

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari.¹

Slameto menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.² Wingkel mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.³

Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 12.

²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 2.

³Yatim Riayanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009, hlm. 61

atau pengalaman.⁴ Lebih lanjut Nana Sudjana juga mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Yang paling berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa adalah lingkungan sekolah seperti guru, sarana, kurikulum, teman-teman kelas, disiplin dan peraturan sekolah.⁵

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

Pandangan Zamroni, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat yang mampu berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.⁶

Azyumardi Azra menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi

⁴M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1990, hlm. 84.

⁵Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: PT. Grasindo, 2004, hlm. 64.

⁶M. Ihsan, *Pendidikan kewarganegaraan*, Pekanbaru: Suska Press, 2008, hlm. 7.

dan pendidikan HAM, karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal, yakni (a) pengetahuan tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, rule of law, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, (b) pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan, warisan politik, administrasi publik dan sistem hukum, dan (c) pengetahuan tentang proses seperti kewarganegaraan aktif, refleksi kritis, penyelidikan dan kerjasama, keadilan sosial, pengertian antarbudaya dan keselarasan lingkungan hidup dan hak azasi manusia.⁷

Sumarsono mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara serta ketahanan nasional dalam diri siswa. Berkaitan dengan pemupukan nilai, sikap dan kepribadian tersebut, pembekalan kepada siswa di Indonesia melalui pendidikan Pancasila, pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, ilmu sosial dasar dan sebagainya.⁸

3. Teknik Pembelajaran *Taboo*

A. Pengertian Teknik Pembelajaran

Roestiyah menyatakan di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan

⁷Sakilah dan Sukma Erni, *Pendalaman Materi PPKn*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011, hlm. 10.

⁸Sumarsono, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005, hlm. 4.

efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi pembelajaran itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.⁹

Slameto menjelaskan teknik pembelajaran adalah pemakaian alat-alat bantu mengajar dan atau cara-cara menggunakan metode mengajar yang relevan dengan tujuan agar dapat memotivasi siswa untuk belajar secara optimal.¹⁰ Hamruni menjelaskan teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam rangka mengimplementasikan suatu metode, yaitu cara yang harus dilakukan agar metode yang dilakukan berjalan efektif dan efisien.¹¹

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teknik pembelajaran adalah cara konkret yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga bisa mencapai hasil belajar yang optimal. Teknik pembelajaran harus dilaksanakan secara konkrit dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung agar bisa mencapai tujuan

⁹Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 1.

¹⁰Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, hlm. 90.

¹¹Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani, 2012, hlm. 7-8.

pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan harapan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui teknik pembelajaran *Taboo*.

B. Teknik Pembelajaran *Taboo*

Teknik pembelajaran *taboo* adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menguji pelajaran melalui permainan dengan menggunakan kartu *taboo* yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Teknik pembelajaran *taboo* berasal dari permainan terkenal yang di buat oleh Milton Bradley, sulit pada awalnya tetapi para siswa akan dengan cepat menghindari kata-kata tabu dan menemukan cara kreatif untuk menggambarkan defenisi kata yang diminta. Teknik pembelajaran *taboo* juga baik untuk menguji pelajaran. Saat para siswa membuat kartu *taboo* untuk satu kata, mereka sedang membuat daftar hal-hal penting yang berhubungan dengan kata itu. Hanya dengan melihat kartu itu, guru dapat menilai apa yang siswa dapatkan dari proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penerapan teknik pembelajaran *taboo* sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan siswa, dan melakukan satu permainan yang menggunakan satu set kartu yang terdiri dari 12 kartu dengan melibatkan seluruh siswa.
- 2) Guru membuat kartu *taboo* dengan memutar kartu indeks secara vertikal dan tulis konsep atau kosa kata di bagian atas, gambar satu

garis yang tebal di bawah kata tersebut dan di bagian yang tersisa tulis lima sampai tujuh kata atau konsep yang yang biasa siswa hubungkan dengan kata di atas.

- 3) Guru mempersiapkan alat pengatur waktu (jam) dan sebuah bel (atau mainan yang bisa berbunyi sebagai tanda jika ada pelanggaran).
- 4) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok dan memberikan masing-masing kelompok setengah dari set kartu dalam satu tumpukan tertutup.
- 5) Guru menyuruh wakil dari tiap kelompok untuk duduk di depan satu meja di depan kelas.
- 6) Guru mengatur waktu untuk satu menit, atau dua menit apabila merasa mereka butuh lebih banyak waktu. Setelah guru memberi tanda “ya” satu wakil membalik kartu yang pertama dan memberikan petunjuk kepada kelompoknya. Anggota kelompok dapat meneriakkan jawaban kapan saja. Wakil kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menggunakan bel untuk memberikan tanda bahwa ada pelanggaran atau pemberi petunjuk menggunakan kata tabu tanpa sengaja atau sebagian kata yang diminta.
- 7) Teruskan permainan sampai kedua kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk memberikan petunjuk atau sampai waktunya habis.¹²

¹² Rick Wormeli, *Loc. Cit*, hlm. 185-186

C. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Pembelajaran *Taboo*

Berdasarkan langkah-langkah dalam teknik pembelajaran *taboo* dapat diambil kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan teknik pembelajaran *taboo*

- 1) Menimbulkan kerjasama antar kelompok.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Membuat siswa mampu mengeluarkan ide-ide yang cemerlang.
- 4) Teknik ini mudah diubah sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 5) Guru mempunyai pemahaman yang lebih baik mengenai teknik ini dan siswa tahu bagaimana cara membuat kartu.

b. Kekurangan teknik pembelajaran *taboo*

- 1) Teknik ini tidak efektif bagi kelas yang mempunyai siswa banyak karena setiap siswa mungkin membutuhkan waktu banyak dari guru untuk menuntunnya.
- 2) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang memperhatikan.
- 3) Teknik ini hanya cocok diterapkan pada kelas tinggi.

4. Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Belajar terjadi bila muncul perubahan perilaku pada diri siswa, baik dalam makna kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan perilaku itu sangat mungkin, bahkan pasti demikian, tidak secara

langsung dapat diamati. Perubahan perilaku sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran itu merupakan hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.¹³ Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Hasil-hasil belajar terlihat dari kebiasaan, keterampilan, pengamatan, cara berpikir, sikap, tingkah laku dan afektif.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajar dan dampak pengiring. Dampak pengajar adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.¹⁴

¹³Sudarwan Danim dan Khairil, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 120.

¹⁴Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm. 3-5.

Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- a. Ranah kognitif yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek yakni gerakan refleksi, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif, dan interpretatif.¹⁵

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi materi pengajaran. Lebih lanjut Wina Sanjaya menjelaskan hasil belajar adalah hasil yang berkaitan dengan pencapaian siswa dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru

¹⁵Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 22-23.

dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan, karena dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuandalam menguasai materi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka atau skor dan hasil tes. Hasil belajar itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif (nilai atau pengetahuan), afektif (perubahan sikap) maupun psikomotorik (keterampilan). Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah dilakukan evaluasi.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu:kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi vokasional. Keempat kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa secara menyeluruh/komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.¹⁷

¹⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008, hlm. 13.

¹⁷Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hlm. 140.

Muhibin Syah menyatakan bahwa secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹⁸

Noehi Nasution, dan kawan-kawan memandang belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (raw input) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (learning teaching process) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (output) dengan kualifikasi tertentu. Di dalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (environmental input) dan sejumlah faktor instrumental (instrumental input) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.¹⁹

¹⁸Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012, hlm. 144.

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Op, Cit*, hlm. 175-176

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa). Teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu aspek faktor pendekatan yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

5. Hubungan Teknik Pembelajaran *Taboo* dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Teknik pembelajaran sangat berguna baik bagi guru maupun siswa pada proses pembelajaran. Bagi guru, teknik pembelajaran dijadikan sebagai pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan teknik pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat memahami materi pembelajaran karena setiap teknik pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran. Kemudian diharapkan teknik pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. Salah satu teknik yang peneliti pilih adalah teknik pembelajaran *taboo*.

Teknik pembelajaran *taboo* sangat baik digunakan untuk menguji pelajaran. Saat para siswa membuat kartu *taboo* untuk satu kata, mereka sedang membuat hal-hal penting yang berhubungan dengan kata itu. Hanya dengan melihat kartu itu, guru dapat menilai apa yang siswa dapatkan dari proses pembelajaran. Setelah guru bermain dengan siswa,

mereka akan mempunyai pemahaman lebih baik mengenai permainan ini dan bagaimana cara membuat kartu.

Guru bisa mengundang siswa untuk membuat kartu *taboo* untuk mereka sendiri dengan menggunakan kosa kata dan konsep dari pelajaran yang sedang mereka pelajari. Guru jangan lupa meminta para siswa mengikat kartu dengan karet atau menaruhnya dalam kantong plastik dan memberikan kartu tersebut pada guru satu atau dua hari sebelum permainan diadakan. Guru harus memeriksa kartu tersebut untuk mengetahui pemahaman siswa tentang topik pelajaran itu.

Diantara kelebihan-kelebihan teknik pembelajaran *taboo* adalah menimbulkan kerjasama antar kelompok, meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa mampu mengeluarkan ide-ide yang cemerlang, teknik ini mudah diubah sesuai dengan kebutuhan siswa, guru mempunyai pemahaman yang lebih baik mengenai teknik ini dan siswa tahu bagaimana cara membuat kartu. Melihat uraian diatas dan kelebihan teknik pembelajaran *taboo*, maka dapat dipahami penerapan teknik pembelajaran *taboo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah penelitian yang dilakukan oleh saudara Ummi Kalsum mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2012 dengan judul

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas IV SD Negeri 034 Tampan Pekanbaru”.

Berdasarkan hasil penelitian saudara Ummi Kalsum adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 034 Tampan Pekanbaru pada sebelum tindakan dari rata-rata 61,00 ke siklus I rata-rata menjadi 63,71 dan siklus II meningkat menjadi rata-rata 71,00 dengan persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM pada sebelum tindakan 31,4% ke siklus I 57,1% dan siklus II 94,3%. Adapun peningkatan persentase dari sebelum tindakan ke siklus I 25,7% dan pada siklus II 37,2%. Kesimpulan dari penelitian berdasarkan judul di atas, dapat kita lihat kesamaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas IV SD dan sama-sama menggunakan kartu sebagai media dalam pembelajaran.

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Pelaksanaan

a. Aktivitas Guru adalah

Adapun indikator aktivitas guru dengan teknik pembelajaran *taboo* adalah:

1. Guru mempersiapkan siswa, dan melakukan satu permainan yang menggunakan satu set kartu yang terdiri dari 12 kartu dengan melibatkan seluruh siswa.

2. Guru membuat kartu *taboo* dengan memutar kartu indeks secara vertikal dan tulis konsep atau kosa kata di bagian atas, gambar satu garis yang tebal di bawah kata tersebut dan di bagian yang tersisa tulis lima sampai tujuh kata atau konsep yang yang biasa siswa hubungkan dengan kata di atas.
3. Guru mempersiapkan alat pengatur waktu (jam) dan sebuah bel (atau mainan yang bisa berbunyi sebagai tanda jika ada pelanggaran).
4. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok dan memberikan masing-masing kelompok setengah dari set kartu dalam satu tumpukan tertutup.
5. Guru menyuruh wakil dari tiap kelompok untuk duduk di depan satu meja di depan kelas.
6. Guru mengatur waktu untuk satu menit, atau dua menit apabila merasa mereka butuh lebih banyak waktu. Setelah guru memberi tanda “ya” satu wakil membalik kartu yang pertama dan memberikan petunjuk kepada kelompoknya. Anggota kelompok dapat meneriakkan jawaban kapan saja. Wakil kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menggunakan bel untuk memberikan tanda bahwa ada pelanggaran atau pemberi petunjuk menggunakan kata tabu tanpa sengaja atau sebagian kata yang diminta.
7. Teruskan permainan sampai kedua kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk memberikan petunjuk atau sampai waktunya habis.

b. Aktivitas siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dengan teknik pembelajaran *taboo* adalah:

1. Siswa siap untuk melakukan permainan dengan menggunakan kartu *taboo*.
2. Setiap siswa membuat satu kartu *taboo* sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Siswa menggunakan bel untuk memberikan tanda bahwa ada pelanggaran atau pemberi petunjuk ketika permainan berlangsung.
4. Siswa membentuk menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok menerima setengah dari set kartu dalam satu tumpukan, tertutup.
5. Siswa yang menjadi perwakilan maju untuk duduk di depan satu meja di depan kelas.
6. Siswa mulai bermain dengan mengikuti aturan-aturan yang telah dijelaskan oleh guru.
7. Siswa mengikuti permainan sampai mendapat giliran dan waktu habis.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh dari tes yang diberikan pada akhir pertemuan satu siklus. Siswa yang dikatakan tuntas adalah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau diatas angka 70. Sedangkan secara

klasikal, menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%.²⁰

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: jika teknik pembelajaran *taboo* diterapkan, maka hasil belajar pendidikan kewarganegaraan Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 021 Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat meningkat”.

²⁰ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hlm. 257.