

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV SDN 04 GUNUNG TULEH
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKIRIPSI

**Diajukan Kepada Tim penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

**GITA NITA
NIM. 1108271**

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

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SDN 04 GUNUNG TULEH KABUPATEN PASAMAN BARAT.**

Nama : Gita Nita

Nim / Bp : 1108271 / 2011

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

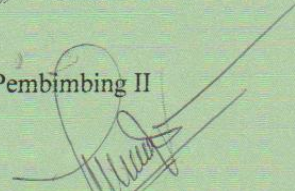
Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Asmaniar Bahar
NIP. 19500708 197603 2 001


Drs. Mansur Lubis, M.Pd
NIP. 19540507 198603 1 001


Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Svafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

ABSTRAK

**Gita Nita, 2014 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn
Dengan Menggunakan Model Pembelajaran
Cooperative Time Game Tournament (TGT) di Kelas IV SDN
04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran PKn yang selama ini masih berpusat pada guru. Kurang berpariasinya model pembelajaran yang di terapkan sehingga siswa tidak aktif karena hanya mendengar apa yang disampaikan guru. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT*. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan dua siklus secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Data penelitian ini berupa informasi tentang proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pencatatan setiap tindakan dalam pembelajaran PKn tentang lembaga pemerintahan Desa dan Kecamatan di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh. Subjek penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai guru dan siswa kelas IV SD terteliti.

Hasil penelitiandari setiap siklus yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dimana pada penilaian siklus 1 dengan hasil RPP 71,4% meningkatpada siklus II 85,7%. Pada hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran siklus I dari aspek guru 76,7% meningkat pada siklus II 89,2%, dari aspek siswa siklus I 71,6 %, selanjutnya pada siklus II 85,5%. Penilaian kognitif siklus I 69,3%, meningkat siklus II 81,7%, penilaian afektif siklus I 77,3% meningkat siklus II 84,9% dan penilaian psikomotor Siklus I 77,5% selanjutnya siklus II 81,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas yaitu melalui model pembelajaran *cooperative tipe TGT* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model *Cooperative Tipe Time Game Tournament (TGT)* di Kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”. Kemudian salawat beriring salam penulis memohonkan kepada Allah SWT, agar senantiasa disampaikan kepada nabi Muhammad SAW. Yang telah berhasil mengemban misinya guna menegakkan demi mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil. Maka untuk itu sudah sepantasnya peneliti mengucapkan rasa terima kasih pada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Nasrul, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni selaku penguji II, serta Ibu Dra. Darnis Arief, M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Ibu Refmi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat atas kesediannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Ibu Yam el Arafah selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama penulis mengadakan penelitian.
8. Siswa-siswi SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat yang telah menerima peneliti untuk mengajar di kelas IV selama penelitian.
9. Ayahanda Syamsu Rizal NST dan Ibunda Elinarwati, yang peneliti muliakan serta kakak dan adikku tercinta yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan –rekan mahasiswa PGSD SI yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang diberikan menjadi amal soleh dan di ridhoi oleh Allah SWT. Amin.....penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang datang dari Allah SWT, dan segala yang datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilapan. semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca.

Paraman Ampalau, Januari2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR LAMPIRAN vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	
1. Hakekat Hasil Belajar	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	10
c. Tujuan Hasil Belajar	10
2. Hasil Belajar PKn	11
3. Hakekat Pembelajaran PKn	12
a. Pengertian PKn	12
b. Tujuan PKn	13
c. Ruang Lingkup PKn	14
4. Pembelajaran Cooperative	15
a. Pengertian Pembelajaran Cooperative	15
b. Tujuan Pembelajaran Cooperative	17
5. Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT	18
a. Pengertian TGT	18
b. Keunggulan Tipe TGT	19

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT	20
d. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Cooperative Tipe TGT	23
B. Kerangka Teori.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	32
B. Rancangan Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	37
D. Data dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian.....	40
F. Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I.....	43
1. Perencanaan Siklus I	43
2. Pelaksanaan	47
3. Pengamatan Siklus I Pertemuan I	54
4. Refleksi	62
5. Siklus I Pertemuan II.....	68
6. Siklus II	87
B. Pembahasan	105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	119
B. Saran	119

Daftar Rujukan	122
-----------------------------	------------

Lampiran	124
-----------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	124
2. Uraian Materi	130
3. Soal Tes Siklus I Pertemuan I	133
4. LDK Siklus I Pertemuan I	134
5. Soal Tournament Siklus I	135
6. Kunci Jawaban Tournament Siklus I Pertemuan I	136
7. Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan I	137
8. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	141
9. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	146
10. Skor awal siklus I pertemuan I	151
11. Penilaian tes siklus I pertemuan I	152
12. Poin perkembangan siklus I pertemuan I	154
13. Hasil Penilaian Kognitif	155
14. Hasil Penilaian Afektif	156
15. Hasil Penilaian Psikomotor	158
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	160
17. Uraian Materi Siklus I Pertemuan II	166
18. Soal Tes Siklus I Pertemuan II	168
19. LDK Siklus I Pertemuan II	169
20. Soal Tournament Siklus I Pertemuan II	170
21. Kunci Jawaban Tournament Siklus I Pertemuan II	171
22. Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan II	172
23. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	176
24. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	181
25. Skor dasar siklus I pertemuan II	185
26. Penilaian tes siklus I pertemuan II	186
27. Poin perkembangan siklus I pertemuan II	188
28. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	189
29. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	190
30. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	192
31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	194
32. Uraian Materi Siklus II	200
33. Soal Tes Siklus II	202
34. LDK Siklus II	203
35. Soal Tournament Siklus II	204
36. Kunci jawaban tournament siklus II	205
37. Hasil Observasi RPP Siklus II	206

38. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II.....	209
39. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II	214
40. Skor dasar siklus II.....	218
41. Penilaian tes siklus II	219
42. Poin perkembangan siklus II.....	221
43. Hasil Penialain Kognitif Siklus II	222
44. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	223
45. Hasil Penialain Psikomotor Siklus II	225
46. Rekapitulasi Perbandingan nilai Siklus I Pertemuan I dengan Siklus I Pertemuan II.....	228
47. Rekapitulasi perbandingan nilai siklus I dengan siklus II.....	229

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan di masa akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu pemerintah menerapkan sistim pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu pendidikan yang terpenting yaitu pembelajaran PKn, dimana PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter serta menghargai kebesaran Tuhan YME yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 19945. Sebagaimana yang dijabarkan dalam Depdiknas (2006:261) bahwa tujuan PKn adalah:

(1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berintegrasi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Merujuk pada tujuan mata pelajaran PKn di atas, maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang menggunakan model tertentu agar tujuan yang dirumuskan itu dapat tercapai sehingga dapat menciptakan situasi yang aktif

dan kreatif, menantang, menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar itu juga dapat ditentukan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru, sekolah ataupun dukungan dari orang tua itu sendiri. Dalam pembelajaran selama ini, peneliti sebagai guru honor belum melihat bagaimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berintegrasi antara siswa dengan siswa lainnya. Dengan demikian siswa hanya menunggu apa yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa tersebut sulit untuk menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan masih konvensional. Hal ini dilihat dari beberapa hal, antara lain (1) proses pembelajaran hanya disampaikan materi kepada siswa tanpa menggunakan alat peraga, (2) guru kurang menciptakan kerjasama antara siswa, (3) ketika guru mengajukan pertanyaan, yang menjawab hanya satu dua siswa saja.

Berdasarkan temuan di atas, maka anak mengakibatkan (1) siswa akan belajar secara individu tanpa adanya kerjasama antara kelompok sehingga ia akan menemui kesulitan ketika ia harus bersosialisasi dalam kehidupan yang menuntut adanya kerjasama. (2) siswa cenderung tidak aktif karena mnedengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa ada satu kegiatan yang menyenangkan. (3) siswa merasa kurang tertantang dan kurang bersemangat ketika guru memberikan sebuah pertanyaan karena tidak adanya tujuan ataupun sebuah kemenangan ataupun sebuah penghargaan yang ingin dicapai siswa.

Proses pembelajaran ini dapat membuat siswa merasa sulit untuk memahami materi pelajaran PKn, khususnya materi tentang organisasi pemerintahan desa dan kecamatan. Materi ini membutuhkan suatu inovasi dalam cara penyampaian sehingga siswa merasa tertarik sekaligus tertantang untuk mengikuti proses pembelajaran PKn, misalnya dengan mengadakan suatu permainan yang berlangsung dalam suatu tournament.

Proses pembelajaran yang konvensional seperti yang dikemukakan di atas, pada akhirnya akan bermuara pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Hasil ujian Mid semester tahun pelajaran 2013/2014 terlihat pada tabel berikut:

Daftar Nilai PKn Mid Semester kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	AZ	70	60		√
2	INR	70	80	√	
3	KS	70	50		√
4	NR	70	60		√
5	NN	70	75	√	
6	SY	70	80	√	
7	AR	70	45		√
8	WL	70	70	√	
9	APL	70	55		√
10	RA	70	75	√	
11	ND	70	55		√
12	MF	70	60		√
13	RO	70	75	√	
14	AG	70	55		√
15	YF	70	60		√
16	FN	70	85	√	
17	KS	70	55		√
Rata-rata			64,4		
Jumlah siswa yang tuntas			7		

Sumber:Nilai Ujian Mid Semester 1 Kelas IV TP. 2012/2013

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai mid semester siswa kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh pada mata pelajaran PKn adalah 64,4. Dimana siswa yang telah tuntas berjumlah 7 siswa, sedangkan 10 siswa belum tuntas. Dari perolehan hasil nilai tersebut terlihat bahwa pencapaian nilai siswa belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 70. Berangkat dari hasil perolehan nilai siswa untuk pelajaran PKn penulis berpendapat perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT*, karena dengan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* memiliki kelebihan yaitu adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan, kerjasama dan adanya tanggungjawab individu. Teman yang ada dalam satu tim akan saling membantu dan mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, sehingga siswa memiliki rasa tanggungjawab individu (Slavin, 2005:14).

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa melalui model pembelajaran *cooperative tipe TGT* diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Karena setiap siswa terlibat langsung dan mempunyai peran masing-masing dalam kerja sama kelompok ataupun dalam games tournament, dengan demikian hasil belajar mereka diharapkan tentu akan lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model *Cooperative Tipe TGT* Di Kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah ditemukan di atas dapat dirumuskan permasalahan secara umum yaitu : Bagaimanakah peningkatan

hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?

Permasalahan tersebut secara khusus meliputi :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* di kelas IV SD.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, guru, dan sekolah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Tipe TGT* bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengajarkan pelajaran PKn. Selain itu penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dilingkungan PGSD FIP UNP.
2. Bagi Guru, untuk meningkatkan pengetahuan sebagai informasi dan masukan bagi guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative tipe TGT*.

3. Bagi Sekolah, untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan strategi yang cocok dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran yang sengaja diciptakan baik oleh pendidik yang membimbing siswanya dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun oleh siswa itu sendiri, memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran PKn yang disampaikan selama pembelajaran. Menurut Agus (2010:5) bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Purwanto (2000:24) menyatakan “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”. Sedangkan menurut Nana (2007:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Sedangkan menurut Slameto (1995:5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan, perbuatan dan tingkah laku yang dimiliki seseorang dari hasil pengalaman belajarnya.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai beberapa jenis. Bloom (dalam Sudjana 2006:22-31) menyebutkan 3 ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Sedangkan Gagne (dalam Ratna wilis 2006:118-124) menyebutkan hasil belajar ada 5 macam yaitu: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) sikap, (5) keterampilan motorik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis hasil belajar terdiri dari kognitif, afektif, keterampilan intelektual, informasi verbal dan keterampilan motorik.

c. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau.

Arikunto (dalam Rosna 2006:8) menyebutkan bahwa tujuan hasil belajar adalah “untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa dan apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum”.

Sedangkan Dimiyati (2004:187) tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut: (1) untuk diagnostik dan pengembangan, (2) untuk seleksi, (3) untuk kenaikan kelas, (4) untuk penempatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dipahami atau belum oleh siswa. Hasil belajar tersebut untuk mendiagnosa kelemahan dan keunggulan siswa serta sebab-sebabnya, menentukan kenaikan kelas siswa ke kelas yang lebih tinggi.

2. Hasil Belajar PKn

Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, sosial kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan bertarakter yang diamanatkan pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan bertarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat pancasila dan UUD 1945.

Menurut Udin (2008:314) hasil belajar PKn adalah “menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa terhadap fungsi dan peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara”.

Sedangkan menurut Zainul (2007:13) hasil belajar PKn adalah “kemampuan berpikir rasional dan dinamis, berpandangan luas sebagai intelektual dan mempunyai wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa dan bernegara”.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara rasional dan berpandangan luas terhadap fungsi dan peran sebagai warga negara.

3. Hakikat Pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan wajib diberikan disemua sekolah negeri maupun swasta mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Depdiknas (2006:271) menyatakan “PKn merupakan 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”. PKn (dalam UUD No. 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1) adalah pendidikan kewarganegaraan mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Aziz (2010:1) menyatakan “PKn adalah aspek pendidikan yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara, yang semua itu di proses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan pancasila dalam UUD 1945 agar menjadi Warga negara yang dapat diandalkan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu aspek pendidikan yang mengarahkan moral dalam kehidupan bernegara dan berperan dalam kehidupan sehari-hari. PKn di sekolah dasar diharapkan

dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan bisa meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status dan hak kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Tujuan PKn

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Tujuan PKn menurut Depdiknas (2004:30) adalah “pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggungjawab serta memberi bekal untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Seterusnya tujuan PKn menurut Depdiknas (2006:271) adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dan anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berintegrasi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2006:248) tujuan PKn adalah “untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, potensi dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab

dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggungjawab dan kesadaran penuh sebagai warganegara Indonesia.

c. Ruang Lingkup PKn

Pembelajaran PKn selain memiliki tujuan juga memiliki ruang lingkup yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari. Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn memiliki beberapa aspek yaitu “(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak azazi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi warga negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, (8) globalisasi”.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah :

(1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan Internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, (3) 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, (4) konstitusi negara, meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di

Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, (5) kekuasaan politik, memiliki : pemerintahan desa kecamatan dan pemerintahan daerah otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, (6) pancasila, meliputi : kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan idiologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, (7) globalisasi meliputi : globalisasi dilingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan ruang lingkup PKn mencakup semua aspek kehidupan kebangsaan dan bernegara yang semuanya tersebut sesuai dengan pancasila dan UUD 1945.

4. Pembelajaran *Cooperative*

a. Pengertian Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran *cooperative* mengacu pada kaidah pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil guna mencapai satu tujuan yang sama, juga merupakan model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Sasarannya adalah tahap pembelajaran yang maksimum, bukan untuk diri sendiri tapi juga untuk teman-teman yang lain dalam kelompok.

Pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran aktif yang menekankan siswa bersama secara berkelompok dan bukan individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya, seperti menemukan dan memecahkan masalah pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama.

Model pembelajaran *cooperative* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota, saling kerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Pembelajaran *cooperative* dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Karena setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda, ada yang tinggi, sedang dan rendah. Anggota kelompok ada juga latar belakang yang berbeda seperti suku, ras, budaya, jenis kelamin maupun kemampuan. Model pembelajaran *cooperative* menekankan kerja sama antara siswa dan kelompok untuk memecahkan suatu tugas dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.

Rusman (dalam Nurlhayati, 2002:25) mendefinisikan bahwa “pembelajaran *cooperative* adalah kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka”. Selanjutnya Fery (2010:5) menjelaskan bahwa “pembelajaran *cooperative* sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas-tugas akademik bersama sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Sedangkan Slavin (2008:4) mengemukakan bahwa “pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”. Dalam kelas *cooperative* para siswa diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing dan saling mendukung untuk berhasil.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelompok kecil sehingga memberi kesempatan kepada semua individu untuk bekerjasama dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga semua anggota kelompok menguasai materi pembelajaran dengan baik.

b. Tujuan Pembelajaran *Cooperative*

Menurut Slavin (2008:3) bahwa “ tujuan pembelajaran *cooperative* berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan pembelajaran *cooperative* adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok”.

Sedangkan menurut Ibrahim (dalam Wina 2008:198) tujuan pembelajaran *cooperative* sekurang-kurangnya mencapai tiga hal yaitu :

(1) Hasil belajar akademik. Dalam belajar *cooperative* meskipun mencakup beragam tujuan sosial juga memperbaiki prestasi siswa

atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran cooperative dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. (2) Penerimaan terhadap individu. Tujuan lain pembelajaran cooperative adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. (3) Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting ketiga pembelajaran cooperative adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan berkolaborasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran cooperative bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dari beberapa sisi baik berupa potensi akademik, sikap bekerjasama maupun pengembangan keterampilan sosial.

5. Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT

a. Pengertian TGT

Menurut Slavin (2012:244) pembelajaran *cooperative tipe TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Sedangkan menurut Saco (dalam Rusman 2010:224) :

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Saat kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap

kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa TGT adalah suatu pembelajaran *cooperative* yang menerapkan siswa dalam kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing, dan guru memberikan LKS kepada setiap kelompok, tugas kelompok dikerjakan dengan teman sekelompoknya.

b. Keunggulan Tipe TGT

Terkait dengan adanya keunggulan pembelajaran dengan menggunakan TGT sebagai pembelajaran *cooperative*, Wina mengidentifikasikannya sebagai berikut :

- (a) Siswa tidak terlalu tergantung pada guru akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber belajar dari siswa lain.
- (b) mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dan kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide lain.
- (c) Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- (d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar.
- (e) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan manajemen sikap positif terhadap sekolah.
- (f) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dan menerima umpan balik.
- (g) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- (h)

Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir sangat berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Sedangkan menurut Slavin (1995:21) kelebihan model *cooperative* yaitu dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas, seperti diketahui bahwa manusia adalah makhluk sosial sehingga salah satu kebutuhan yang menyebabkan seseorang mempunyai motivasi mengaktualisasikan dirinya adalah kebutuhan untuk diterima dalam suatu masyarakat atau kelompok.

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

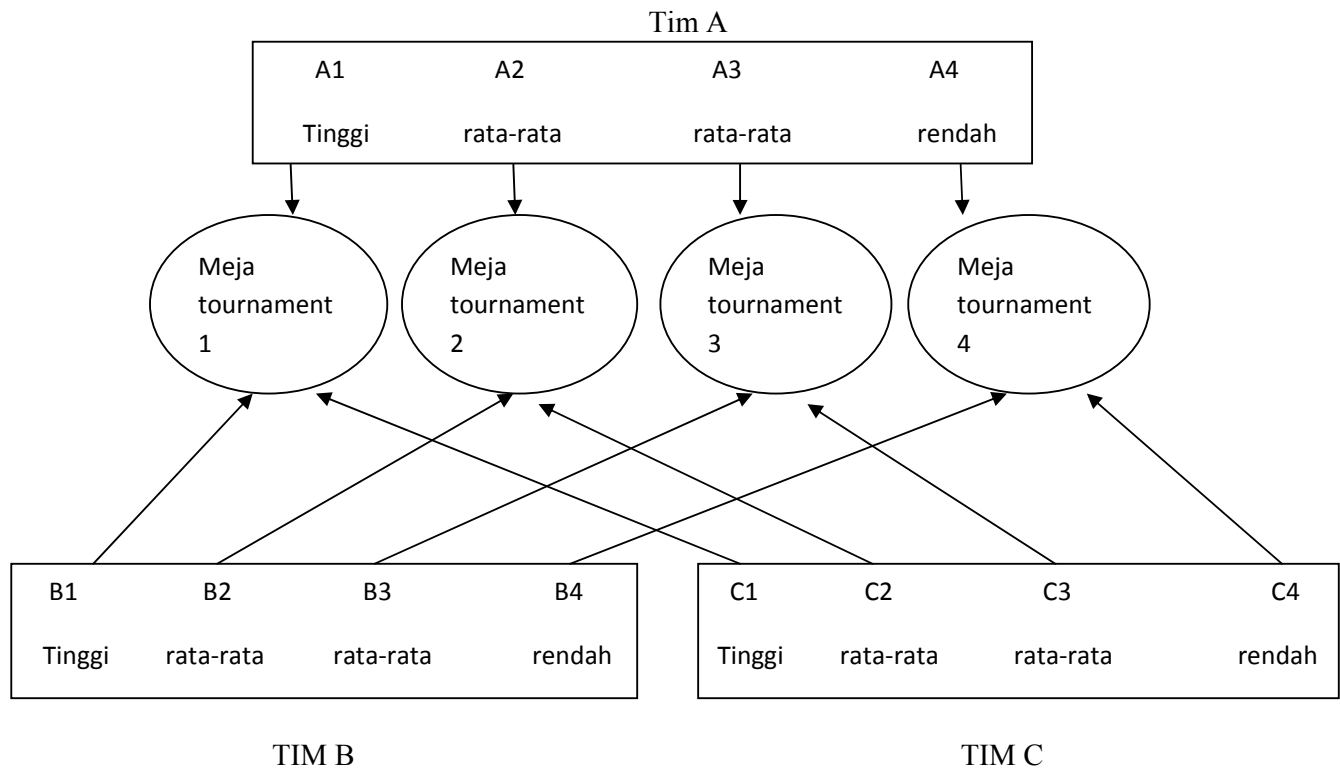
Menggunakan model *cooperative tipe TGT* dalam pembelajaran dapat mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, apabila seorang guru memahami bagaimana langkah-langkah dalam pembelajaran TGT.

Menurut Slavin (2008:166) langkah-langkah TGT adalah: (1) presentasi di kelas, (2) tim, (3) games, (4) tournament, (5) rekognisi tim. Selanjutnya menurut Trianto (2009:84) adapun langkah-langkah TGT adalah: (1) presentasi guru, (2) kelompok belajar, (3) tournament, (4) penghargaan kelompok.

Sedangkan menurut Rusman (2011:225) langkah-langkah TGT terdiri dari lima tahap yaitu: (1) penyajian kelas (*class presentation*), (2) belajar kelompok (*team*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team rekognisi*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti akan memakai langkah yang dikemukakan oleh Slavin yaitu: presentasi kelas, tim, game, tournament dan rekognisi tim.

Pengaturan meja-meja tournament



Gambar skenario tournament (Slavin:168)

Rekognisi tim

Rekognisi tim atau penghargaan kelompok dilakukan setelah tournament berlangsung, yaitu dengan membuat lembar rangkuman tim yang diperoleh siswa selama tournament terjadi. Poin tournament yang dikumpulkan oleh masing-masing siswa inilah yang akan dibuat rangkum timnya untuk menentukan tim yang akan memperoleh sertifikat berdasarkan skor timnya.

Setelah proses rekognisi tim, siswa mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru yang nilainya akan dihitung skor perkembangannya untuk memperoleh skor perkembangannya. Penghitungan skor perkembangan yaitu dengan mencari selisih antara skor awal dengan skor akhir. Yang menjadi patokan dalam penentuan skor awal adalah KKM yang harus dicapai oleh siswa dan skor akhir didapat dari nilai perolehan siswa dalam menjawab soal tes. Skor perkembangan yang diperoleh oleh individu dihitung dengan menggunakan pedoman yang disusun oleh Slavin (dalam Nur, 2008:97). Berikut adalah skor awal yang diperoleh siswa:

NO	Nama Siswa	Skor awal
1	AZ	60
2	INR	80
3	KS	50
4	NR	60
5	NN	75
6	SY	80
7	AR	45
8	WL	70
9	APL	55
10	RA	75
11	ND	55
12	MF	60
13	RO	75
14	AG	55
15	YF	60
16	FN	85
17	KS	55

1. Menghitung skor individu

Skor peningkatan individu dihitung berdasarkan tingkat dimana skor kuis mereka (persentase yang benar) melampaui skor awal mereka:

Skor kuis	poin kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10-1 poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

2. Menghitung skor tim

Untuk menghitung skor tim, catatlah tiap poin kemajuan semua anggota tim pada lembaran anggota tim dengan jumlah anggota yang hadir.

Tingkat penghargaan diberikan didasarkan pada rata-rata skor tim, sebagai berikut:

Kriteria (rata-rata tim)	penghargaan
15	TIM BAIK
16	TIM SANGAT BAIK
17	TIM SUPER

d. Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Cooperative Tipe TGT*

Agar suatu proses pembelajaran berjalan lancar, maka direncanakan suatu perencanaan. Oleh karena itu sebelum proses pembelajaran berlangsung maka perlu dibuat sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Depdiknas (2007: 162) menjelaskan bahwa “RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk

mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus”.

Depdiknas (2007: 163) menjelaskan bahwa “komponen RPP minimal mencakup 1) tujuan pembelajaran, 2) materi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) sumber belajar dan 5) penilaian pembelajaran”.

Dalam penelitian ini standar kompetensi diambil dari salah satu Standar Kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam mata pelajaran PKn di kelas IV semester I adalah: 1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah 1.1. mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan kecamatan.

Dalam penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dalam materi lembaga pemerintahan desa dan kecamatan di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh ada 5 langkah yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu:

1. Presentasi Kelas

Sebelum penyajian materi tentang sistem pemerintahan desa dan kecamatan guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, membangkitkan skemata dan memberi motivasi untuk belajar kelompok, selanjutnya guru mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan : LKS, lembar jawaban untuk tim dan memperkenalkan materi melalui presentasi kelas, biasanya menggunakan pengajaran langsung/ceramah. Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka.

2. Tim

Setelah siswa mendengar penjelasan guru kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang yang berasal dari siswa yang tingkat akademik, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Setiap kelompok mengerjakan LKS tentang tugas dari masing-masing tentang pemerintahan desa dan kecamatan untuk menuntaskan materi ajar yang sudah diterimanya.

3. Game

Guru mempersiapkan permainan kartu bernomor yang disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi 4 siswa, tiap siswa dalam kelompok memiliki tim baru yang berbeda. Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan lembaga pemerintahan desa dan kecamatan. Hal ini dilakukan untuk mengetes pengetahuan siswa. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4. tournament

guru mempersiapkan bahan tournament yang dibutuhkan: lembar penempatan meja tournament. Tiap meja tournament telah diisi dengan satu lembar permainan dan lembar kunci permainan, satu lembar skor permainan, kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang sistim pemerintahan desa dan

kecamatan dan siswa harus mengecek jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja.

Aturan permainan: 1) pemain pertama mengambil kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai dengan lembar permainan, 2) membaca pertanyaan tersebut, 3) memberi jawaban. Untuk penantang pertama : 1) setuju dengan pembaca atau menantang dan memberi jawaban, demikian juga penantang kedua.

Mencocokkan permainan: 1) pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut, 2) apabila ada penantang yang menjawab salah ia akan mngembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu, 3) apabila tidak ada satupun jawaban yang benar kartu tersebut dikembalikan ketumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pembelajaran atau sampai tumpukan kartu telah habis, 4) pada akhir tournament hitunglah banyaknya kartu yang diperoleh siswa, 5) siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkat berikutnya masing-masing 40,30,20.

5. Rekognisi Tim

Setelah tournament selesai, langkah berikutnya adalah menentukan skor tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Skor ini diperoleh dari poin yang didapatkan siswa selama tournament berlangsung. Apabila siswa mampu menjawab satu soal tournament, maka ia berhak menyimpan kartu tersebut. Pada akhir permainan akan dihitung jumlah kartu yang diperoleh setiap siswa dalam meja tournament. Dalam

penelitian ini peneliti mengambil cara menghitung poin tournament yang dikemukakan oleh Slavin (2005:175) untuk permainan dengan empat pemain, seperti tabel berikut:

Pemain	Tidak ada yang sama	Sama nilai tertinggi	Sama nilai terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60
Peraih skor tengah	40	50	30
Peraih skor rendah	20	20	30

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa apabila tidak ada siswa yang memperoleh kartu yang sama maka siswa yang memperoleh kartu yang paling banyak ia akan menjadi siswa yang meraih skor tertinggi dan berhak memperoleh 60 poin. Siswa yang memperoleh kartu nomor dua paling banyak, maka ia berhak memperoleh 40 poin, dan siswa yang memperoleh kartu nomor tiga paling banyak, maka ia berhak memperoleh 20 poin. Namun jika ada siswa yang memperoleh jumlah kartu yang sama dalam meja tournament, maka perolehan skor berlaku seperti tabel diatas.

Langkah selanjutnya adalah memberikan penghargaan pada tiap tim berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh dari sumbangan poin yang diberikan oleh tiap anggota kelompok. Dalam penelitian ini, penghargaan yang diberikan adalah berupa pemberian sertifikat. Adapun kriteria penghargaan yang diberikan adalah sebagai berikut:

kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Setelah proses perencanaan dibuat, maka proses pembelajaran hendaknya berlangsung dengan rencana yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran berlangsung, agar siswa dapat belajar lebih aktif serta dapat merangsang keterlibatan siswa untuk belajar dapat dilakukan dengan menetapkan model, strategi, metode atau teknik pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang berfokus pada siswa (BSNP, 2008:27).

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, maka perlu diadakan tes untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk menilai hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diperoleh dari pedoman penskoran yang berguna untuk menentukan hasil belajar yang diperoleh siswa.

B. Kerangka Teori

Penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* pada pembelajaran PKn di kelas IV bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *cooperative tipe TGT* sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran *cooperative tipe TGT* pada materi lembaga pemerintahan desa dan kecamatan diawali dengan:

1. Presentasi kelas

Tahap ini dimulai dengan memajang beberapa gambar yang berhubungan dengan lembaga pemerintahan desa. Selanjutnya dilakukan tanya jawab tentang gambar yang dipajang untuk membangkitkan skemata siswa, dan guru akan meminta beberapa siswa menceritakan ke depan kelas

tentang isi gambar tersebut. Kemudian guru akan menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan desa dan kecamatan.

2. Tim

Tahap ini diawali dengan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan siswa duduk dalam kelompok. Selanjutnya siswa mendiskusikan tugas dari masing-masing lembaga pemerintahan desa dan kecamatan. tiap masing-masing kelompok akan memecahkan masalah yang ada dalam LKS. Perwakilan dari masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. Kelompok yang lain menanggapi hasil diskusi temannya. Masing-masing kelompok memeriksa hasil diskusinya dan memperbaikinya jika ada yang salah.

3. Game

Tahap ini merupakan tahap ketika guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan untuk mengetes pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan belajar tim. Dalam hal ini guru menyediakan kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan, lembar soal, kunci jawaban tournament. Selanjutnya siswa bersiap-siap untuk melakukan tournament.

4. Tournament

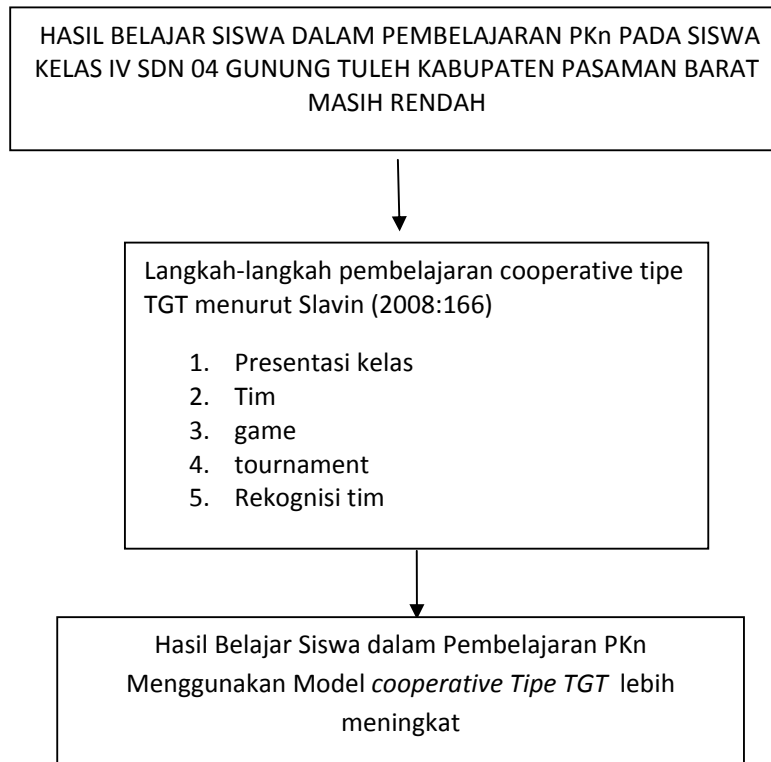
Tahap tournament dimulai dengan membentuk siswa menjadi kelompok baru untuk melakukan permainan tournament. Kemudian siswa duduk dalam meja tournament berdasarkan kelompok baru yang dibentuk guru dan siswa siap untuk melakukan tournament. Selanjutnya guru membagikan kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang lembaga

pemerintahan desa dan kecamatan, lembar soal dan kunci jawaban tournament kepada kelompok tournament. Siswa melakukan tournament dalam waktu yang telah ditentukan dan terlebih dahulu siswa mengocok kartu permainan. Secara bergiliran siswa melakukan permainan tournament berdasarkan arah jarum jam. Siswa yang lain boleh menantang pembaca jika penantang memiliki jawaban yang berbeda dari pembaca. Siswa menghitung skor yang mereka peroleh dari permainan tournament.

5. Rekognis Tim

Setelah selesai melakukan tournament, siswa kembali ke kelompok asal untuk menghitung skor yang mereka peroleh dari permainan tournament. Selanjutnya guru mengumumkan kelompok yang memiliki skor yang lebih tinggi. Guru memberikan penghargaan kepada 3 kelompok yang mendapat skor tertinggi.

Berdasarkan teori sebelumnya maka kerangka teori dapat dijabarkan dengan bagan berikut:



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Time Game Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh kabupaten Pasaman Barat.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu: Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT*, dilakukan penilaian kognitif, afektif selama siswa melakukan kegiatan dan penilaian psikomotor diperoleh melalui skor perkembangan yang diperoleh siswa.

1. perencanaan pembelajaran PKn di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dalam bentuk RPP pada siklus I masih terdapat kekurangan , antara lain: belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, belum sesuai alokasi waktu, belum merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hasil penilaian RPP untuk siklus I diperoleh persentase ketuntasan 71,4 %. Pada siklus II kekurangan yang terdapat pada siklus I telah diperbaiki sehingga diperoleh persentase ketuntasan 85,7%.
2. Penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dilaksanakan mengikuti perencanaan yang telah dilaksanakan sesuai dengan

langkah-langkah model pembelajaran *cooperative tipe TGT* yaitu: presentasi kelas, tim, game, tournament, rekognisi tim. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I siswa masih ragu dalam mengeluarkan pendapat dan kelihatan masih bingung selama pembelajaran dilaksanakan. Hal ini karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran *cooperative tipe TGT*. Sementara pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT sehingga siswa sudah mulai berani mengeluarkan pendapat dan tidak bingung lagi dalam melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Dilihat dari aspek guru terjadi peningkatan pada siklus I dengan perolehan persentase 76,5%, pada siklus II dengan persentase 89,2%. Dilihat dari aspek siswa terjadi peningkatan pada siklus I dengan perolehan persentase 73,1%, siklus II dengan perolehan persentase 85,7%.

3. Hasil belajar siswa telah menerapkan pembelajaran *cooperative tipe TGT* dari siklus I ke siklus II meningkat. Siklus I pertemuan I hasil belajar rata –rata aspek kognitif adalah 69,3%, afektif 77,3%, dan psikomotor 77,5%. Pada siklus I pertemuan II aspek kognitif menjadi 71,1%, afektif 78,5% dan psikomotor 79,% dan pada siklus II pertemuan I aspek kognitif menjadi 81,7, afektif 84,8 dan psikomotor 82,4. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I masih rendah karena penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* merupakan hal yang baru bagi siswa SDN 04 Gunung Tuleh, sehingga

mereka masih bingung dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada siklus II sudah terbiasa, sehingga mereka benar-benar serius mengikuti proses pembelajaran tournament maupun saat pelaksanaan tes. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa meningkat tiap pertemuannya. Penggunaan model *cooperative tipe TGT* pada pembelajaran PKn bagi siswa di kelas IV SDN 04 telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas maka peneliti mengajukan saran untuk pertimbangan:

1. Dalam merencanakan pembelajaran guru harus memperhatikan komponen-komponen yang harus ada dalam RPP dan berusaha merencanakan sebaik mungkin pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran disarankan guru memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan model dan metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, kemudian guru berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
3. Dalam menilai hasil belajar siswa disarankan guru melaksanakan penilaian yaitu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga hasil belajar siswa dapat di evaluasi dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus. Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amin, Zainul. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- BNSP. 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Sekolah Dasar*. Jakarta:
- Depdiknas Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Dimiyati. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahari. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ferry. 2010. *Model Pembelajaran*. Semarang : Puspa Inri Mandiri
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Propesi Guru*. Jakarta : Rajawali Press
- Lukmanul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Purwanto, Ngalm. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Robert, E, Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali pers
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Seminar Nasional Pendidikan. 2010. *Model-model Pembelajaran Efektif*. Seminar ini tidak dipublikasikan. Padang : UNP
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pendekatan, metode, teknik dan Model Pembelajaran* (Online)[http://akhmadsudarjat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model pembelajaran](http://akhmadsudarjat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran)
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Masmedia Buana Pustaka
- Taufina, dkk. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Pres
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Wahab, Azis. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Winata Putra S. Udin, dkk. 2008. *Materi dan pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Yasin, Anas. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bung Hatta Universitas Press