

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT (TGT) DI KELAS V
SDN 15 JALAN KERETA API PARIAMAN TENGAH**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



OLEH:

**HIMELDA HERMI
NIM 56849**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

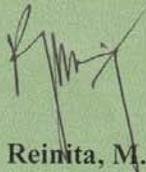
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT (TGT) DI KELAS V
SDN 15 JALAN KERETA API KEC PARIAMAN TENGAH

Nama : HIMELDA HERMI
Nim : 56849
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Agustus 2014

Disetujui oleh

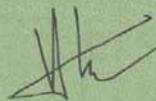
Pembimbing I



Dra. Reinita, M.Pd

NIP.196306041988032002

Pembimbing II

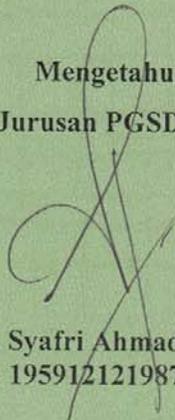


Dra. Asnidar A

NIP.195010011976032002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP. 195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game
Turnament (TGT) Di Kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api Kec
Pariaman Tengah**

Nama : Himelda Hermi
Nim : 56849
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd	
2. Sekretaris : Dra. Asnidar A	
3. Anggota : Dra. Asmaniar Bahar	
4. Anggota : Drs Arwin	
5. Anggota : Drs. Mansur Lubis M.Pd	

Persembahanku



**Waktu demi waktu
telah kulalui
kuterus melangkah
dan melangkah
tanpa kenal lelah
hingga suatu titik kutemui**

**Tuhanku.....
aku sadar ini bukan titik akhir
ya...dititik itu awalku
meniti kehidupan dan karir
yang ingin aku tuju
dan engkau ridhoi**

**Tuhanku....
Ku slalu menghadapkan
Wajahku padamu
Terus bimbing aku
Tuk petik secuil ilmu-MU
Dan menuju dua syurga-MU
Dunia dan akhirat**

**Rasa terima kasih yang tak terkira
Kuucapkan untuk orang
Yang takkan beranjak dari hati
Yang selalu berkorban
Yang tak henti-hentinya berdo'a
Dengan uraian air matanya
Yang setiap tetes darah dan
Keringatnya sangat berarti bagiku
Yaitu ibunda Nurul Elmi dan ayahanda Herman**

**Tiada yang dapat kupersembahkan padamu
Selain ucapan terimakasih dan bersujud pada-Nya
Mohon ridha-Nya untuk dirimu ibunda dan ayahanda
Ibunda dan ayahanda, kupersembahkan karya kecil ini
Kehadapanmu sebagai rasa terimakasih dan bakti anakmu**

**Teristimewa buat Suamiku tercinta Ery Pentoni
Insan yang selalu mengisi relung hatiku
Selalu mewarnai hari-hariku
Menemani dalam suka dan duka
Dan selalu dekat dihatiku
Yang telah memberikan dorongan
Semangat dan selalu membimbingku
Dalam merangkai karya kecilku ini
Terimakasih atas semuanya
Semoga ALLAH membalas semuanya.**

**Untuk anakku, Rihadatul 'Aisy yang keceriaannya slalu mewarnai
hari-hariku dan membuatku tersenyum, cepatlah besar dan kejarlah
cita-citamu, Ntuk meraih masa depan yang cerah.**

**Teruntuk adikku Winda Trimadani dan Ikhsan Hernanda yang selalu
mendorong semangat dan membantuku serta teruslah berjuang demi
masa depan,**

**Buat semuanya yang tak tersebutkana namanya terimakasih atas dukungan
dan partisipasinya hingga terciptanya karya kecil ini**

Himelda Hermi

HALAMAN PERNYATAAN

HIMELDA HERMI, 56849/2010: Pengetahuan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2014



g menyatakan

Himelda Hermi
NIM. 56849

ABSTRAK

HIMELDA HERMI ,56849/2010: Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran terlihat guru masih menggunakan pendekatan konvensional. Selain itu juga terlihat rendahnya minat siswa dalam belajar kelompok. Hal ini disebabkan dalam pembentukan kelompok guru cenderung kurang memperhatikan tingkat akademik siswa sehingga hasil belajar siswa rendah. Menyikapi kenyataan di atas, perlu diadakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di suatu kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas tersebut. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif dan efisien untuk dikembangkan.

Model kooperatif tipe *TGT* ini merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 atau 6 orang. Jenis penelitian ini adalah PTK dan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian ini berupa lembar pengamatan, kuis dan dokumentasi dari setiap tindakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas SDN 15 Jalan Kereta Api Pariaman Tengah

Pada aspek pengamatan RPP pada siklus I 81,2 % meningkat menjadi 93,7%. Pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru pada siklus I 79,1 meningkat menjadi 9,16 pada siklus II. Begitu juga dengan aktifitas siswa dari 75% menjadi 87,5 % pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I telah mencapai 72,2 menjadi 82,1

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak kebiadaban umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) Di Kelas IV SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd dan Ibu Dra. Asnidar sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Asmaniar Bahar, M.Pd, Bapak Drs. Arwin, dan Bapak Drs. Mansur Lubis M.Pd sebagai penguji I, II dan III yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Heppy Yendrawati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 15 Jalan kereta Api kec Pariaman Tengah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Enny Susanti S.Pd sebagai guru kelas V SDN 15 Jalan kereta Api kec Pariaman Tengah menjadi pengamat (observer) yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
6. Ayahanda, ibunda dan suami dan anak beserta adik adik tercinta yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
7. Rekan-rekan seangkatan khususnya BKT20 yang ikut memberi dorongan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kealpaan penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kemajuan pendidikan di masa datang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Juli 2014
Penulis

Himelda Hermi
NIM.56849

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian hasil belajar.....	8
a. Pengertian hasil belajar.....	8
b. Hasil belajar PKn.....	9
2. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.....	10
a. Pengertian pendidikan kewarganegaraan.....	10
b. Fungsi pendidikan PKn.....	10
c. Ruang lingkup PKn.....	11
3. Hakekat pembelajaran Kooperatif.....	12
a. pengertian model pembelajaran.....	12
b. pembelajaran Kooperatif.....	12
4. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.....	13
a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT	13
b.kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT.....	14
c.langkah langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT..	15
d.Pembelajaran pendidikan kewarganegdengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe team game tournament(TGT)..	18
B. Kerangka Teori.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian	23
1. Tempat penelitian	23
2. Subjek penelitian	23
3. Waktu dan lama penelitian	24
B. Rancangan penelitian	24
1. Pendekatan dan jenis peneliti.....	24
a. Pendekatan penelitian	24
b. Jenis penelitian	25
2. Alur penelitian	26
3. Prosedur penelitian	29
1. Perencanaan	29
2. Pelaksanaan.....	30
3. Pengamatan.....	30
4. Refleksi	30
C. Data dan Sumber Data	32
D. Teknik pengumpulan dan instrument penelitian	33
E. Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
I. Siklus I Pertemuan I	38
a. Perencanaan.....	39
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	42
c. Pengamatan	55
d. Refleksi Siklus I Pertemuan I.....	65
II. Siklus I Pertemuan II.....	68
a. Perencanaan	69
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
c. Pengamatan.....	83
d. Refleksi Siklus I Pertemuan II.....	92
III. Siklus II Pertemuan I.....	96
a. Perencanaan	96
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
c. Pengamatan.....	109
d. Refleksi Siklus II Pertemuan I.....	119
B. Pembahasan	122
I. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus I	122
II. Pembahasan hasil Penelitian pada Siklus II	127

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Tabel hasil belajar PKn kelas IV semester II tahun ajaran 2012/2013	4
2. Perhitungan poin untuk 4 pemain.....	17
3. Perhitungan poin untuk 4 pemain.....	17
4. Perhitungan poin untuk 4 pemain.....	17
5. 5. Kriteria penghargaan yang disarankan	18
6. Daftar pembagian anggota kelompok.....	46
7. Penempatan siswa pada meja turnamen saat turnamen.....	49
8. Lembar rangkuman nilai turnamen.....	54
9. Lembar rangkuman nilai turnamen	82
10. Lembar rangkuman nilai turnamen	108
11. Rata rata evaluasi hasil proses dan hasil belajar siswa siklus I.....	126
12. Rata rata evaluasi hasil proses dan hasil belajar siswa siklus II.....	129
13. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan I.....	170
14. Penilaian aktivitas guru siklus I pertemuan I.....	173
15. Penilaian aktivitas siswa siklus I pertemuan I.....	176
16. Penilaian afektif siklus I pertemuan I.....	179
17. Penilaian psikomotor siklus I pertemuan I.....	181
18. Penilaian kognitif siklus I pertemuan I.....	183
19. Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan I.....	184
20. Penilaian RPP siklus I pertemuan II.....	208
21. Penilaian aktivitas guru siklus I pertemuan II.....	211
22. Penilaian aktivitas siswa siklus I pertemuan II.....	214
23. Penilaian aspek psikomotor siklus I pertemuan II.....	217
24. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan II.....	219
25. Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan II.....	221
26. Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan II.....	222
27. Hasil penilaian RPP siklus II.....	252

28. Penilaian aktivitas guru Siklus II.....	255
29. Penilaian aktivitas siswa siklus II.....	258
30. Penilaian aspek psikomotor siklus II.....	261
31. Penilaian aspek afektif siklus II.....	263
32. Penilaian aspek kognitif siklus II.....	264
33. Rekapitulasi hasil belajar siklus II.....	265
34. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II.....	266
35. Perolehan skor tiap turnamen.....	267

DAFTAR BAGAN

1.1 Kerangka teori.....	22
1.2 Alur penelitian	29

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP SIKLUS I pertemuan I	135
2. Materi pembelajaran	140
3. Penilaian kognitif siklus I pertemuan I.....	144
4. Kunci jawaban penilaian kognitif.....	146
5. Hasil penilaian siswa siklus I pertemuan I.....	147
6. LKS siklus I pertemuan I.....	153
7. Kunci LKS siklus I pertemuan I.....	156
8. Format lembar skorvturnamen	159
9. Lembar penilaian afektif siklus I pertemuan I.....	160
10. Kunci jawaban penilaian afektif siklus I pertemuan I.....	161
11. Soal turnamn akademik meja turnamen I siklus I pertemuan I.....	162
12. Kartu jawaban meja turnamen I siklus I pertemuan I.....	164
13. kartu soal meja turnamen II siklus I pertemuan I.....	165
14. kartu jawaban meja turnamen II siklus I pertemuan I.....	166
15. kartu soal meja turnamen III siklus I pertemuan I.....	167
16. kartu jawaban turnamen III siklus I pertemuan I.....	169
17. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan I.....	170
18. Penilaian aktivitas guru siklus I pertemuan I.....	173
19. Penilaian aktifitas siswa	176
20. Penilaian afektif siswa siklus I pertemuan I.....	179
21. Penialaian psikomotor siklus I pertemuan I.....	181
22. Penilaian kognitif siklus I pertemuan I	183
23. Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan I.....	184
24. RPP SIKLUS I pertemuan II	185
25. Materi pembelajaran	190
26. Media pembelajaran siklus I pertemuan II.....	192
27. LKS SI pertemuan II.....	193
28. Kunci jawaban LKS siklus I pertemuan II.....	194
29. Penilaian kognitif siklus I pertemuan I.....	195
30. Lembar jawaban kognitif siswa	196
31. Kunci jawaban instrumen aspek kognitif siklus I pertemuan II	199
32. Soal meja turnamen I siklus I pertemuan II.....	200
33. Kartu jawaban turnamen I siklus I pertemuan II.....	201
34. Kartu soal meja turnamen II siklus I pertemuan II.....	202
35. Kartu jawaban meja turnamen II siklus I pertemuan II.....	204
36. Kartu soal meja turnamen III siklus I pertemuan II.....	205
37. Kartu jawaban meja turnamen III siklus I pertemuan II.....	207
38. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan II.....	208

39. Penilaian aktifitas guru siklus I pertemuan II	211
40. Penilaian aktivitas siswa siklus I pertemuan II.....	214
41. Penilaian psikomotor siklus I pertemuan II	217
42. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan II.....	219
43. Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan II.....	221
44. Rekapitulasi hasil belajar siklus siklus I pertemuan II.....	222
45. RPP siklus II.....	223
46. Soal tes kognitif siklus II.....	228
47. Kunci jawaban kognitif siklus II.....	230
48. Jawaban siswa tes kognitif siklus II.....	231
49. LKS siklus II.....	237
50. Penilaian psikomotor siklus II.....	238
51. Kunci jawaban penilaian psikomotor siklus II.....	239
52. Penilaian afektif siklus II.....	240
53. Kunci jawaban penilaian afektif siklus II.....	241
54. Materi pembelajaran siklus II.....	242
55. Soal meja turnamen I siklus II.....	245
56. Kartu jawaban turnamen I siklus II.....	246
57. Kartu soal meja turnamen II siklus II.....	247
58. Kartu jawaban meja turnamen II siklus II.....	248
59. Kartu soal meja turnamen III siklus II.....	249
60. Kartu jawaban meja turnamen III siklus II.....	251
61. Penilaian RPP siklus II.....	252
62. Penilaian aktivitas guru siklus II	255
63. Penilaian aktivitas siswa siklus II.....	258
64. Penilaian aspek psikomotor siklus II.....	261
65. Penilaian aspek afektif siklus II.....	263
66. Penilaian aspek kognitif siklus II.....	264
67. Rekapitulasi hasil belajar siklus II.....	265
68. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II.....	266
69. Perolehan skor turnamen tiap turname	267
70. Piagam penghargaan	268
71. Dokumentasi	271

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Senada dengan pernyataan di atas, Wahab (1997:3) mengemukakan bahwa:

PKn di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia.

Mata Pelajaran PKn di SD merupakan program pendidikan yang bertolak dari dan memusatkan perhatian pada konsep, nilai, moral, norma, dan perilaku sesuai Pancasila dan UUD 1945 serta hak dan kewajiban sebagai warga negara.

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Selain itu

pembelajaran PKn harus mencakup tiga ranah pembelajaran, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai) serta ranah psikomotor (keterampilan). Pembelajaran PKn di SD akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta penanaman sikap dan nilai bagi peserta didik, jika guru mampu menentukan cara terbaik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran PKn tersebut. Salah satu caranya adalah guru harus mampu dan terampil dalam menyampaikan materi dengan berbagai macam pendekatan agar ketiga ranah baik kognitif,afektif dan psikomotor dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di lapangan khususnya SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Timur , dimana selama ini yang terjadi dilapangan guru hanya menyampaikan materi pembelajaran PKn cenderung secara konvensional yaitu dengan didominasi oleh metoda ceramah. Penggunaan metoda ceramah ini membuat siswa jenuh, dan suasana belajar jadi kaku dan monoton, dan siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran Hal ini terlihat dari hasil ujian semester II tahun ajaran 2012/2013 yang masih rendah. Hal ini terlihat dari tabel ketuntasan hasil belajar PKn siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2012/2013 pada halaman berikut

Tabel 1 ketuntasan hasil belajar PKn siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2012/2013

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	AA	70	40		√
2	AAF	70	50		√
3	AF	70	60		√
4	ASH	70	70	√	
5	AF	70	80	√	
6	AH	70	75	√	
7	AP	70	40		√
8	AM	70	80	√	
9	AR	70	90	√	
10	DAA	70	55		√
11	DA	70	60		√
12	EED	70	50		√
13	FA	70	60		√
14	FD	70	60		√
15	MFF	70	70	√	
16	MR	70	60		√
17	SF	70	50		√
18	SR	70	40		√
19	PA	70	90	√	
20	TS	70	30		√
21	ZR	70	50		√
Jumlah Nilai			1260	70	
Rata-rata			60		
Jumlah Siswa tuntas				6 orang	
Jumlah siswa belum tuntas				15 orang	
Persentase Ketuntasan				28.57%	71.43%

Sumber : Data sekunder SDN 15 Jalan Kereta Api Pariaman

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa proses pembelajaran PKN masih jauh dari ukuran keberhasilan, karena hanya 28.57 % siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM atau dari 21 siswa hanya 6 orang siswa yang nilainya tuntas diatas KKM. Sedangkan 15 orang lainnya nilai nya masih jauh dibawah KKM

Penulis sebagai fasilitator berkewajiban untuk mengatasi masalah diatas. Penulis harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa. Banyak model yang dapat dipakai dalam pembelajaran PKn, salah satunya model kooperatif tipe *TGT (Team Game Turnament)* untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotor semaksimal mungkin. Dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT ini siswa yang biasanya belajar secara individu akan belajar secara berkelompok. Selain itu pembelajaran yang membosankan karena cara konvensional dapat diatasi dengan pembelajaran bermain game yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran

Karena melalui model pembelajaran ini siswa akan belajar dalam kelompoknya yang anggotanya bervariasi baik jenis kelamin maupun kemampuannya. Dimana masing masing anggota kelompok yang memiliki kemampuan yang setingkat akan dipertemukan dalam suatu pertandingan atau turnamen yang dikenal dengan "*Tournanent Table*" atau meja turnamen yang diadakan diakhir pokok bahasan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi pada nilai kelompok. Penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa berusaha menguasai materi pembelajaran sebaik baiknya agar mampu bersaing pada turnamen turnamen yang diadakan. Sehingga kelompoknya mendapat skor yang tinggi

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang

berjudul: “**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Di Kelas V Di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah**”

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Di Kelas V Di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah ?.

Rumusan masalah ini dapat dirinci sebagai berikut;

1. Bagaimana rencana pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Koopertif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah ?
3. Bagaiman peningkatan hasil belajar PKn dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah ?

c. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas IV DI SDN 15 Jalan Kereta Api kec Pariaman Tengah . Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah r”
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Par Kec Pariaman Tengah ”
3. Hasil belajar PKn dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah ”

d. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian tindakan kelas ini secara teorits untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) di lingkungan Di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah . Secara praktis manfaat dari hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat

memberikan informasi tentang cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pkn kepada pihak pihak sebagai berikut:

1. Bagi penulis , untuk persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan meningkatkan pengetahuan tentang model model pembelajaran yang akan digunakan di SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan model pembelajaran Pkn Menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT)
3. Bagi sekolah, untuk memotivasi meningkatkan kerjasama dan rasa setiakawan dalam aktifitas pembelajaran Pkn

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, baik dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Sehingga dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar.

Nana (2010:22) mengatakan “hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”

Selain itu menurut kinsley (dalam Sudjana 2010:8) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti pembelajaran baik dari segi pemahaman(kognitif), penghayatan (afektif) dan pengalamannya (psikomotor) agar adanya penguasaan yang tuntas terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

b. Hasil Belajar Pkn

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tolak ukur dalam memahami konsep belajar. Sesuai yang dikemukakan oleh Nana (2010:3) “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor”

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas , terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam pembentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yzng diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Oengukuran hasil belajar peserta didik harus mencakup 3 tanah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam pembelajaran PKn

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Wahab (1997:4) berpendapat bahwa “Pendidikan PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

Kurikulum KTSP PKn (2006:271) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945

Berdasarkan beberapa pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa PKn adalah suatu mata pelajaran yang menanamkan kesadaran bela negara, menghargai hak-hak azasi manusia, melestarikan lingkungan hidup, bertanggung jawab, taat pada hukum yang berlaku serta bersikap dan berperilaku anti KKN sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945

b. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)

Menurut Wahab (1997:14) fungsi PKn :

- 1) Mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai dan moral Pancasila secara dinamis dan terbuka. Dinamis dan terbuka dalam arti bahwa nilai-nilai dan moral yang dikembangkan mampu menjawab tentang perkembangan yang terjadi dalam masyarakat, tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia, yang merdeka, bersatu, dan berdaulat.
- 2) Mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya yang sadar politik dan Konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.
- 3) Membina pemahaman dan kesadaran terhadap hubungan antar warga negara dengan negara, antar warga negara sesama warga negara, dan pendidikan pendahuluan bela negara agar mengetahui dan mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Sejalan dengan itu menurut Toyibin (1999:3) fungsi PKn adalah:

1) Mengembangkan dan melestarikan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2) Mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan kewajiban, taat pada peraturan yang berlaku, serta bepekerti luhur. 3) Membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan sesama anggota keluarga, sekolah dan masyarakat serta kehidupan berbangsa bernegara.

Dari penjelasan diatas penulis simpulkan pendidikan PKn berfungsi untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadikan siswa sadar akan kewajiban serta menaati peraturan yang berlaku serta memiliki budi pekerti luhur.

c. Ruang lingkup Pembelajaran Pkn

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:271) meliputi aspek sebagai berikut:

- (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM, (4) kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, (5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi, (6) kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya politik menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat madani (7) pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai

dasar negara, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran Pkn SD meliputi (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi.

Ruang lingkup yang akan dibahas yaitu persatuan dan kesatuan bangsa khususnya Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia

3. Hakekat Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Riyanto (dalam Taniredjo,2011:1) “ Model pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk sebuah kualitas pembelajaran”

Sejalan dengan itu Joyce (dalam Rusman,2010:133) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau diluar kelas”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman,2010:202)

Sedangkan menurut Slavin (dalam Taniredja,2011:56) “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan seting kelompok kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan menjadi narasumber bagi temannya yang lain”

Sejalan dengan itu Johnson (dalam Rusman, 2010:204) mengatakan bahwa “ pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan memanfaatkan kelompok kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka ”

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

a. Pengertian model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards merupakan model pembelajaran kooperatif Jhon Hopkinsn yang pertama. *TGT* menggunakan presentasi guru, kerja tim dan tournament

Menurut Johns Hapkins (2001:123) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah “ Model pembelajaran dimana siswa dalam tim belajar yang terdiri dari 4-6 orang yang berbeda tingkat kemampuannya, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran lalu siswa belajar dalam tim nya selanjutnya diadakan turnament dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi tim mereka”.

Sejalan dengan itu Slavin (2005:163) berpendapat bahwa

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah

model pembelajaran menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis- kuis dan sistem kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim yang kinerja atau kemampuan akademiknya setara. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya, masing –masing anggota kelompok yang kemampuannya setingkat dipertemukan dalam suatu pertandingan atau turnamen yang dikenal dengan “*turnament table*” yang diadakan tiap akhir pokok bahasan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata rata kelompok

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang didahului oleh penyajian materi pembelajaran yang oleh guru dilanjutkan dengan kerja kelompok dalam tim untuk memantapkan materi dimana tiap akhir pokok bahasan tiap tiap anggota yang memiliki kemampuan setara akan dipertemukan dengan penyajian dalam sebuah turnamen yang akan memaikan games. Skor yang didapat akan memberi kontribusi pada nilai kelompok.

b. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Menurut Taniredja (2005:72) pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yaitu :

1)Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengeluarkan pendapat,2)Rasa percaya diri siswa tinggi,3)Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil,4)Motivasi belajar siswa bertambah,5)Meningkatkan kepekaan budi dan rasa toleransi,6)Interaksi belajara antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru lebih hidup

Selain itu Menurut Slavin (2005:183) “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan , teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan satub sama lain serta memastikan telah terjadi tanggung jawab individual”

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* yaitu siswa akan melakukan

interaksi sosial dengan temanya yang akan membuat rasa percaya dirinya dan motivasi belajarnya meningkat sehingga tercipta kepekaan dan rasa toleransi terhadap sesama serta meningkatkan rasa tanggung jawab

c. Langkah –langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Menurut Heny Christz (dalam Taniredja 2005:73) langkah –langkah pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah “ 1) penyampaian informasi, 2) tahap pembentukan tim dan pengorganisasian siswa, 3)tahap permainan,4)tahap pemberian penghargaan kelompok

Sedangkan menurut Slavin (2005:180) “langkah langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* yaitu “1) presentasi kelas, 2)kelompok belajar, 3)turnamen dan 4) penghargaan tim

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT penulis menggunakan langkah langkah menurut Slavin. Adapun langkah tersebut yaitu:

1 Presentase Kelas

Setiap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini dimulai dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi, terlebih dahulu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi untuk berkooperatif.

2 Kelompok Belajar

Pada tahap ini guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuan akademiknya. Setelah itu guru memberikan LKS pada setiap kelompok dan menjelaskan ketentuan yang berlaku di dalam kelompok kooperatif. Kemudian meminta siswa untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah dan pertanyaan yang terdapat pada LKS yang telah dibagikan. Langkah-

langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah: a) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok ke depan kelas, b) kelompok lain memberikan tanggapan atas hasil kerja kelompok yang disajikan, c) membagikan kunci jawaban pada setiap kelompok, dan setiap kelompok memeriksa sendiri hasil pekerjaannya serta memperbaiki jika masih terdapat kesalahan-kesalahan.

3 Turnamen

Dalam permainan turnamen ini siswa tiap kelompok yang memiliki kemampuan yang setingkat akan dipertemukan dalam suatu meja turnamen dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan menentukan pembaca soal, pemain pertama dan penantang dengan cara pengambilan undian. Kemudian pembaca soal membacakan soal sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam soal. Setelah kartu soal habis dibacakan, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperolehnya. Selanjutnya setiap pemain melaporkan pointnya kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan criteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

4 Penghargaan tim

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh seperti pada tabel berikut:

Tabel 2
Perhitungan poin untuk empat pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i> (skor tertinggi)	40
<i>High Middle Scorer</i> (skor tinggi)	30
<i>Low Middle Scorer</i> (skor sedang)	20
<i>Low Scorer</i> (skor terendah)	10

Tabel 3
Perhitungan poin permainan untuk tiga pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i> (skor tertinggi)	60
<i>Middle Scorer</i> (skor sedang)	40
<i>Low Scorer</i> (skor terendah)	20

Tabel 4
Perhitungan poin permainan untuk dua pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i> (skor tertinggi)	60
<i>Low Scorer</i> (skor terendah)	20

Tabel 5
Kriteria penghargaan yang disarankan

Kriteria (perolehan team)	Penghargaan
Tim tertinggi I	Tim super
Tim tertinggi II	Tim sangat baik
Tim tertinggi III	Tim baik

d.Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Pendekatan Kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini merupakan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa setelah itu pindah kekelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

Penulis sebagai fasilitator menggunakan langkah langkah menurut Slavin karena pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat membuat suasana belajar gembira, melibatkan partisipasi semua siswa, menumbuhkan rasa toleransi serta tanggung jawab bagi setiap anggota kelompok. Adapun langkah langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu:

1. Presentase Kelas

Setiap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini dimulai dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi, terlebih dahulu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi untuk berkooperatif. Menggali pengetahuan siswa tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia

2. Kelompok Belajar

Pada tahap ini guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuan akademiknya. Setelah itu guru memberikan LKS pada setiap kelompok dan menjelaskan ketentuan yang berlaku di dalam kelompok kooperatif. Kemudian meminta siswa untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah dan pertanyaan yang terdapat pada LKS yang telah dibagikan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah: a) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok ke depan kelas, b) kelompok lain memberikan tanggapan atas hasil kerja kelompok yang disajikan, c) membagikan kunci jawaban pada setiap kelompok, dan setiap kelompok memeriksa sendiri hasil pekerjaannya serta memperbaiki jika masih terdapat kesalahan-kesalahan.

3. Turnamen

Dalam permainan ini setiap siswa bersaing merupakan wakil dari kelompoknya, masing-masing ditempatkan pada meja-meja turnamen. Tiap turnamen ditempatkan 5 sampai 7 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan menentukan pembaca soal, pemain pertama dan penantang dengan cara pengambilan undian. Kemudian pembaca soal membacakan soal sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam soal. Setelah kartu soal habis dibacakan, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin

yang diperolehnya. Selanjutnya setiap pemain melaporkan pointnya kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan criteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

4. Penghargaan tim

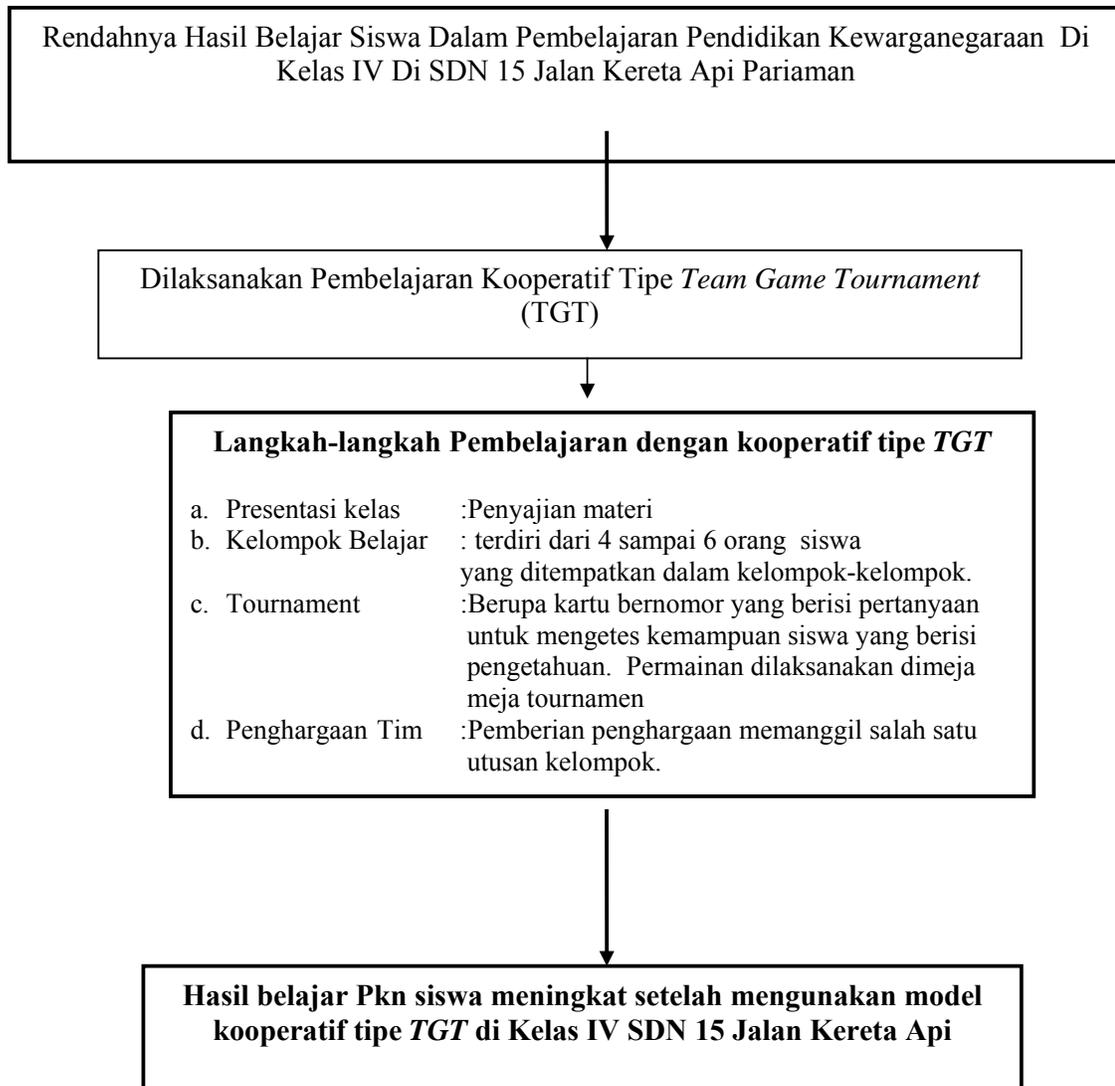
Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh seperti pada tabel berikut:

B. KERANGKA TEORI

Penerapan model kooperatif dengan tipe *TGT* pada pembelajaran PKn tentang NKRI di kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api kec Pariaman Tengah bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami dan mampu mendeskripsikan tentang NKRI. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran serta menggali pengetahuan siswa dengan menggunakan metode tanya jawab, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran .

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dalam bentuk informasi verbal kemudian menempatkan siswa kedalam tim-tim heterogen yang terdiri dari empat samapai enam siswa. Anggota tim tersebut mengerjakan LKS untuk mentuntaskan materi yang telah ada. Setelah siap baru siswa diletakkan diminta untuk melakukan turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan yang sama akan dipertemukan dalam meja turnamen yang sama pula. Skor yang didapat dimeja tuenamen oleh masing masing anggota kelompok akan dimasukkan pada tabel yang disediakan kemudian guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai kriterianya

Bagan.1 Kerangka teori



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *TGT* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan dibuat dalam bentuk RPP menggunakan pendekatan kooperatif tipe *TGT* yang disusun untuk satu kali pertemuan (2x 35 menit) dengan materi yang diambil untuk siklus I adalah karakteristik wilayah NKRI. Materi diambil berdasarkan kurikulum KTSP 2006 dan dituangkan dalam seperangkat RPP. Dalam merancang RPP dengan penerapan tipe *TGT* dalam pembelajaran guru harus melakukan langkah-langkah *TGT* .
2. Berdasarkan pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran maka hasil yang diperoleh pada siklus 1 adalah 75% meningkat menjadi 87,5% pada siklus ke II.
3. Pelaksanaan pembelajaran ini dirancang berdasarkan langkah-langkah pembelajaran pendekatan kooperatif tipe "*TGT* terdiri atas empat komponen yaitu: 1) persentasi kelas 2) bekerja dalam tim 3) tournament 4) rekognisi tim. Berdasarkan pengamatan dari aspek guru pada siklus 1 pertemuan 1 yaitu 62,5% meningkat menjadi 83% pada siklus II, sedangkan pada aspek siswa dari 66,6% meningkat menjadi 83% .
4. Hasil belajar aspek kognitif siswa menggunakan pendekatan kooperatif

tipe *TGT* di kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah pada siklus I pertemuan I adalah 65, pada siklus I pertemuan II menjadi 76,7 dan meningkat menjadi 82,4% pada siklus II. Sedangkan pada aspek afektif dari 69 pada siklus I pertemuan ke II meningkat menjadi 78% dan meningkat menjadi 82 pada siklus II. Dan pada aspek psikomotor dari 68 meningkat menjadi 77 pada siklus I pertemuan ke II dan meningkat lagi menjadi 82 pada siklus ke II. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian penggunaan pendekatan Kooperatif Tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn kelas V SDN 15 Jalan Kereta Api Kec Pariaman Tengah maka ditemukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat membuat Rpp dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *TGT* sebagai salah satu alternatif pemilihan pendekatan dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*, guru terlebih dahulu harus menguasai langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* agar pelaksanaan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien
3. Bagi peneliti atau teman sejawat guru yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dapat juga menggunakan *TGT* untuk jenjang kelas dan pada pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz Azis Wahab. 1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdikbud.
- Aziz Toyibin. 1999. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Depdiknas . 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Etin Soliatin. 2008. *Cooperatve Learning Analisis Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara
- John Hopkins. 2001. *Cooprative Learning*. Jakarta: Cempaka Putih
- Kasiani Kasbolah . 1988. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Depdikbud
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nana Sudjana. 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nanang Martono . Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta. 2011 : Raja Grafindo Persada
- Nurasma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Oemar Hamalik. 1993. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* : Jakarta : Bumi Aksara
- Robert E. Slavin. 2005. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Medi
- Saekan Muchith. 2009. *Classroom Action Research*. Semarang: Rsail Media Grup
- Sudjana. 2010. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusman. 2010. *Model Model Pembelajaran Mengebangkan Profesionalisme*. Jakarta: Rajawali pers
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Tukiran taniredja . 2011. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta
- Udin Swinata Putra. Dkk. 2007. *Model Model Pembelajaran Berorientasi Konruktivisme*. Jakarta. Prestasi Pustaka