas	30
I. Prosedur Penelitian.....	37
J. Metode Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	40
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	41
2. Deskripsi Data Penelitian	44
2. Uji Prasyarat Analisis	47
3. Uji Hipotesis.....	48
B. Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARANAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan Langkah-langkah Model Think Pair Share biasa dengan Think Pair Share berbantu Ultrasi	22
Tabel 2 Desain Penelitian model <i>One Group PreTest-Posttest Design</i>	27
Tabel 3 Hasil Uji Validasi Butir Soal	32
Tabel 4. Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai Alpha.....	33
Tabel 5. Hasil Reliabilitas Butir Soal.....	33
Tabel 6. Klasifikasi Daya Beda.....	34
Tabel 7. Hasil Daya Beda.....	34
Tabel 8. Kriteria Indeks Kesukaran Soal	36
Tabel 9. Hasil Uji Kesukaran Soal	36
Tabel 10. Hasil Pretest kelas Eksperimen	44
Tabel 11. Hasil Posttest kelas Eksperimen.....	45
Tabel 12. Hasil Pretest dan Posttest kelas Eksperimen.....	46
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 14. Hasil Uji Paired Sampel T Test Independent Sampel.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Macam-macam media	17
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran	25
Gambar 4. 3 Diagram Batang Hasil <i>Pretest</i>	45
Gambar 4. 4 Diagram Batang Hasil <i>Posttest</i>	46
Gambar 4. 5 Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	60
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	61
Lampiran 3. Silabus	62
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertama	64
Lampiran 5. Materi Ajar	87
Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa	110
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Dosen	123
Lampiran 8. Lembar Validasi Silabus	124
Lampiran 9. Lembar Validasi RPP	126
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi Ajar	129
Lampiran 11. Lembar Validasi Soal	131
Lampiran 12. Lembar Validasi Media	133
Lampiran 13. Kisi-kisi Instrumen soal	135
Lampiran 14. Soal Pretest dan Postest	136
Lampiran 15. Hasil Pekerjaan Siswa	139
Lampiran 16. Hasil Nilai Pretest Postest Kelas Eksperimen	141
Lampiran 17. Hasil Validasi Soal	142
Lampiran 18. Uji Reliabilitas	143
Lampiran 19. Uji Daya Beda Soal	143
Lampiran 20. Hasil Tingkat Kesukaran Soal	144
Lampiran 21. Hasil Uji Normalitas	145
Lampiran 22. Hasil Uji Hipotesis	145
Lampiran 23. Buku bimbingan skripsi	146
Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang sangat penting karena sangat mempengaruhi perkembangan siswa kedepannya. Guru merupakan pendidik yang sangat menentukan perkembangan siswa, jadi kualitas proses pembelajaran harus ditingkatkan semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil yang maksimal. Salah satu masalah pendidikan di Indonesia yang menjadi topik saat ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil belajar tentunya diharapkan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indicator yang akan dicapai. Namun banyak dari harapan yang tidak sesuai dengan realita di lapangan. Salah satunya adalah mata pelajaran PKn. Padahal pendidikan PKn di SD sangat penting yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap hubungan kewarganegaraan dan sikap cinta terhadap tanah air. Tidak sedikit dari sebagian siswa menganggap mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang mudah dan tidak terlalu penting. Karena anggapan ini banyak siswa yang sepele dengan pelajaran PKn sehingga menyebabkan banyak nilai siswa yang dibawah KKM.

Berdasarkan observasi Pra Penelitian di SD N Mento pada tanggal 3 – 9 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa rendah khususnya hasil belajar PKn. Hal ini dibuktikan dengan 70% dari 25 siswa nilainya masih dibawah KKM sehingga siswa mengalami kesulitan belajar pada materi

berikutnya. Guru kelas IV juga memberikan keterangan bahwa di SD N Mento nilai PKn masih rendah dan pada kenyataannya siswa masih sangat kesulitan dan sering keliru pada materi mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman di Indonesia. Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam belajar sehingga kurang optimal dalam hasil belajar. Ini ditunjukkan adanya beberapa siswa yang tidur pada saat pembelajaran dan banyak yang bergurau.

Selama ini guru membiasakan kegiatan pembelajaran pada siswa hanya dengan kebiasaan kuno saja yaitu dengan ceramah dan juga guru meminta siswa untuk membaca memahami materi hanya dari perintahnya untuk membuka buku pelajaran tanpa adanya trik jitu yang dapat membantu menumbuhkan antusiasme yang tinggi dari siswa. Namun, belum semua guru paham akan pentingnya penerapan media dan metode yang inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan juga dengan keterangan siswa yang menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media dan metode yang tepat ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak menyukai kebiasaan belajar PKn yang mengakibatkan siswa tidak dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

Strategi atau teknik pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam mendidik siswa. Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak buruk bila terus diabaikan akan mengakibatkan berbagai macam dampak negative lainnya pada siswa. Salah satu dampak negative yang ditimbulkan adalah sulitnya berkompetisi dalam hal akademik. Upaya yang pernah dilakukan oleh

guru untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa yaitu guru selalu meminta siswa untuk mempelajari dan membaca materi mengenai identifikasi berbagai bentuk keragaman dari buku yang baru diberikan dan juga menyelinginya dengan power point, akan tetapi hasilnya belum optimal dan diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran. Guru memperbaiki kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media kartu, akan tetapi siswa malah asik memainkan kartunya dengan temannya dan ada juga siswa yang hanya asik membolak-balikkan kartunya saja. Berdasarkan observasi siswa kelas 4 senang berdiskusi, akan tetapi diskusi yang digunakan guru sangatlah monoton dan menyebabkan siswa tidak menyukai metode diskusi dalam pembelajaran.

Berbagai upaya telah dilakukan, namun hasilnya masih belum optimal. Agar anak tidak jenuh dan termotivasi dalam proses pembelajaran PKn peneliti akan mengubah strategi pembelajaran dan memprediksi apabila diberikan model pembelajaran yang baru dan berbantuan media permainan yang menarik sehingga menjadi lebih aktif dan menyenangkan maka hasil belajar siswa akan meningkat. Salah satu jalan keluarnya adalah menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe think pair share berbantu media ultrasi (ular tangga keberagaman Indonesia).

Model pembelajaran TPS adalah suatu model pembelajaran yang berguna untuk mempengaruhi pola interaksi para siswa sehingga sangat efektif untuk membuat pola pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Pembelajaran perlu didukung dengan media yang tentunya juga inovatif. Sedangkan media ultrasi adalah media ular tangga pintar yang bermuatan pengetahuan tentang

berbagai macam bentuk keberagaman yang ada di Indonesia. Papan permainan dibagi dalam beberapa kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat materi pembelajaran, soal latihan dan juga gambar.

Kelebihan media ini dapat memberikan kejutan-kejutan di setiap kotak dalam papan sehingga dalam setiap pembelajaran dapat meningkatkan daya imajinasi anak serta mempermudah membantu anak memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan alasan di atas maka disusun penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Think Pair Share Berbantuan Media Ultrasi Terhadap Hasil Belajar PKn Di SD N Mento” penelitian ini dilakukan agar hasil belajar PKn siswa pada materi identifikasi bentuk keragaman meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran PKn di SD N Mento Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung sebagai berikut :

1. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang masih monoton yaitu dengan media power point dan juga guru jarang membuat media sendiri yang sesuai dengan materi.
2. Hasil belajar siswa di SD N Mento masih rendah yaitu 70% dari 25 siswa nilainya masih di bawah KKM.
3. Pembelajaran di SD N Mento belum menerapkan pembelajaran *Think Pair Share*.

4. Pembelajaran di SD N Mento belum pernah menggunakan media Ultrasi (Ular Tangga Keberagaman).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti hanya mengukur tingkat pengetahuan pembelajaran *think pair share* berbantuan media ultrasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.
2. Peneliti hanya mengukur tingkat kognitif pada hasil belajar PKn siswa pada tema 7 yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku dan subtema 1 yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh model *think pair share* berbantuan media ultrasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD N Mento?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *think pair share* berbantuan media ultrasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD N Mento.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh model *think pair share* berbantuan media ultrasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV SD N Mento.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat yang dapat digunakan pada waktu yang akan datang.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan diskusi ilmiah dalam ruang perkuliahan pembelajaran PKn SD. Hasil penelitian ini bisa menjadi kajian penelitian yang relevan untuk penelitian bidang pembelajaran PKn di SD.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut :

a. Bagi guru

Menambah wawasan dan kemampuan guru serta memberikan alternatif pembelajaran diskusi inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

b. Bagi siswa

Memberikan cara baru berpikir sisial yang mudah dan konstektual sehingga hasil belajarnya meningkat.

c. Bagi Kepala sekolah,

Memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya dalam peningkatan hasil belajar PKn untuk pencapaian sekolah yang unggul.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah pengetahuan dan wawasan baru tentang pembelajaran PKn sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang professional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar PKN

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Mulyana, 2011) Hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur benatu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan menurut (Sudjana, 2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut (Djamarah, 2002) mengatakan hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dikategorikan dalam empat macam, yaitu :

- a. Ketrampilan motorik dalam hal ini perlu adanya koordinasi dari beberapa gerak badan.
- b. Informal verbal, seseorang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis menggambar, dalam hal ini untuk mengemukakan sesuatu perlu intelegensi.
- c. Kemampuan intelektual, seseorang mampu berinteraksi dengan dunia luar dan diri sendiri. Dengan menggunakan simbol-simbol atau dalam bentuk representatif.

d. Sikap, sikap ini penting dalam proses belajar, tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil dengan baik.

e. Strategi kognitif, adalah ketrampilan intelektual khusus yang berkenaan dengan tingkah laku seseorang apa yang telah dipelajarinya

(Purwanto, 2010) memaparkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat dimaknai bahwa belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

2. Pengertian PKn

Menurut (Taniredja, 2011) Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat untuk berfikir kritis dan bertindak secara demokratis melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Sedangkan menurut (Raia Jason, 2012) apabila demokrasi berkembang, warga masyarakat perlu memahami bahwa mereka memiliki peran untuk menjalankan demokrasi dan warga harus memahami dan menjalankan tanggung jawab untuk aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Semua ini dimulai dengan Pendidikan Kewarganegaraan dan pembelajaran sebagai bangsa yang harus berbuat lebih baik.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat dimaknai Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang didalamnya terdapat pengetahuan dan kemampuan dasar yang telah disiapkan untuk peserta didik sebagai calon generasi muda untuk menjadi warga Negara yang bertanggung jawab serta memiliki sikap demokratis.

3. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berupa pengetahuan dan kemampuan dasar untuk menjadi warga Negara yang yang demokratis.

4. Cara Meningkatkan Hasil Belajar PKn

Cara meningkatkan hasil belajar PKn adalah sebagai berikut :

a. Menggunakan strategi belajar

Penggunaan strategi yang sesuai dengan karakter materi yang diberikan agar hasil belajarnya lebih meningkat.

b. Menggunakan media

Media merupakan alat bantu dalam pembelajaran, maka seorang guru perlu menggunakan media yang kreatif dalam meningkatkan hasil belajar

c. Berilah para siswa motivasi belajar

d. Belajar secara menyeluruh supaya pemahamannya lebih baik.

e. Arahkan siswa untuk bisa mempersiapkan diri secara fisik dan mental.

B. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom (Suprijono, 2013) jenis-jenis hasil belajar adaah sebagai berikut :

1. Kognitif

Kognitif merupakan perolehan, penataan, dan penggunaan, pengetahuan. Kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu :

- a. Pengetahuan (*Knowledge*), hasil belajar pada tingkat ini yaitu tentang mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan ini berkembang dengan fakta, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman (*Comprehension*), Hasil belajar pada tingkat ini mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan atau aplikasi (*Aplication*), Hasil belajar pada tingkat ini mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d. Analisis (*Analysis*), Hasil belajar pada tingkat ini mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis (*Synthesis*), Hasil belajar pada tingkat ini mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- f. Evaluasi (*Evaluation*), Hasil belajar pada tingkat ini mencakup level paling tinggi dari aktivitas kognitif, evaluasi, adalah memutuskan

materi dengan pertimbangan keakuratan internal, konsistensi, dan kelengkapan atau pertimbangan materi menurut standar eksternal yang diterima secara umum.

2. Afektif

Afektif biasanya berkaitan dengan sikap dan nilai. Afektif mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Adapun domain dalam hasil belajar afektif yaitu:

- a. Menerima atau Memperhatikan (*Receiving or Attending*), semacam kepekaan menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, stimulus, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b. Menanggapi (*Responding*), ialah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif atau kemampuan menanggapi, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- c. Menghargai atau menilai (*Valuing*), dalam kaitannya dengan proses pembelajaran peserta didik tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena baik atau buruk.
- d. Mengatur atau Mengorganisasikan (*Organizing*), yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi system nilai dan lain-lain. Kemampuan membentuk system nilai dan budaya organisasi dengan mengharmoniskan perbedaan nilai.

- e. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by value or value complex*), adalah keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Psikomotorik

Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan bertindak setelah seorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik dapat diukur melalui :

- a. Persepsi, Kemampuan persepsi mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan inderanya, memilih isyarat, dan menerjemahkan isyarat kedalam bentuk gerakan.
- b. Kesiapan, Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik dan emosional.
- c. Gerakan Terbimbing, Kemampuan melakukan gerakan terbimbing mengacu pada kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk atau pelatihan.
- d. Bertindak Secara Mekanis, Kemampuan motoric pada tingkatan ini mengacu pada kemampuan individu melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis.
- e. Gerakan Kompleks, Gerakan yang dilakukan dalam tingkatan ini sudah didukung oleh suatu keahlian. Peserta didik dianggap menguasai kemampuan pada tingkatan ini jika peserta didik telah melakukan tindakan tanpa keraguan otomatis.

Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diteliti adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan ada beberapa faktor yaitu dalam penelitian membutuhkan waktu yang lama untuk pengamatan dan pengumpulan datanya sehingga hanya mengukur aspek kognitif saja.

C. Karakteristik Siswa SD

Menurut Piaget anak yang berusia 7 sampai 12 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasionalkan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan obyek yang bersifat konkret. Pembelajaran PKn yang bersifat abstrak, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa karena pembelajaran bersifat kontekstual.

Perkembangan sosialemosional yang mencakup perkembangan social dan perkembangan emosi. Perkembangan social merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan social. Perkembangan emosi merupakan proses yang kompleks dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Emosi merupakan perpaduan dari beberapa

perasaan yang mempunyai intensitas relative tinggi dan menimbulkan suatu gejolak suasana batin.

Beerdasarkan pengertian perkembangan social dan emosi maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan social emosional merupakan proses dimana individu melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan social terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti harapan masyarakat di dalam lingkungan social sehingga individu tersebut dapat diterima dilingkungan social.

Karakteristik Perkembangan Sosialemosional Anak usia Sekolah Dasar. Menurut teori perkembangan socialemosional yang diungkapkan oleh Erikson, maka siswa usia sekolah dasar berada pada tahap *industry vs inferiority* (Rajin vs Rendah Diri). Usianya antara 6-12 tahun. Anak pada usia ini memiliki karakter sosialemosional sebagai berikut :

1. Keinginan menguasai sesuatu
2. Keinginan Berjaya
3. Menguasai kemahiran asas fizikal dan social
4. Memerlukan peneguhan positif/penghargaan terhadap tugas yang disempurnakannya
5. Merasa komplek rendah diri jika dikritik

Anak usia sekolah dasar mulai banyak berhungan dengan teman sebaya dan mengeksplorasi segala kemampuan yang dimiliki. Karakteristik menonjol yang terbentuk yaitu sikap percaya diri, senang bermain, kompetitif dan rasa social. Masa-masa ini penuh dengan

kepercayaan diri bahwa aku dapat mengerjakannya sendiri. Masa ini adalah masa perkembangan emas. Anak mempunyai semangat yang tinggi, senang bekerjasama dengan kelompoknya dan berani tampil untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungannya.

D. Model Think Pair Share berbantu Media Ultrasi

1. Pengertian Model *think pair share*

Menurut (Triyanto, 2011) menyatakan bahwa model pembelajaran tps adalah salah satu tipe model koopertaif yang memiliki sintaks sebagai berikut 1) *think* atau berpikir 2) *pair* atau berpasangan 3) *share* atau berbagi. Triyanto menjelaskan bahwa TPS adalah model pembelajaran koopertaif yang memiliki prosedur ditetapkan secara eksplinsit memberikan waktu lebih banyak kepada siswa untuk memikirkan secara mendalam tentang apa yang dijelaskan guru dan saling berdiskusi membantu sama lain dalam sebuah team.

2. Media Ultrasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

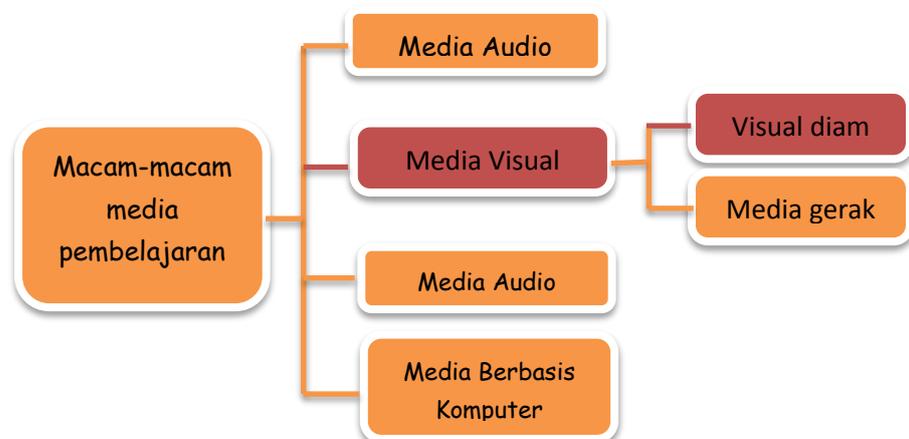
Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut (Arsyad, 2017) media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau

informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017)

b. Fungsi media

Fungsi media pembelajaran harus menarik dan bisa mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan materi. Media harus memotivasi minat belajar siswa, menyajikan informasi dan juga dapat mengakomodasikan siswa yang malas belajar dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan.

c. Macam-Macam Media



Gambar 2. 1 Macam-macam media

d. Teori Media

Menurut (Arsyad P. D., 2017) jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi berikut :

1) Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa, grafik, bagan, papan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi atau situasi.

2) Media Berbasis Audio Visual

Media audio atau audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti *tape recorder*, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Selain itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. *Audio* dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

3) Media Berbasis Komputer

Penggunaan Komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan computer (*Computer-Assisted-Introduction-CIA*). Dilihat dari situasi

belajar dimana computer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi, dan permainan. Keberhasilan penggunaan computer dalam pengajaran amat tergantung kepada berbagai factor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar.

4) Multimedia Berbasis Komputer dan Interactive Video

Multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media, dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Art umumnya multimedia adalah berbagai macam kombinsi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya.

5) Media Microsoft Powerpoint

Media Microsoft Powerpoint adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status. Dalam pembuatan sebuah presentasi sesuaikanlah judul presentasi yang digunakan karena dua hal tersebut akan mempengaruhi suasana slide presentasi.

Dari jenis media diatas peneliti akan menggunakan media ular tangga tipe visual gerak. Media ultrasi adalah media yang dibuat untuk menyampaikan materi tentang bentuk keberagaman agar materi dapat diterima dan dipahami oleh anak secara mudah.

Media ular tangga merupakan media berupa kartu sejenis permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2orang atau lebih. papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran yaitu sarana berwujud benda secara nyata sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa. mengubah pemikiran abstrak menjadi kongkret agar siswa bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

e. Rancangan Media

Media Ultrasi ini adalah media visual yang terbuat dari stiker dan ditempelkan pada sebuah papan, sehingga media ini cukup awet dan tidak mudah rusak. Media ini berukuran 0.5m x 0.5m.



f. Cara Memainkan Media Ultrasi

Cara memainkan media ultrasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Permainan diikuti oleh 4-5 orang. Salah satunya harus menjadi wasit dalam permainan sekaligus membacakan soal yang sudah disediakan.
- 2) Menentukan pemain pertama dengan melakukan “Hompimpah”
- 3) Pemain pertama menjalankan dadunya dari “Start” dan berhenti sesuai dengan jumlah yang ada pada mata dadu.
- 4) Kemudian wasit atau ketua kelompok membacakan soal sesuai nomor kotak pada ular tangga.
- 5) Setiap kartu memiliki masing-masing pertanyaan yang berbeda.
- 6) Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka berhak mendapatkan “Bintang” sebagai tanda siapa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar, jika jawaban salah maka pemain mendapatkan hukuman.
- 7) Untuk pemain yang berhenti pada kotak yang terdapat ular maka pemain harus turun mengikuti arah ular tersebut.
- 8) Ketika pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka pemain harus naik mengikuti arah tangga.
- 9) Pemain yang berhenti di kotak yang sudah ada pemainnya, maka harus memulai dari “START” lagi.
- 10) Lakukan secara terus bergantian dengan pemain yang lain.

- 11) Pemain yang berhasil mencapai kotak akhir atau “FINISH” akan mendapatkan reward.
- g. Langkah-langkah dalam penerapan Model TPS berbantuan media ultrasi
Langkah-langkah penerapan model *think pair share* berbantuan media ultrasi dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 1 Perbedaan Langkah-langkah Model Think Pair Share biasa dengan Think Pair Share berbantu Ultrasi

Langkah-langkah Model <i>Think Pair Share</i>	Langkah-langkah Model <i>Think Pair Share</i> berbantuan Ultrasi
1. Guru memberikan apersepsi mengenai materi yang disampaikan.	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan isi materi	2. Apersepsi dan penjelasan materi dari guru.
3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa kemudian siswa diberikan waktu untuk berpikir.	3. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
4. Siswa diminta untuk berpasangan dengan temannya.	4. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
5. Siswa berdiskusi untuk memecahkan pertanyaan guru.	5. Guru membimbing dan membagi siswa untuk berkelompok dengan temannya.
6. Siswa menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas	6. Media Ultrasi (Ular Tangga Keragaman Indonesia).
7. Guru memberikan kesimpulan dan meluruskan jawaban siswa	7. Siswa bermain dan belajar bersama dengan kelompoknya dan diskusi menggunakan media ultrasi.
	8. Siswa menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas.
	9. Guru memberikan kesimpulan dan meluruskan jawaban siswa.
	10. Reward .

- h. Kelebihan Model Think Pair Share dan Kelemahannya

Model pembelajaran tentunya banyak memiliki kekurangan, begitu pula model pembelajaran *think pair share* memiliki kelebihan menurut (Fadholi, 2009) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memberi murid waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain.
- 2) Lebih mudah dan cepat dalam pembentukan kelompoknya.
- 3) Murid lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok.
- 4) Murid memperoleh kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, sehingga ide yang ada menyebar.
- 5) Memungkinkan murid untuk saling mengajukan pertanyaan mengenai materi yang diajarkan guru serta memiliki kesempatan untuk memikirkan materi yang telah diajarkan oleh guru.

Model *think pair share* juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sering terjadinya konflik dan kegaduhan
- 2) Jika terdapat perselisihan, maka tidak ada penengah
- 3) Jumlah kelompok yang terbentuk terlalu banyak
- 4) Sulit diterapkan disekolah yang rata-rata kemampuan muridnya rendah.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Temuan-temuan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Ela Nursela pada tahun 2017. Penggunaan model kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar seperti yang terungkap dari hasil

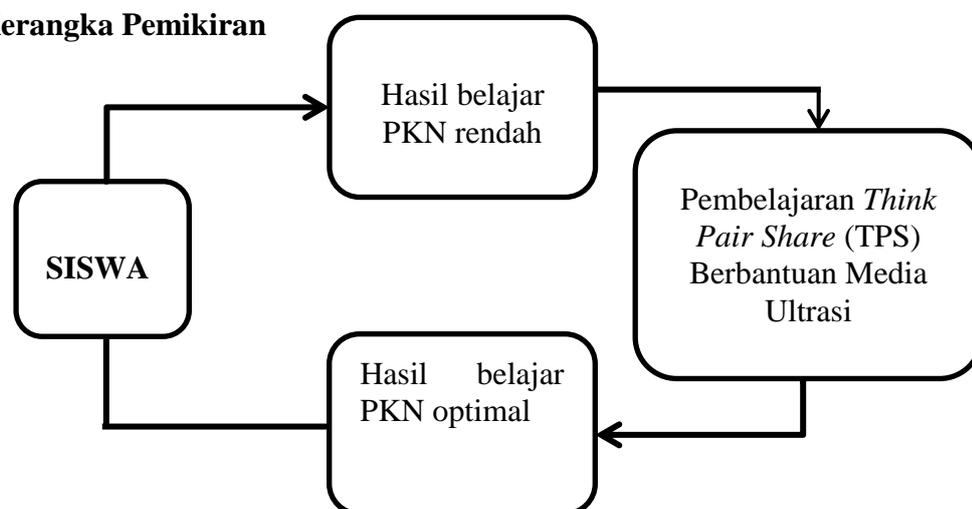
penelitian oleh Angga Fitra Kusuma. 2016, hasil penelitiannya adalah “Hasil belajar PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Utara yakni 38,5 % atau sekitar 11 orang siswa tidak mencapai nilai ketuntasan belajar berdasarkan KKM yang telah di tentukan yaitu 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 65,90, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,85.” Jadi dapat disimpulkan bahwa model *think pair share* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Mardiyana pada tahun 2018. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 56,957 sedangkan rata-rata pretest kelas kontrol adalah 59,761. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,304 sedangkan kelas kontrol adalah 70,476. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,58 > kelas kontrol 0,48. Selisih rata-rata *N-Gain* kedua kelas tersebut yaitu 0,10. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus independent sample t-test diperoleh data yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan.
3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Januk Parwati pada tahun 2016. Penemuan hasil penelitian ini adalah kelompok belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional dengan diberikan *treatment* (1) penggunaan media pembelajaran menarik untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami

materi yang dipelajari, (2) diskusi kelompok, dan (3) adanya penghargaan/*reward* untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa (1) Skor rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan (kelompok eksperimen) adalah 23,81 berada pada kategori sangat tinggi. (2) Skor rata-rata hasil belajar kelompok siswa (kelompok kontrol) adalah 16,65 berada pada kategori sedang. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan. Gugus IV hasil tersebut diperoleh dari perhitungan uji-t, $t_{hitung} = 6,31 > t_{tabel} = 2,021$ (dengan db 47 dan taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 ditolak dan H_1 .

Penelitian tersebut, memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kesamaan tersebut yaitu menerapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe think pair share, namun kedua penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan ini, penelitian terdahulu tidak menggunakan media sedangkan pada penelitian ini yang akan dilakukan peneliti yaitu akan menganalisis “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share berbantuan media ultrasi”.

F. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Gambar 2.2 menjelaskan bahwa kondisi awal siswa mengalami masalah dalam hasil pembelajaran PKn sehingga hasil belajarnya rendah. Maka akan diberikan Model *Think Pair Share* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah diberikan Model *Think Pair Share* dan media ultrasi diharapkan hasil belajar siswa menjadi optimal.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Model *Think Pair Share* berbantu media Ultrasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD N Mento.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2017:107) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini digunakan untuk menguji *Think Pair Share* (TPS) dengan media ultrasi terhadap hasil belajar PKn pada kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental design* yang digunakan adalah model *One Group PreTest-Posttest Design*. Desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 2 Desain Penelitian model *One Group PreTest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan :

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

X = *Treatment*/perlakuan

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

Berdasarkan rancangan penelitian yang digunakan, terlihat bahwa kelas eksperimen diawali dengan pemberian *pretest* kemudian pemberian *treatment* serta diakhiri dengan pemberian *posttest*. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan/*treatment* yaitu dengan menerapkan model *Think Pair Share* (TPS).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan judul “ Pengaruh Model *Think Pair Share* (TPS) berbantu Media Ultrasi terhadap Hasil Belajar PKn”, Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar PKn.

2. Variabel bebas (*independent*)

Variabel yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Ultrasi.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun Definisi Operasional Variabel Penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah kemampuan siswa dalam berhubungan dengan dengan sesamanya secara tanggung jawab dan dapat berperan aktif dalam bermasyarakat sesuai ketentuan Pancasila.

2. Hasil belajar terdapat tiga jenis yaitu:

Hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif meliputi pengetahuan dengan kata lain mencakup semua kegiatan mental (otak). Sedangkan ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap. Dan yang terakhir adalah kemampuan psikomotorik yaitu suatu kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan bertindak seseorang.

3. Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Ultrasi

Model TPS adalah aktivitas dari kelompok siswa, berbicara saling bertukar informasi maupun pendapat tentang sebuah topik serta mengerjakan suatu pemecahan masalah melalui sebuah aktivitas fisik dengan memanfaatkan media ultrasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:80), Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N Mento Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 25 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015:81). Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Mento yaitu kelas IV yang berjumlah 25 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:81). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:85).

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD N Mento, Kecamatan Candioto, Kabupaten Temanggung. Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester Genap pada tahun ajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Metode Tes

Metode ini bertujuan untuk mengukur besarnya kemampuan siswa secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan dan mengetahui hasil belajar PKn yang dimiliki oleh siswa kelas IV. Tes yang diambil dari materi ateri ajar dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum diberi perlakuan (pretest) dan sesudah diberi perlakuan (posttes), teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar PKn siswa.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan soal tes yang berasal dari materi ajar pembelajaran pkn, yaitu pemahaman materi yang mencakup dalam berinteraktif dengan siswa lain. Soal tes terdiri dari 24 butir soal plihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Azwar dalam (Matondang, 2009 : 89) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti mana ketepatan dan

kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi bilamana alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Uji validitas ini dilakukan bertujuan menentukan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk kesesuaian antara soal dan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur dengan kisi-kisi yang kita buat. Uji validitas dalam penelitian ini yaitu uji validitas ahli dan validitas empiris.

a. Validitas ahli

Validitas ahli dilakukan dengan bantuan ahli pada perangkat pembelajaran seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi ajar, LKS, soal *pretest* dan *posttest*. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran PKn.

b. Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument berupa tes. Pengujian validitas instrument dilakukan dengan bantuan program komputer *IBM SPSS versi 25*. Sebelum instrument digunakan, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak atau tidak digunakan. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $sig=0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur

tersebut tidak valid. Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan ganda) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 40 soal.

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Butir Soal

No. Soal	Rhitung	Rtabel	Hasil
1	0,711	0,396	Valid
2	0,502	0,396	Valid
3	0,066	0,396	Tidak valid
4	0,818	0,396	Valid
5	0,318	0,396	Tidak valid
6	0,514	0,396	Valid
7	0,561	0,396	Valid
8	0,471	0,396	Valid
9	-0,334	0,396	Tidak valid
10	0,532	0,396	Valid
11	0,564	0,396	Valid
12	0,112	0,396	Tidak valid
13	0,517	0,396	Valid
14	0,218	0,396	Tidak valid
15	0,471	0,396	Valid
16	0,144	0,396	Tidak valid
17	0,612	0,396	Valid
18	0,177	0,396	Tidak valid
19	0,577	0,396	Valid
20	0,144	0,396	Tidak valid
21	0,608	0,396	Valid
22	0,553	0,396	Valid
23	0,425	0,396	Valid
24	-0,043	0,396	Tidak valid
25	0,487	0,396	Valid
26	0,287	0,396	Tidak valid
27	0,380	0,396	Tidak valid
28	0,594	0,396	Valid
29	0,497	0,396	Valid
30	0,356	0,396	Tidak valid
31	0,745	0,396	Valid
32	0,582	0,396	Valid
33	0,482	0,396	Valid
34	0,019	0,396	Tidak valid
35	0,581	0,396	Valid
36	0,015	0,396	Tidak valid
37	0,350	0,396	Tidak valid
38	0,461	0,396	Valid
39	0,059	0,396	Tidak valid
40	0,563	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi butir soal, dari 25 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,396 dan taraf signifikan 5% diperoleh 24 soal pilihan ganda yang valid dan 16 soal yang tidak valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal pilihan ganda yang valid akan digunakan untuk soal *pretest* atau *postest*.

2. Reliabilitas (*test reliability*)

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan *IBM SPSS 25*.

Tabel 4. Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai Alpha

No.	Interval	Kriteria
1	<0,200	Sangat rendah
2	0,200-0,399	Rendah
3	0,400-0,599	Cukup
4	0,600-0,799	Tinggi
5	0,800-1,00	Sangat tinggi

Sumber : (Arikunto, 2009)

Uji reliabilitas instrument hasil belajar dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 5. Hasil Reliabilitas Butir Soal

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
.838	24	Sangat tinggi

Uji reabilitas menghasilkan nilai *alpha* sebesar 0,838. Nilai *alpha* berada diantara 0,800 sampai dengan 1,00. Hal ini berarti bahwa instrument memiliki nilai reabilitas yang sangat tinggi dan dinyatakan reliable.

3. Uji Daya Beda

Daya beda adalah analisis yang mengungkapkan seberapa besar butir tes dapat membedakan antara siswa kelompok rendah dan siswa kelompok tinggi. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Untuk mengetahui daya pembeda dapat diketahui menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 6. Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Interpretasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya beda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Daya Beda

No. Soal	Rhitung	Keterangan
1	0,711	Soal sangat baik
2	0,502	Soal sangat baik
3	0,066	Soal buruk
4	0,818	Soal sangat baik
5	0,318	Soal cukup baik
6	0,514	Soal sangat baik
7	0,561	Soal sangat baik
8	0,471	Soal sangat baik
9	-0,334	Soal buruk
10	0,532	Soal sangat baik
11	0,564	Soal sangat baik
12	0,112	Soal buruk
13	0,517	Soal sangat baik
14	0,218	Soal perlu pembahasan

No. Soal	Rhitung	Keterangan
15	0,471	Soal sangat baik
16	0,144	Soal buruk
17	0,612	Soal sangat baik
18	0,177	Soal buruk
19	0,577	Soal sangat baik
20	0,144	Soal buruk
21	0,608	Soal sangat baik
22	0,553	Soal sangat baik
23	0,425	Soal sangat baik
24	-0,043	Soal buruk
25	0,487	Soal sangat baik
26	0,287	Soal perlu pembahasan
27	0,380	Soal cukup baik
28	0,594	Soal sangat baik
29	0,497	Soal sangat baik
30	0,356	Soal sangat baik
31	0,745	Soal sangat baik
32	0,582	Soal sangat baik
33	0,482	Soal sangat baik
34	0,019	Soal buruk
35	0,581	Soal sangat baik
36	0,015	Soal buruk
37	0,350	Soal cukup baik
38	0,461	Soal sangat baik
39	0,059	Soal buruk
40	0,563	Soal sangat baik

Tabel 7 menunjukkan hasil daya beda butir soal. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat sebanyak 10 soal buruk, 3 soal cukup baik, 2 soal perlu pembahasan dan 25 soal sangat baik dengan jumlah seluruh soal 40.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar sebuah butir tes itu bagi tester atau siswa terkait. Perhitungan tingkat kesukaran adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang, maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. suatu soal

hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu rendah. Untuk melihat tingkat kesukaran soal dapat diketahui menggunakan *IBM SPSS versi 25*.

Tabel 8. Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Kesukaran Soal

No. Soal	Mean	Keterangan
1	0,84	Mudah
2	0,76	Mudah
3	0,68	Sedang
4	0,92	Mudah
5	0,76	Mudah
6	0,68	Sedang
7	0,88	Mudah
8	0,76	Mudah
9	0,48	Sedang
10	0,84	Mudah
11	0,72	Mudah
12	0,52	Sedang
13	0,76	Mudah
14	0,56	Sedang
15	0,76	Mudah
16	0,80	Mudah
17	0,68	Sedang
18	0,80	Mudah
19	0,92	Mudah
20	0,80	Mudah
21	0,72	Mudah
22	0,92	Mudah
23	0,76	Mudah
24	0,88	Mudah
25	0,80	Mudah
26	0,76	Sedang

No. Soal	Mean	Keterangan
27	0,88	Mudah
28	0,76	Sedang
29	0,84	Mudah
30	0,80	Mudah
31	0,92	Mudah
32	0,60	Sedang
33	0,56	Sedang
34	0,40	Sedang
35	0,88	Mudah
36	0,84	Mudah
37	0,56	Sedang
38	0,88	Mudah
39	0,52	Sedang
40	0,76	Mudah

Tabel 9 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedang hasil keseluruhan di dapat soal dengan kategori mudah sebanyak 27 soal dan 13 soal dengan kriteria sedang.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir. Berikut tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. Tahap Persiapan Penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu :
 - a. Mengajukan judul penelitian.
 - b. Menyusun proposal penelitian.
 - c. Revisi proposal.
 - d. Membuat RPP.
 - e. Membuat kisi-kisi instrument dan revisi instrumen.
 - f. Melakukan uji coba instrument.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian ini yaitu :
 - a. Memberikan tes awal (pretest) kepada kelas eksperimen.
 - b. Memberikan perlakuan (treatment) pada pembelajaran Think Pair Share berbantu ULTRASI pada kelas eksperimen.
 - c. Memberikan tes akhir (posttest) kepada kelas eksperimen.
3. Tahap Akhir. Kegiatan yang dilakukan penelitian di tahapan akhir sebagai berikut :
 - a. Mengumpulkan data hasil penelitian, mengelola data dan hasil penelitian.
 - b. Pembahasan hasil penelitian.
 - c. Pembuatan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.
 - d. Pembuatan laporan hasil penelitian.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menumpulkan data *pretest* dan *posttest*.

1. Uji Prasyarat Analisis

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian

menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Sehingga diharapkan dengan pengujian ini diketahui apakah pembelajaran menggunakan model *TPS* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan

Uji Paired Sampel T Test. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

Taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5%
--

Kriteria yang digunakan dalam uji-paired sampel t test adalah

H_1 diterima apabila $\text{Sig} > 0,05$ atau $t \text{ tabel} \geq t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$

H_0 tidak diterima apabila $\text{Sig} < 0,05$ atau $t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

BAB V

KESIMPULAN DAN SARANAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Think Pair Share* (TPS) dengan media ultrasi terhadap hasil belajar PKn Siswa SD kelas IV materi keberagaman Indonesia. Hasil belajar PKn merupakan proses perubahan tingkah laku siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan menggunakan metode tertentu dalam bidang PKn, sehingga peserta didik dapat berperan aktif mengikuti pembelajaran dan tugas yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok berkaitan dengan materi keberagaman Indonesia. Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan seperangkat model mengajar yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan kemampuan siswa karena siswa mengingat dan menyampaikan kepada siswa lain yang masih dalam kelompoknya. Siswa saling menyampaikan idenya dalam menyelesaikan permasalahan bersama dengan teman kelompoknya.

Dengan diterapkannya media ultrasi dalam penelitian ini, pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) semakin menarik karena siswa disajikan dengan media ular tangga keragaman Indonesia. Tidak hanya diskusi saja yang siswa lakukan akan tetapi siswa dapat bermain dan saling tukar pendapat terkait dengan materi keragaman Indonesia sehingga terwujudnya suatu kekompakan dalam kelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius. 2006. *Pemahaman dan Penyajian Konsep Belajar Secara Benar dan Menarik*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 1.
- Arif, M. &. 2012. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media:Yogyakarta, 23.
- Arsyad, P. A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers, 3.
- _____. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers, 102-164.
- Darlin. (2015). *Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada siswa kelas V SD Inpres Duyu*. Jurnal Kreatif Taduluko Online. Vol.4, No.7 (hlm 257-264)
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadholi. (2009). *Kelebihan dan Kekurangan Think Pair Share*.
- Huda, M. (2014). *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta, 251.
- Matondang, Z. (2009 : 89). *Validitas Dan Relibilitas Suatu*. Jurnal Tabularasa Pps Unmed.
- Mulyana. (2011). *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Praktik*. Media Bandung. Nasional, 132.
- Mulyana. (2011). *Hasil Belajar PKn*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Musthafa, F. (2005). *Agar Anak anda Gemar Membaca*. Bandung: Hikmah.
- Nur Zanah. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Media Grafis terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 2 Branti Raya*. Skripsi. Universitas Lampung.

- Purwanto, W. d. (2010). *Pendalaman IPS*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Putu, Santa, I Made Citra Wibowo, Ni Wayan Rati. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar IPA*. Vol 1, No.4.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada : Jakarta, 223.
- Sagala. (2006). *Strategi Belajar Mengajar IPS Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soeharjo. (2010). *belajar tukar pikiran*. Bandung: PT. Intima Crasindo.
- Sudjana, N. (2009). Peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Skripsi*, 3.
- Sugiyono. (2015:107). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :ALFABETA.
- Suherman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia :Bandung, 18.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar, 6.
- Susanto, A. (2013). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group :Jakarta, 5.
- Tarigan, H. G. (2005). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triyanto. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif-Progres*. Jakarta:Kencana, 32.
- Usman, M. U. (2005). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.