

# MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KO-RUF-SI (KOTAK HURUF EDUKASI) BERBASIS *WORD SQUARE* PADA MATERI KEDAULATAN RAKYAT DAN SISTEM PEMERINTAHAN DI INDONESIA KELAS VIIIC SMP NEGERI 1 LAMPIHONG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Ahmadiyahanto

SMP Negeri 1 Lampihong  
Email: antoe.ploes@gmail.com

**Abstrak:** Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan, kurang menantang serta membosankan. Tujuan utama dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square* pada materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. Aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square*. Hal tersebut terlihat dari skor rata-rata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama skor rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 63,60% menjadi 74,50% mengalami peningkatan sebesar 10,90%. Demikian juga tentang ketuntasan belajar pada siklus pertama 65% dan pada siklus kedua menjadi 85% mengalami peningkatan sebesar 20%. Sementara untuk respon siswa terhadap pembelajaran adalah dominan siswa setuju bahwa pembelajaran PKn dengan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan persentase 95,6%.

**Kata kunci:** *aktivitas dan hasil belajar, media pembelajaran Ko-Ruf-Si, model pembelajaran word square.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat proklamasi serta semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 perlu ditingkatkan terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan

berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan semata, kurang menantang serta membosankan sehingga menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam belajar PKn di sekolah.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai pembimbing kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan diatas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*Focus on Learners*), memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (*provide relevant and contextualized subject matter*) dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa.

Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka diperlukan suatu metode mengajar yang lebih tepat. Ketepatan dalam menggunakan metode mengajar yang dilakukan oleh guru akan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan, juga terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa akan mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru apabila metode mengajar yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pengajarannya.

Metode mengajar yang baik adalah metode mengajar dengan sarana media yang disesuaikan dengan setiap materi yang akan disampaikan terhadap kondisi siswa dan keadaan sekitar yang terjadi (isu-isu hangat), sarana yang tersedia serta tujuan pengajarannya. Menurut Nana Sudjana (Anriyadi, 2010: 2), ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berpikir kongkret ke berpikir abstrak. Menurut Sadiman, berdasarkan beberapa penelitian tentang

penggunaan media dalam proses belajar mengajar menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media (Anriyadi, 2010: 3).

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran, namun suatu media mengajar mempunyai spesifikasi tersendiri, artinya media yang cocok untuk suatu materi belum tentu cocok jika diterapkan pada materi yang lainnya. Oleh sebab itulah kreatifitas dan keuletan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif, sangat berperan untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran PKn.

Mengatasi permasalahan klasik di atas, maka perlu dilakukan inovasi dan perubahan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang bermakna, lebih mudah digunakan serta mudah untuk dipahami siswa. Ditambah lagi dengan adanya kendala yang pernah dialami penulis pada saat menggunakan model pembelajaran *word square* terutama pada saat kegiatan guru memberikan poin setiap jawaban dalam kotak yang sudah didiskusikan siswa, guru dan siswa mengalami kesulitan untuk membandingkan jawaban kelompok yang satu dengan jawaban kelompok lain, sehingga penulis merasa perlu membuat sebuah media pembelajaran yang diberi nama Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) dari karton kardus bekas berbasis *word square* karena dapat mengurangi kendala yang pernah penulis temukan, tidak memerlukan biaya yang besar, tidak memerlukan waktu yang lama, tidak perlu menggunakan sumber listrik dan tidak memerlukan LCD proyektor serta peralatan listrik lainnya untuk menampilkannya di depan kelas dimana setiap sekolah belum tentu memiliki peralatan-peralatan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* pada materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia kelas VIII C SMP Negeri 1 Lambahong tahun pelajaran 2014/2015".

## B. Kerangka Konsep/Teori

### 1. Hakekat Belajar

Menurut Slameto (Djamarah, 2011:13) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

- a. Secara sadar
- b. Bersifat positif dan aktif
- c. Bukan bersifat sementara
- d. Ada tujuan/terarah
- e. Mencakup aspek tingkah laku.

Gagne (Suyono & Hariyanto, 2011:12) menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan jenis kinerja. Menurut Daryanto (2009:2) belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut (Hamalik, 2009:30).

Perubahan yang dihasilkan oleh proses belajar bersifat progresif dan akumulatif, mengarah kepada kesempurnaan, misalnya dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, baik mencakup aspek pengetahuan (*cognitive domain*), aspek afektif (*afektive domain*) maupun aspek psikomotorik (*psychomotoric domain*). Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan

Ada empat pilar belajar yang dikemukakan oleh UNESCO (Lumbantoruan, 2007) sebagai berikut:

- a. *Introduction to Know*, yaitu suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai teknik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh pengetahuan.
- b. *Introduction to do* adalah pembelajaran untuk mencapai kemampuan untuk melaksanakan *Controlling, Monitoring, Maintening, Designing, Organizing*. Belajar dengan melakukan sesuatu dalam potensi yang kongkret tidak hanya terbatas pada kemampuan mekanistik, melainkan juga meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain serta mengelola dan mengatasi konflik.
- c. *Introduction to live together* adalah membekali kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh toleransi, saling pengertian dan tanpa prasangka.
- d. *Introduction to be* adalah keberhasilan pembelajaran yang untuk mencapai tingkatan ini diperlukan dukungan keberhasilan dari pilar pertama, kedua dan ketiga. Tiga pilar tersebut ditujukan bagi lahirnya siswa yang mampu mencari informasi dan menemukan ilmu pengetahuan yang mampu memecahkan masalah, bekerjasama, bertenggang rasa, dan toleransi terhadap perbedaan. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan percaya diri pada siswa sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, berkepribadian mantap dan mandiri, memiliki kemantapan emosional dan intelektual, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten, yang disebut *emotional intelegence* (kecerdasan emosi).

### 2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra yang dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar (Sardiman, 2004). Aktivitas memegang peranan penting dalam belajar sebab pada dasarnya belajar adalah perubahan tingkah

laku yang relative tetap dan dilakukan secara sengaja (Slameto, 2003).

Sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa lama siswa diibaratkan kertas putih kosong yang siap ditulis, unsur luar yang menulis adalah guru (Sardiman, 2007: 98). Dalam hal ini terserah kepada guru mau dibawa kemana dan diapakan siswa tersebut, karena guru yang memberi dan mengatur. Dengan demikian aktivitas guru akan melebihi aktivitas siswa. Guru mendominasi aktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa cenderung tidak pasif. Walaupun sebenarnya siswa tidak pasif secara mutlak, hanya saja proses pembelajaran seperti ini tidak mendorong siswa berpikir dan beraktivitas.

Menurut Poerwadarminta (2003:23), aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (Sardiman 2004:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Aktivitas belajar yang dimaksud adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Sardiman (Ridha Erwin, 2007 : 37) menegaskan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan dalam tingkah laku atau kecakapan. Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan pada aktivitas siswa. Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat

mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep-konsep dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Aktivitas siswa yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak hanya terdiri dari mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan guru kepadanya. Dan jangan sampai juga siswa hanya bekerja atas perintah guru, menurut cara yang ditentukan oleh guru dan berpikir menurut yang digariskan oleh guru sehingga siswa terkesan terlalu pasif dan tidak mendorong anak-anak untuk berpikir dan berbuat sendiri atas tanggung jawab sendiri.

### 3. Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan fisik dan mental, sehingga perubahan yang ada harus tergambar pada perkembangan fisik dan mental siswa, keberhasilan belajar siswa dapat diukur berdasarkan pada besarnya rentang perubahan sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan belajar. Dari proses belajar mengajar itu diharapkan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi dan itulah yang dinamakan hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Indra, 2009), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik (Indra, 2009) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi

dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (1995:48) hasil belajar adalah "Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang". Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (2005: 3) "hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya".

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran.

Evaluasi yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar biasanya menggunakan suatu test. Menurut Ngilim Purwanto (1986: 43) tes hasil belajar adalah "tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada muridnya atau oleh dosen kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu". Dengan demikian, hasil penilaian dari evaluasi merupakan umpan balik untuk mengukur sampai dimana keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan nilai-nilai yang diperoleh siswa akan mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Selain siswa, guru pun akan mengetahui sejauh mana keberhasilannya dalam mengajar, hal itu dapat digunakan untuk perbaikan dalam pengajaran berikutnya.

Gitisudarmo dan Sudita (Usman, 2011) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan kombinasi perkalian antara kemampuan, usaha, keterampilan dan kejelasan tugas tanggung jawab (*role perceptions*). Hasil belajar siswa akan tergambar dari tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang di bebankan kepadanya. Pada bagian lain dijelaskan bahwa hasil belajar adalah "kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar". Sudjana (2002: 22).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

4. Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Windyantini dan Guntoro (Fahdina, 2013: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan belajar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) mengatakan "bahwa

media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian (peristiwa) yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Azhar Arsyad (2005: 3), dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” membahas tentang pengertian media, fungsi dan manfaat media pendidikan, pengenalan beberapa media yang bisa dimanfaatkan, pemilihan media yang tepat bagi murid, teknis penggunaan media, pengembangan media, dan evaluasi media pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Anriyadi, 2010: 17), dalam bukunya yang berjudul “Media Pengajaran” membahas tentang nilai dan manfaat media pengajaran, jenis media, beberapa bentuk media grafis, fotografi, beberapa media proyeksi, media audio, media tiga dimensi, dan lingkungan sebagai media pengajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Lebih lanjut, menurut Ena (Anriyadi, 2010: 17) media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek yang benar.

#### 5. Fungsi Media Pembelajaran.

Brown (Anriyadi, 2010: 18) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran karena media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan

melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung bahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Secara lebih khusus tentang manfaat media, Kemp dan Dayton (Arsyad, 2005: 21-23), mengidentifikasi:

- a. penyampaian materi dengan media pelajaran dapat diseragamkan,
- b. proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- c. proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- d. efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e. meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,
- f. media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja,

- g. media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar,
- h. mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

#### 6. Jenis Media Pembelajaran.

Ber macam-macam peralatan yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan atau pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Seels dan Richey (1994: 1-46) menjelaskan bahwa media merupakan alat komunikasi, segala sesuatu yang membawa informasi atau pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya mencakup film, televisi, bahan cetak, radio, diagram, tabel dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah mencakup semua bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut, Brown (dalam Anriyadi, 2010: 20) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual, tapi sekarang media merupakan alat yang dapat dijadikan jembatan untuk menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata dan menghadirkannya di hadapan siswa.

Terdapat berbagai macam jenis media belajar, diantaranya:

- a. *Media Visual*: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- b. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c. *Projected still media* : *slide Microsoft Power Point; Crystal Liquid Display (LCD), in focus; over head proyektor (OHP)*, dan sejenisnya
- d. *Media Audio Visual*: film, televisi, video (VTR, VCD, DVD), komputer dan sejenisnya.

#### 7. Model Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No 20 tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pada bidang kurikulum dan rencana pembelajaran disebutkan bahwa setiap pendidik bertanggung jawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap program pembelajaran yang diampunya antara lain menggunakan metode pembelajaran yang partisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyenangkan (Depdiknas, 2008: 225).

Guru juga harus peka dan tanggap dengan perubahan-perubahan, serta ilmu pengetahuan yang terus berkembang. Guru harus mampu bersaing secara sehat untuk memajukan dunia pendidikan, sejalan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Disinilah tugas guru untuk selalu meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pendidikannya agar dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi di mana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung (Uno, 2007: 7). Dalam hubungan dengan masalah ini setiap pendidik bertanggung jawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap program pembelajaran yang diampunya dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang partisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyenangkan (Depdiknas, 2008: 225). Oleh sebab itu, guru harus memperhatikan paradigma baru, antara lain guru mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) yang dapat menggairahkan motivasi belajar peserta didik (Kunandar, 2008: 42).

#### 8. Model Pembelajaran *Word Square*

Untuk meningkatkan hasil belajar PKn, dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran interaktif dimana guru lebih banyak memberikan peran kepada siswa sebagai subjek belajar, guru mengutamakan proses daripada hasil. Guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai hasil belajar. Agar hasil belajar PKn meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar.

Menurut Mujiman (Setiawan, 2012), Model pembelajaran *word square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pengelompokan metode ceramah yang diperkaya yang berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *word square* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemas dan kreatifitas guru. Model Pembelajaran *Word Square* merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Model pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Tinggal bagaimana Guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

*Word Square* merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Metode ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.

Instrument utama metode ini adalah lembar kegiatan atau lembar kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan.

Setiap model pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, tanpa persiapan yang matang pembelajaran apapun akan membuat siswa menjadi jenuh. Model belajar dan pembelajaran juga harus berganti-ganti dalam beberapa pertemuan agar belajar mengajar tidak monoton dalam kelas.

Langkah-langkah dalam penggunaan model *word square*:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh.
- 4) Siswa secara perorangan atau kelompok menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban secara vertikal, horizontal maupun diagonal.
- 5) Guru memberikan poin setiap jawaban dalam kotak.
- 6) Kesimpulan.

#### C. Metodologi

Instrumen penelitian terkait aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru disusun berdasarkan identifikasi masalah melalui lembar pengamatan. Instrumen untuk hasil belajar disusun berdasarkan materi di akhir kegiatan pada setiap siklus.

Instrument penelitian untuk aktivitas siswa dan aktivitas guru diobservasi oleh 2 orang guru yang sudah ditunjuk yaitu Ibu Rabiatul Adawiyah, S.Pd untuk mengamati aktivitas siswa dan R. Biworo Aji Nugroho, S.Pd. Jas untuk mengamati aktivitas guru.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi, teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square.
2. Tes, teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang dicapai selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square yang dilakukan diakhir siklus.
3. Angket, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis *word square*.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan evaluasi dan siklus kedua terdiri dari 2 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan evaluasi. Dalam hal ini setiap pertemuan dengan durasi waktu 2 x 40 menit. Sehubungan dengan hal itu distribusi materi untuk setiap siklus adalah sebagai berikut:

**D. Temuan**

Berdasarkan hasil evaluasi terkait perkembangan aktivitas belajar dicapai siswa dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

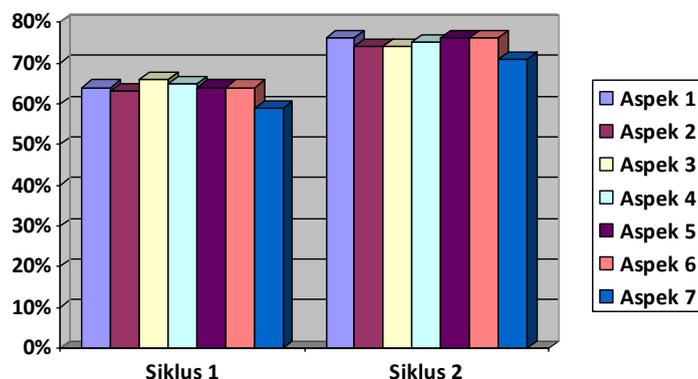
No.	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		Rata-rata I	Rata-rata II	
		%	%	%
1.	Siswa secara pro aktif menjawab pertanyaan dari guru	64,20	75,65	11,45
2.	Siswa memiliki keberanian dalam	62,93	73,80	10,87

	mengemukakan pendapat			
3.	Siswa memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran	66,30	73,75	7,45
4.	Siswa pro aktif dalam menyelesaikan LKK <i>word square</i> yang sudah ditugaskan	65,03	75,05	10,02
5.	Siswa mau dan mampu berdiskusi dengan kelompoknya	63,76	75,65	11,89
6.	Siswa menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	64,16	76,30	12,14
7.	Siswa berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	58,76	71,30	12,54
Rata-rata		63,60	74,50	10,90

Berdasarkan tabel tentang perkembangan aktivitas belajar siswa di atas, menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa dalam setiap aspek sebesar 10,90% dan semua aspek aktivitas mencapai kriteria aktif. Ini berarti indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Untuk lebih memperjelas

peningkatan perkembangan aktivitas belajar siswa, dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.1. Grafik Perkembangan aktivitas belajar siswa Siklus I dan II



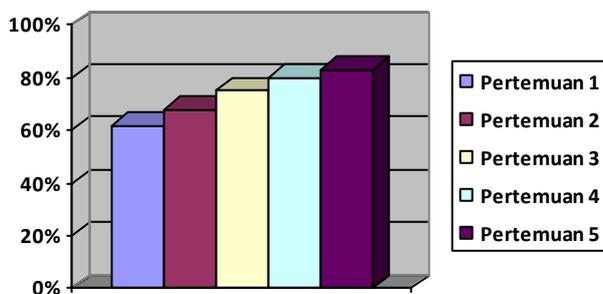
Hasil observasi terkait dengan aktivitas guru dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Aktivitas guru	Siklus		Peningkatan
	Rata-rata I	Rata-rata II	
	%	%	%
	68,33	81,66	13,33

Untuk lebih memperjelas peningkatan perkembangan aktivitas guru, dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.2. Grafik Perkembangan aktivitas guru Siklus I (Pertemuan 1, 2 dan 3) dan Siklus II (Pertemuan 4 dan 5)

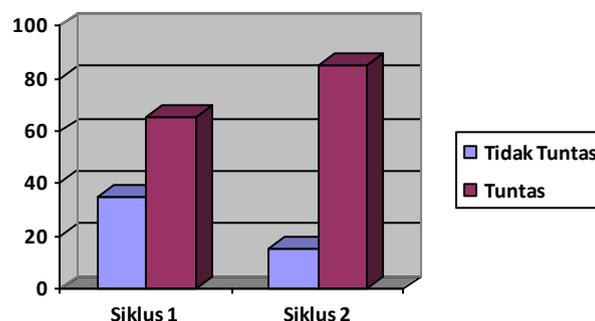


Beberapa faktor penyebab terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *word square* adalah.

1. Guru melakukan peningkatan kualitas dalam kegiatan pendahuluan melalui media apersepsi
2. Guru berupaya memberikan motivasi, mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dan data untuk menyelesaikan LKK *word square* yang sudah ditugaskan.
3. Guru berupaya meningkatkan kualitas motivasi dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada setiap kelompok, khususnya untuk kelompok-kelompok yang mengalami masalah dalam menyelesaikan tugas.
4. Guru memberikan reward dalam berbagai bentuk.

Berdasarkan hasil evaluasi terkait perkembangan hasil belajar yang dicapai siswa dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 4.3. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II



Berdasarkan grafik perkembangan hasil belajar yang dicapai siswa di atas, menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar. Dalam hal ini dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar sebesar 20%. Ini berarti indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Beberapa faktor penyebab terjadinya peningkatan ketuntasan hasil belajar tersebut adalah:

1. Dilihat dari proses dalam hal ini adalah aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis *word square* berlangsung, ada peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi pencapaian

hasil belajar siswa, hal ini disebabkan karena masalah hasil belajar adalah masalah yang kompleks. Dalam hal ini banyak faktor yang mempengaruhi dan saling berkaitan antara satu faktor dengan faktor yang lainnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran.

2. Dilihat dari perbaikan proses yaitu meningkatkan kualitas pada aktivitas kegiatan guru yakni adanya kegiatan pendahuluan melalui media apersepsi, memberikan motivasi, mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dan data yang sesuai LKK *word square*, memberikan bimbingan dan arahan kepada setiap kelompok, khususnya untuk kelompok-kelompok yang mengalami masalah dalam menyelesaikan tugas serta guru memberikan reward dalam berbagai bentuk.

Sementara untuk respon siswa secara keseluruhan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis *word square* adalah dominan siswa setuju bahwa pembelajaran PKn dengan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis *word square* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tabel 4.11. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

No	Uraian	Respon	Jumlah	Persentase
1	Merasa senang selama mengikuti pembelajaran yang disajikan guru dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis <i>word square</i>	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%
2	Merasa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar yang disajikan oleh guru	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%
Jumlah		Ya	153	95,6%
		Tidak	7	4,4%
Kesimpulan		Respon Positif		

3	Merasa senang belajar PKn apabila materi yang disajikan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%
4	Merasa senang belajar secara berkelompok dan berdiskusi dengan temanmu	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%
5	Merasa mendapatkan suatu yang baru, sehubungan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Ya	18	90%
		Tidak	2	10%
6	Merasa senang mempresentasikan hasil diskusi kelompokmu yang sudah kamu diskusikan bersama ke depan kelas	Ya	18	90%
		Tidak	2	10%
7	Merasa lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis <i>word square</i>	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%
8	Merasa merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal tes, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis <i>word square</i>	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%

Dari hasil respon atau tanggapan siswa pada tabel 16 diketahui, bahwa 95,6% siswa merasa tertarik dan senang belajar menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*. Oleh karena itu pada umumnya siswa merasa senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar yang disajikan oleh guru. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*, semua siswa merasa lebih mudah mempelajari materi pelajaran sehingga mereka merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal tes.

Berdasarkan banyaknya jawaban ya dari siswa, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena jumlah jawaban ya adalah 95,6% dapat memenuhi bahkan melebihi batas minimal yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan penelitian ini, yakni sebesar 80%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* adalah positif.

### **E. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Lamphong dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII C SMPN 1 Lamphong pada materi Kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan skor rata-rata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama skor rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 63,60% menjadi 74,50% mengalami peningkatan sebesar 10,90%.

2. Media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII C SMPN 1 Lamphong pada materi Kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan ketuntasan belajar pada siklus pertama 65% dan pada siklus kedua menjadi 85% mengalami peningkatan sebesar 20%.
3. Respon siswa secara garis besar positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dengan persentase 95,6%

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anriyadi, Fariska. 2010. *Penerapan Media Animasi dan Karikatur dengan Menggunakan Software Microsoft PowerPoint (PPT) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PKn Pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional di Kelas XI IS-1 SMA PGRI 7 Banjarmasin*. Unlam Banjarmasin. Skripsi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar grafika.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada. BP7 Pusat. 1995. *UUD 1945, P4, GBHN, Bahan Penataran P4*. Jakarta: BP7 Pusat
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Depdiknas. 2006, *Standar Kompetensi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan tahun 2006*, Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintah R.I. No 47*

- Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- E. Mulyana. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harun, Charlotte A. dan Nadiroh, Siti. 2010. *Role Play dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar*. Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung. PTK
- Indra. 2009. *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)*. (<http://indramunawar.blogspot.com>) diakses 21 Desember 2014
- Kaelan, MS. 2004, *Pendidikan Pancasila, Edisi Reformasi*. Jogjakarta: Paradigma
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lemhanas. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum
- Lumbantoruan, Aston. 2007. *Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah HAM dalam mata pelajaran PKn khususnya kelas X Ak pada SMKN 3 Jakarta menggunakan model Problem Based Learning*. SMKN 3 Jakarta. PTK
- Huda, Nurul. 2012. *Penerapan model pembelajaran talking stick untuk meningkatkan kemampuan mengeluarkan pendapat dan hasil belajar PKn dalam pokok bahasan kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 26 Banjarmasin*. Unlam Banjarmasin. Skripsi.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saudah. 2013. *Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi barisan dan deret dengan Menggunakan model Problem Based Instruction (PBI) di kelas IXB SMPN 3 Paringin tahun pelajaran 2013/2014*. SMPN 3 Paringin. PTK.
- Simorangkir, Surya Ningrad. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ekonomi Kelas VII SMPN 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2012/2013". Unimed Medan. Skripsi
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suparlan. 2013. *Bimtek PTK MGMP PKn Kab. Balangan*. Makalah.
- Tim Depdiknas. 2004. *Pelayanan Profesional Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Usman. 2011. *Teori Hasil Belajar*. (<http://fuddinbatavia.com>) diakses 21 Desember 2011
- Wijana, Eka. 2011. *Penerapan Model Belajar *Word Square* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (Penelitian Tindakan Kelas Siswa VIII-C SMP Al-Falah Karangwangi Depok)*. (<http://skripsiekawijana.blogspot.com/2011/09/penerapan-model->

belajar-word-square.html) diakses 04  
Mei 2015

Widjonarko. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Study Pattern of Students Creativity Pada Materi Kesebangunan Siswa Kelas X*. Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Semarang.