BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Aktivitas Belajar Siswa

Belajar yang berhasil mestilah melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun mental.[1] Hampir tidak terjadi adanya proses belajar mengajar tanpa adanya aktivitas siswa.[2] Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau di dalam Sardiman A. M memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis.[3] Jadi, siswa dituntut untuk aktif dan berpartisipasi seoptimal mungkin dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pelajaran dan bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hisyam Zaini menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti murid yang mendominasi aktivitas belajar. Dengan ini secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan

---

[1] Ramayulis, *ilmu pendidikan islam*, Jakarta: Kalam mulia, 2002, hlm. 242

[2] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Balajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, hlm. 30

[3] Sardiman. A.M, *Op.Cit* , hlm. 94

nyata.[4] Jadi, pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa harus mengacu pada peningkatan aktivitas siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru hatus mampu membawa siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Gagne dan Brigs dalam Martimis Yamin menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa, diantaranya yaitu:

a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
c. Mengingatkan kompetensi prasyarakat.
d. Memberikan *stimulus* (masalah, topik, dan konsep) yang akan dipelajari.
e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
g. Memberikan umpan balik *(feed back).*
h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.[5]

Guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Mc Keachi dalam Martimis Yamin mengemukakan 7 aspek terjadinya keaktifan belajar siswa. Masing-masing diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
b. Tekanan pada aspek apektif dalam belajar.
c. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
d. Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar.

---

[4] Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif,* Yogyakarta:CTSD, 2007, hlm.35

[5] Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa,* Jakarta: Gaung Persada Press, 2010,hlm 83-83

e. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa.
f. Kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.
g. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.[6]

Montessori di dalam Sardiman A. M juga menegaskan bahwa anak-anak itu memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik hanya berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya.[7] Dari pernyataan Montessori dapat dipahami bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri anak adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak.

Di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif secara jasmani maupun rohani. Aktivitas jasmani dan rohani tersebut meliputi:

a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstari, percobaan, dan sebagainya
b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya
c. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian percakapan, diskusi music, pidato, ceramah dan sebagainya
d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin dan sebagainya

---

[6] *Ibid*, hlm,77
[7] Sardiman. A.M, *Loc.Cit*

e. *Drawing activities,* seperti menggambar membuat grafik, peta, patron, dan sebagainya
f. *Motor activities,* seperti melakukan percobaan membuat kontruksi, model, mereparasi, berkebun, bermain dan sebagainya
g. *Mental activities,* seperti menangkap mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan dan sebagainya
h. *Emotional activities,* seperti menaruh minat gembira, berani, tenang, gugur, kagum dan sebagainya.[8]

Selanjutnya, Paul B. Diedrich di dalam Martinis Yamin membagi kegiatan belajar dalam delapan kelompok. Masing-masing adalah:

a. Kegiatan-kegiatan visual. Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain
b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral). Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi
c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan. Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permintaan, mendengarkan radio
d. Kegiatan-kegiatan menulis. Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket

[8] Ramayulis, *Op.Cit*, hlm. 243-244

e. Kegiatan-kegiatan menggambar. Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola

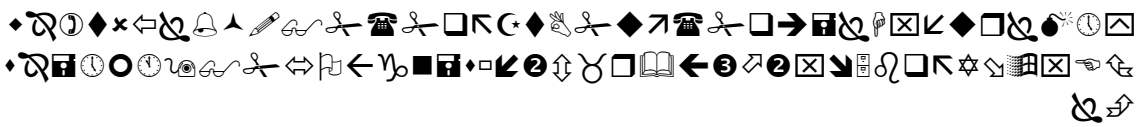
f. Kegiatan metrik. Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pemeran, menari dan berkebun

g. Kegiatan-kegiatan mental. Merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis factor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan

h. Kegiatan-kegiatan emosional. Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.[9]

Dari beberapa teori di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas balajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Agar siswa akif, guru harus mengusahakan agar seluruh siswa berpartisipasi dengan aktif pula. Di dalam Q.s. At-Tin: 6 dijelaskan bahwa ada dampak positif dari kegiatan berupa partisipasi aktif.

Firman Allah SWT:



Artinya:*"Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka pahala yang tak terhingga". (Q.s. At-Tin: 6)*

2. Pengertian Pembelajaran

[9] Martinis Yamin, *Op. Cit*, hlm. 85-86

Pembelajaran adalah proses dimana terjadi kegiatan belajar dan mengajar.[10]Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[11]Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid disekolah.[12] Mengajar juga disebut sebagai proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah ayat 31:

Artinya:*"Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda seluruhnya), kemudian mengemukakannya kepada para malikat lalu berfirman:"sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar". (Q.s. Al-Baqarah:31).*

Jadi, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan. Pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi

[10] Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran,* Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2009, hlm.14
[11] Mudasir, *Desain Pembelajaran,* Pekanbaru: STAI Nurul Falah, 2011, hlm.6
[12] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Bumi Aksara, 2002, hlm. 44

bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa pembelajaran formal, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang dilakukan di dalam kelas.

3. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah nama dari suatu mata pelajaranyang terdapat dalam kurikulum sekolah. Pendidikan kewarganegaraan berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat diwujudkan dalam kehidupannya sehari-hari.[13]

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan kewajiban dan hak-hak untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.Zamroni di dalam Sakilah mengemukakan bahwa 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 kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.[14]Sedangkan Sumarsono mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan

---

[13] Daryono, dkk, *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,* Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 1

[14] Sakilah, *Pembelajaran PendidikanPendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,* Pekanbaru: Pustaka Mulya, 2013, hlm. 12

kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara serta ketahanan nasional dalam diri siswa.[15]

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan yang berusaha menggabungkan unsur-unsur substatif yang meliputi demokrasi, hak-hak asasi manusia, dan masyarakat madani melalui model pembelajaran yang demokratis, interaktif dan humanis dalam lingkungan yang demokratis, untuk mencapai suatu kompetensi inti yang telah ditentukan.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
b. Norma hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

[15] Sumarsono, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005, hlm. 4

c. Hak azasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional, HAM, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM
d. Kebutuhan warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan kewarganegaraan.
e. Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi
f. Kekuasaaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa, kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, dan sistem pemerintahan.
g. Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
h. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.[16]

[16] Sakilah, *Op. cit*, hlm. 16-17

5. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Bila dihubungkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[17]

Roestiyah menyatakan didalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi pembelajaran itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian. Sehingga disebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar atau menyajikan bahan-bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas.[18] Strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan metode dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.[19] Dengan kata lain, metode dan teknik merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

---

[17] Darwansyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 2009, hlm.11

[18] Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 1

[19] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm. 3

6. Permainan Kalimat Keliru

Kalimat keliru adalah permainan yang mengajak siswa bermain untuk membuat dan mengoreksi kalimat-kalimat yang salah.[20] Permainan ini mempunyai beberapa tujuan yaitu:

a. Untuk mengoreksi karakter, aksi, dan berbicara untuk menyampaikan cerita, tema, emosi, dan gagasan dalam permainan.
b. Untuk memilih bentuk dan isi materi yang sesuai dengan tujuan tertentu.
c. Untuk menggunakan dan mengadaptasikan bentuk-bentuk penulisan.
d. Untuk mengulas pekerjaan sendiri dan pekerjaan orang lain dan menjelaskan kelebihan dan kekurangannya.
e. Untuk memanfaatkan proses menulis untuk membantu proses berfikir, menyelidiki, mengatur, dan mempelajari.

Langkah-langkah dari permainan kalimat keliru ini yaitu :

a. Jelaskan pada siswa bahwa guru telah mengumpulkan beberapa kalimat dari buku pendidikan kewarganegaraan yang mengandung informasi-informasi keliru.
b. Beri tahu siswa bahwa kalimat-kalimat tersebut harus diperbaiki dan disesuaikan agar lebih akurat.
c. Setelah bekerja bersama-sama dan mendiskusikan contoh-contohnya, mintalah siswa membuat kalimat keliru versi mereka sendiri.[21]

---

[20] Dabell jhon, *Loc.Cit*
[21] *Ibid*, hlm. 303-304.

Adapun kelebihan dari permainan kalimat keliru adalah sebagai berikut:

a. Siswa lebih teliti dalam mengamati dan memahami kalimat
b. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya
c. Siswa bisa membuat kalimat versi mereka sendiri

Adapun kekurangan dari permainan kalimat keliru adalah sebagai berikut:

a. Menggunakan waktu yang lama
b. Tidak semua siswa bisa memperbaiki kalimat keliru

7. Keterkaitan Permainan Kalimat Keliru dengan Aktivitas Belajar Siswa

Sejumlah kegiatan bermain mempunyai hubungan terhadap pembelajaran siswa secara umum, hubungan permainan terhadap pembelajaran tersebut, dapat dilihat pada ciri-ciri berikut:

a. Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran.
b. Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran anak yang diperoleh melalui permainan.
c. Siswa mempelajari cara belajar melalui permainan.
d. Siswa akan lebih mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan.
e. Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan mudah, tanpa ketakutan.
f. Permainan memampukan para guru untuk mengamati pembelajaran sesungguhnya.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Kimpraswil (dalam as'adi Muhammad, 2009:2006) permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan strategi permainan memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat terutama dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca beberapa karya ilmiah sebelumnya, peneliti menemukan tiga penelitan yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sari Wahyuni (2014) dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran Pasang Bagi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pemerintahan Desa Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 01 Rumbai Pekanbaru". Penelitian tersebut dilakukan dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan persentase aktivitas siswa 48%, siklus I persentase aktivitas siswa meningkat 79% dan siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 91,5%.Kesamaannya penelitian yang dilakukan oleh Sari Wahyuni dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas siswa

dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Sedangkan perbedaannya adalah pada strategi yang digunakan, peneliti menggunakan strategi permainan kalimat keliru dan Sari Wahyuni menggunakan strategi pasang bagi.[22]

Sedangkan yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Eva Rosmiati (2008) dengan judul "Penggunaan Strategi Pertanyaan Maraton Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SDN 015 Pekanbaru". Penelitian Eva Rosmiati menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan siklus I dengan persentase 68,7% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79,7%. Kesamaannya adalah Eva Rosmiati dan peneliti melakukan penelitian dengan mata pelajaran yang sama, yaitu pendidikan kewarganegaraan. Sedangkan perbedaannya adalah Eva Rosmiati melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.[23]

Yang terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Yulhani (2012) dengan judul "Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar Negeri 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari

---

[22] Sari Wahyuni, *Penerapan Strategi Pembelajaran Pasang Bagi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pemerintahan Desa Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 01 Rumbai Pekanbaru,* Pekanbaru, 2014

[23] Eva Rosmiati, *Penggunaan Strategi Pertanyaan Maraton Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 015 Pekanbaru,* Pekanbaru, 2008

siklus I dengan persentase 52% dan siklus II dengan persentase menjadi 80%. Kesamaannya adalah peneliti dan Yulhaini sama-sama melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti dan strategi yang digunakan.[24]

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka hipotesis tindakan penelitian adalah "melalui permainan kalimat keliru dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai".

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan permainan kalimat keliru, yaitu sebagai berikut:

1) Guru menjelaskan materi pelajaran
2) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa ia telah mengumpulkan beberapa kalimat yang mengandung informasi keliru
3) Guru memberikan beberapa contoh kepada siswa
4) Guru meminta siswa memperbaiki kalimat keliru agar lebih akurat
5) Guru meminta siswa membuat kalimat keliru versi mereka sendiri
6) Guru bersama siswa mengoreksi hasil kerja siswa

---

[24] Yulhani, *Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Negeri 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru, 2012

7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami
8) Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran setelah permainan selesai

b. Indikator Aktivitas Siswa

Secara teoretis, yang dimaksud dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah aktivitas fisik dan mental. Mengingat sub indikator setiap indikator cukup banyak, maka peneliti menggunakan 2 sub indikator pada setiap indikator yang ada, yaitu sebagai berikut:

1) Aktivitas visual yakni:
   a. Siswa aktif membaca mengenai materi pelajaran
   b. Siswa aktif memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran
2) Aktivitas lisan yakni:
   a. Siswa aktif menyatakan pendapat tentang materi pelajaran
   b. Siswa aktif menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran
3) Aktivitas mendengarkan yakni:
   a. Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran
   b. Siswa aktif mendengarkan teman-temannya mengeluarkan pendapat
4) Aktivitas menulis yakni:
   a. Siswa aktif menulis catatan kecil mengenai materi pelajaran
   b. Siswa aktif menyalin materi pelajaran yang disampaikan guru

5) Aktivitas menggambarkan yakni:
   a. Siswa aktif menggambarkan sistem pemerintahan pusat
   b. Siswa aktif membuat bagan pemerintahan pusat
6) Aktivitas motorik yakni:
   a. Siswa aktif membantu mendukung jawaban teman
   b. Siswa aktif melakukan percobaan dalam pembelajaran
7) Aktivitas mental yakni:
   a. Siswa aktif memecahkan masalah dalam belajar
   b. Siswa aktif dalam mengambil keputusan
8) Aktivitas emosional yakni:
   a. Siswa berani mengemukakan pendapat dengan tenang
   b. Siswa menaruh minat gembira dalam proses pembelajaran

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan permainan kalimat keliru mencapai persentase 75%.