

**PENINGKATANHASILBELAJARSISWAPADAPEMBELAJARAN
PENDIDIKANKEWARGANEGARAAN(PKn)DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIFTIPE*TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*
DI KELAS IV SD ISLAM BUDI MULIAKECAMATAN
PADANG TIMURKOTA PADANG**

SKRIPSI



Oleh :

RIZKI AMELIA

NIM:56970

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* Di Kelas IV SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang

Nama : Rizki Amelia

Nim : 56970

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Dra. Asnidar. A

NIP.195010011976032002

Pembimbing II



Drs. Zainal Abidin

NIP. 195508181979031002

Mengetahui :

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP. 19591212 198710 1 001

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 Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Islam Budi Mulia kecamatan Padang Timur kota Padang

Nama : Rizki Amelia

Nim : 56970

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Asnidar. A	 (.....)
Sekretaris : Drs. Zainal Abidin	 (.....)
Anggota : Dra. Reinita, M.Pd	 (.....)
Anggota : Dra. Wirdati, M.Pd	 (.....)
Anggota : Dra. Zaiyassai, M.Pd	 (.....)

ABSTRAK

RIZKI AMELIA, 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV SD Islam Budi Mulia kecamatan Padang Timur kota Padang

Kata kunci: hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Kooperatif tipe TGT

Penelitian ini berawal dari kenyataan di SDI Budi Mulia kota Padang, bahwa nilai pkn siswa kelas IV rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran didalam kelas lebih didominasi oleh guru yang berdampak siswa kurang aktif dalam kelas yang mengakibatkan nilai siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT di SDI Budi Mulia kota Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai pratiksi yang melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dilaksanakan 5 tahap yaitu: 1) penyajian kelas 2) belajar dalam kelompok 3) permainan 4) pertandingan 5) penghargaan kelompok. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Budi Mulia yang terteliti berjumlah 20 orang.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD. Hal ini terlihat dari (1) Perencanaan pada siklus I 78,57% dan meningkat menjadi 89,28% pada siklus II, (2) Pelaksanaan dari aspek guru pada siklus I 78,57% dan pertemuan II meningkat menjadi 93% pada siklus II, kemudian aspek siswa pada siklus I 71% meningkat menjadi 89% pada siklus II, (3) Hasil belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 68 meningkat menjadi 86 pada siklus II. Dengan demikian terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDI Budi Mulia Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Islam Budi Mulia kecamatan Padang Timur kota Padang**

Salawat beserta salam penulis kirimkan kepada arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan ke alam yang penuh berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP-UNP. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibuk Dra. Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibuk Dra. Asnidar. A dan bapak Drs. Zainal Abidin, selaku dosen pembimbing dan II yang

telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M. Pd, Ibu Dra. Wirdati, M. Pd, dan Ibu Dra. Zaiyasni, M. Pd selaku tim penguji I, II dan III yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
5. Ibu Hj. Aslimar selaku kepala sekolah SDI Budi Mulia Kota Padang, atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. Ibu Resti Anggia, S.Pd, selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
7. Siswa-siswi SDI Budi Mulia Kota Padang, yang telah menerima peneliti untuk mengajar di kelas IV selama penelitian.
8. Kedua orang tua Ayahanda Mansur dan Ibunda Dernawati, Ama.Pd dan suaminya Zulfadli, SE, kakakku Afriadi, S.E, serta adek-adekku Alfatihatu Rahman dan Khairul Fadhli yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
9. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 seksi BB-21 yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas

penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang , Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Hasil Belajar	11
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	12
a. Pengertian pembelajaran	12
b. Pengertian PKn	13
c. Tujuan PKn	14
d. Ruang Lingkup PKn	15
3. Model Pembelajaran Kooperatif	17
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	17
4. Model pembelajaran kooperatif <i>Team Games Tournament</i>	

(TGT)	18
a. Pengertian TGT	18
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	19
c. Keunggulan Model Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	20
d. Langkah-langkah <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	21
B. Kerangka Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
3. Waktu/Lama Penelitian	26
B. Rancangan Penelitian	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
2. Alur Penelitian	28
C. Prosedur penelitian	31
D. Data dan Sumber Data	35
1. Data Penelitian	35
2. Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	36
F. Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Siklus I Pertemuan I	41

a. Perencanaan	41
b. Pelaksanaan	45
c. Pengamatan	53
d. Refleksi	60
2. Siklus I Pertemuan II	61
a. Perencanaan	61
b. Pelaksanaan	65
c. Pengamatan	75
d. Refleksi	81
3. Siklus II	82
a. Perencanaan	83
b. Pelaksanaan	84
c. Pengamatan	92
d. Refleksi	98
B. Pembahasan	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Teori.....	25
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	
	Pertemuan I	115
Lampiran 2	Uraian Materi	122
Lampiran 3	Soal Tournament	125
Lampiran 4	Kunci Jawaban Teornament	126
Lampiran 5	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	127
Lampiran 6	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.	128
Lampiran 7	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	129
Lampiran 8	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan I	132
Lampiran 9	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan I	137
Lampiran 10	Lembaran Penilaian Kelompok Tournament	142
Lampiran 11	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus I	
	Pertemuan I	143
Lampiran 12	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I	
	Pertemuan I	144
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	147
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	
	Pertemuan II.....	149
Lampiran 15	Uraian Materi	156
Lampiran 16	Soal Tournament	159
Lampiran 17	Kunci Jawaban Teornament	160
Lampiran 18	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	161
Lampiran 19	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	162
Lampiran 20	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	164
Lampiran 21	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	169

Lampiran 22	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan II	175
Lampiran 23	Lembaran penilaian Kelompok Tournamen	180
Lampiran 24	Lembar pengamatan penilaian Aspek Kognitif Siklus I .	181
Lampiran 25	Lembaran pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II	182
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I pertemuan II	185
Lampiran 27	Rarekap nilai aspek Afektif dan Kognitif siklus I.....	186
Lampiran 28	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	187
Lampiran 29	Uraian Materi	194
Lampiran 30	Soal Tournament	197
Lampiran 31	Kunci Jawaban Teornament	198
Lampiran 32	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus II	199
Lampiran 33	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus II	200
Lampiran 34	Lembar Penilaian RPP Siklus II	201
Lampiran 35	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus II	205
Lampiran 36	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Sikklus II	210
Lampiran 37	Lembar Penilaian Kelompok Tournamen	215
Lampiran 38	Lembaran Pegamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	216
Lampiran 39	Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus II	217
Lampiran 40	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	220
Lampiran 41	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	221
Lampiran 42	Dokumentasi Penelitian	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pada siswa . Maka untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tetap menjadi prioritas utama pemerintah Indonesia saat ini. “Peningkatan mutu pendidikan tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, dan olah rasa agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global” Depdiknas, 2006:1.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan , pemerintah berusaha menerapkan melakukan penataan pendidikan secara bertahap dan terus-menerus melalui pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kunandar (2007:6-7), bahwa:

Peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan dapat ditempuh melalui program dan kebijakan: 1) meningkatkan pelaksanaan wajib belajar sembilan tahun, 2) memberikan akses yang lebih besar kepada kelompok masyarakat yang selama ini kurang terjangkau oleh layanan pendidikan, 3) meningkatkan penyediaan pendidikan keterampilan dan kewirausahaan atau pendidikan non formal, 4) meningkatkan penyediaan dan pemerataan sarana dan prasarana pendidikan, 5) meningkatkan kualifikasi, kompetensi, dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan, 6) meningkatkan kesejahteraan tenaga pendidik dan kependidikan, 7) menyempurnakan manajemen pendidikan dan meningkatkan partisipasi dalam proses perbaikan

mutu pendidikan, 8) meningkatkan kualitas kurikulum dan pelaksanaan yang bertujuan membentuk karakter dan kecakapan hidup sehingga peserta didik mampu memecahkan berbagai masalah kehidupan dengan kreatif dan mejadi manusia yang inovatif serta produktif”.

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. Sejalan dengan pendapat tersebut, Depdiknas (2006:ii) menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKn mencakup: 1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), dan 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) yang pada gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokratis konstitusional. Sejalan dengan pendapat tersebut, ruang lingkup pembelajaran PKn dalam kurikulum KTSP 2006 harus mencakup ke dalam pengembangan kemampuan, penguasaan pengetahuan (konsep), pengembangan kepribadian (sikap, nilai, dan moral) serta perilaku atau tindakan (keterampilan) yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Salah satu program pemerintah dalam hal peningkatan mutu pendidikan dimulai dari tingkat SD. Pada tingkat SD peningkatan kualifikasi pendidikan dimulai peningkatan profesional guru, sarana dan prasarana. Dalam peningkatan profesional guru, diharapkan guru mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai karena strategi pembelajaran adalah

merupakan suatu pembelajaran dengan terbentuknya hubungan baik antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2009:2) bahwa model pembelajaran adalah “strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran”.

Depdiknas 2006 tingkat SD/MI/SDLB yang salah satu Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran PKn di kelas IV semester II adalah tentang “memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan”. Tujuan dari KD tersebut adalah meminta siswa untuk mampu menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan. KD ini akan lebih tepat dan lebih efektif penyampaiannya apabila menggunakan model Pembelajaran *kooperatif* tipe TGT.

Alasannya adalah dalam mempelajari materi tersebut siswa sedapat mungkin siswa akan lebih memahami dan mengerti isi dari pesan pembelajaran apabila mereka mengalaminya dalam kehidupan nyata. siswa bukan lagi hanya menghafal materi tersebut berdasarkan apa yang disampaikan guru atau melihat hanya gambarnya saja, yang akhirnya membuat siswa dengan kemampuan terbatas dalam menyerap pelajaran kesulitan dalam memahami dan menghubungkannya dalam kehidupan nyata.

Kenyataan yang peneliti lihat di lapangan selama penulis menjalani observasi dengan guru PKn kelas IV (tanggal 11 Februari 2013) di SD Islam Budi Mulia, menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan atau hafalan

konsep semata. Hasil pengamatan terungkaplah beberapa kendala dalam pembelajaran materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya yaitu : 1) Peran guru masih terlalu dominan, siswa hanya berperan sebagai pendengar dan mencatat apa yang diajarkan guru, 2) Dalam pembelajaran materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya guru kurang mengajarkan cara atau solusi terhadap masalah yang terjadi, 3) Guru sering menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat di ajarkan dengan menggunakan metode ceramah sehingga kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap (dengan kooperatif tipe TGT), 4) guru sering menyampaikan materi secara klasikal, 5) kurang memotivasi kepada siswa, 6) kurang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan sesama teman kelompoknya (diskusi).

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak kepada siswa yaitu 1) tidak aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi, 2) kurang berinteraksi sesama temannya, 3) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok, 4) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai dan keterampilan-keterampilan social untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat serta tidak terlihatnya perubahan sikap siswa setelah memahami materi yang di berikan guru.

Hal ini berdampak kepada hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa menjadi rendah dengan nilai rata-rata 56 belum mencapai kriteria ketuntasan

minimal. Sedangkan KKM (kriteria ketuntasan minimal) mata pelajaran PKn adalah 70.

Data rekapitulasi nilai semester I kelas IV Tahun Pelajaran 2012/2013 yang peneliti peroleh dari SD Islam Budi Mulia menunjukkan bahwa nilai atau hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn Masih dibawah KKM. Hal ini terlihat pada Tabel 1.1 Skor Dasar dari Nilai Ujian Semester I Kelas IV pada Mata Pelajaran PKn SD Islam Budi Mulia Padang Timur Tahun Ajaran 2012/2013 berikut

Tabel 1.1 : Skor Dasar dari Nilai Ujian Semester I Kelas IV pada Mata Pelajaran PKn SD Islam Budi Mulia Padang Timur Tahun Ajaran 2012/2013

No	Nama Siswa	KKM	US I	Keberhasilan	
				Berhasil	Belum Berhasil
1.	AD	70	40		Belum Berhasil
2.	HF	70	40		Belum Berhasil
3.	RY	70	55		Belum Berhasil
4.	DF	70	45		Belum Berhasil
5.	CC	70	75	Berhasil	
6.	FH	70	40		Belum Berhasil
7.	AF	70	50		Belum Berhasil
8.	GD	70	80	Berhasil	
9.	DV	70	70	Berhasil	
10	ZY	70	40		Belum Berhasil

11.	MA	70	70	Berhasil	
12.	HS	70	70	Berhasil	
13.	SA	70	75	Berhasil	
14.	MQ	70	40		Belum Berhasil
15.	YT	70	50		Belum Berhasil
16.	FZ	70	40		Belum Berhasil
17.	FM	70	45		Belum Berhasil
18.	HB	70	70	Berhasil	Belum Berhasil
19.	FK	70	40		Belum Berhasil
20.	FY	70	80	Berhasil	
Jumlah			1115	40%	60%
Rata-Rata			56		

Sumber: Data Belajar Evaluasi siswa tahun ajaran 2012/2013

Data tabel di atas menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan guru di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang adalah 70. Dari 20 orang siswa yang belum berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar adalah sebanyak 12 orang (60%), sedangkan siswa yang mencapai tingkat ketuntasan adalah 8 orang (40%), artinya KKM yang ditetapkan belum mencapai target.

Untuk mengatasi kondisi di atas perlu diadakan pembaharuan pada metode dan model mengajar guru. Guru harus memakai model pembelajaran yang mampu menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, aktif bekerja sama di dalam kelompok, setiap siswa bebas mengemukakan idenya dengan teman yang lain dan mengaitkan pengalaman

kehidupan nyata siswa dengan materi tersebut. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di mana siswa aktif dan bebas mengemukakan idenya dengan teman yang lain serta guru hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengelolaan kelas yaitu dengan menggunakan model *kooperatif* tipe *TGT*

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn karena model pembelajaran *TGT* merupakan suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dan beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*tournament*). Dalam model pembelajaran tersebut siswa termotivasi dengan adanya penghargaan setelah belajar kelompok yang diberikan oleh guru. *TGT* mempunyai kelebihan antaranya dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa lebih giat dan termotivasi.

Salah satu materi pelajaran PKn yang dapat diajarkan guru dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* adalah materi pembelajaran yang terdapat pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, materi ini diajarkan pada siswa kelas IV SD semester II, dengan Standar Kompetensi (SK) menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi dilingkungannya, sedangkan Kompetensi Dasarnya (KD) memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin sekali untuk melakukan penelitian ini dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dan dengan pertimbangan kemampuan, tenaga, dan waktu maka peneliti secara umum merumuskan masalah dari penelitian ini yaitu tentang “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Islam Budi Mulia, Kecamatan Padang Timur Kota Padang ?”.

Rumusan masalah secara umum di atas dapat dirincikan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif

Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang?

3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang.
3. Penilaian Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

1. Bagi penulis, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan nantinya dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD.
3. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi untuk tugas-tugas dan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Nana (2009:22) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila telah terjadi tingkah laku ke arah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Sedangkan menurut Hamzah (2011:212), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungan. Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran yang berupa kemampuan

dan perubahan-perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Seorang siswa dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik pada dirinya.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar “belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran -an. Pembelajaran menurut Gagne dan Biggs (dalam Djafar 2001:10) adalah “Rangkaian peristiwa/kejadian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah”. Natawijaya (1992:59) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan”. Sedangkan Rohadi (2003:6) menyatakan “istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar siswa”.

Dari uraian-uraian yang telah di paparkan dapat bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembimbingan terhadap

siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga 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.

Menurut Soemantri (dalam Abdul, 2002:14) menyatakan bahwa:

PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga yang baik, yaitu warga negara yang tahu dan mampu berbuat baik secara umum dan mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara

kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

PKN merupakan mata pelajaran yang memiliki berbagai tujuan. Depdiknas (2004:30) menyatakan bahwa tujuan PKN adalah “mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dalam memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan warga negara yang bertanggungjawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Tujuan dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di dalam Depdiknas (2006:271) menyatakan agar siswa dapat:

- 1). Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta 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-bangsa lain dengan peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKN SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat

tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan bersikap menurut norma dan nilai yang terkandung dalam pancasila dan UUD 1945.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran PKn selain memiliki tujuan juga memiliki ruang lingkup. Ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek, sesuai dengan.

Depdiknas (2006:271-272) ruang lingkup PKn meliputi aspek-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, 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, 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, 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 dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, 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, dan 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Selanjutnya Andries (2007:2) menyatakan bahwa ruang lingkup PKn adalah :”1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum, dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) keutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi”.

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek :”1) sistem sosial bangsa, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan 4) sistem berbangsa dan bernegara”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat bahwa ruang lingkup PKn SD mencakup persatuan dan kesatuan bangsa;

norma, hukum dan peraturan; hak asasi manusia (HAM); kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; serta globalisasi.

3. Model kooperatif

a. Pengertian Model Kooperatif

Model kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok setiap siswa yang ada dalam kelompok dan saling bekerja sama dengan anggota kelompok.

Menurut Sugiyanto (2009:37) model kooperatif adalah:

Suatu model yang kegiatannya berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Model kooperatif merupakan salah satu model yang terstruktur dan sistematis dengankelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Slavin (dalam Etin, 2007:4), menyatakan bahwa “model kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas bahwa model kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya (berkolaboratif) dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar bersama dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

4. Model pembelajarankooperatiftipe *Team games tournament (TGT)*

a. Pengertian Kooperatif Tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yng menarik bagi siswa. Dalam proses akhir pembelajaran akan diadakan permainan secara berkelompok dengan menggunakan turnamen.

MenurutNurasma (2006:54),Model TGT adalah:

“salah satu pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan diakhiri dengan pemberian sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu setiap sekali seminggu pada meja tournament dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lainnya”.

Robert (2005:163), mengatakan bahwa “secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal, yaitu TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan skor

kemajuan individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan pembelajaran yang menggunakan permainan atau kuis berkelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang tiap kelompok masing-masing siswa berpacu untuk menjadi wakil kelompok dalam permainan.

b. Tujuan pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap kegiatan dalam pembelajaran maupun model pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri. Tujuan pembelajaran kooperatif Tipe TGT menurut Ibrahim (dalam Muhamad, 2006:12) adalah sebagai berikut:

- (1) Pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit,
- (2) penerimaan terhadap perbedaan individu, tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan,
- (3) pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Trianto, 2010:57) menyatakan bahwa “tujuan pokok pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan

prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yang lebih baik, penerimaan terhadap keragaman antara individu dan pengembangan hasil sosial dalam kelompok dan lingkungan.

c. Keunggulan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*(TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan tersendiri begitu juga dengan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Wina (2008:249) keunggulan dari model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn di SD yaitu:

(a) Melalui model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain, (b) Membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, (c) Dapat membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima perbedaan, (d) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (e) Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, (f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik, (g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan

belajar abstrak menjadi nyata, (h) Selama interaksi kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Davidson (dalam Asma, 2008:21), menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif Tipe *Team Games Tuornament* (TGT) yaitu: (1) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, (2) meningkatkan komitmen, (3) dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya, (4) siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, (5) tidak bersifat kompetitif, (6) tidak memiliki rasa dendam.

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:10), menyatakan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntunan untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keunggulan model kooperatif tipe TGT yaitu: (1) dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, (2) saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik, (3) melatih siswa untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, (4) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, (5) menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan menghilangkan rasa dendam, (6)

dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (7) melatih siswa SD untuk menerima perbedaan yang ada antara satu kelompoknya.

d. Langkah-langkah *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Robert (2008:53), langkah-langkah *TGT*

Secara berurutan adalah sebagai berikut:

(1) Penyajian kelas, Setiap belajar dengan model *TGT* selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk berkooperatif, penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar. (2) Kegiatan belajar kelompok/tim, setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan saat kegiatan belajar selesai dilaksanakan, (3) Permainan, Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok, (4) Tournament, tournament merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut, (5) Penghargaan kelompok, Penghargaan kelompok diberikan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing kelompok membaca perolehannya kembali kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Menurut Hamdani (2011:92) langkah-langkah *TGT* adalah

1) Penyajian kelas pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok, 2) kelompok (*team*), kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima

orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman-teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*, 3) *Game*, *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. 4) *Turnamen*, turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya di kelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok), guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-ratanya 30-40.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa langkah-langkah *TGT* yaitu, 1) penyajian kelas, 2) kegiatan belajar kelompok/tim, 3) permainan, 4) tournament, 5) penghargaan kelompok.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam kooperatif tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok, sehingga siswa dapat mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran maka

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan semakin bertambah. Jika pemahaman siswa bertambah, maka hasil belajar akan meningkat.

Adapun langkah–langkah TGT dalam peningkatan hasil belajar siswa pendidikan kewarganegaraan (PKn) meliputi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) siswa kelas IV SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang adalah:

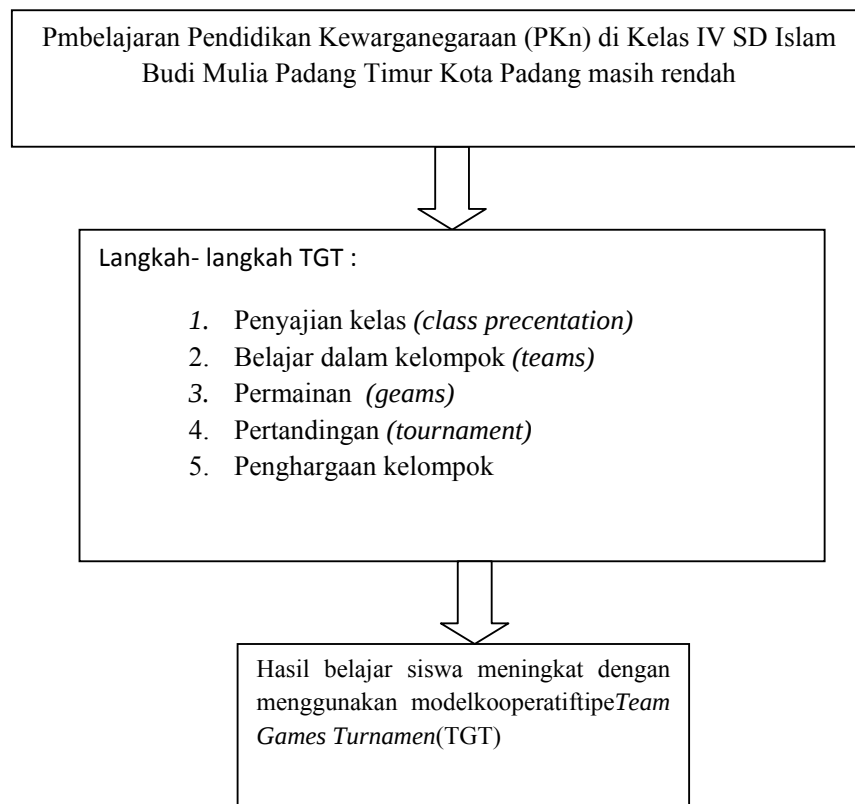
Langkah-langkah TGT menurut Robert (2008:53) langkah ini dapat diuraikan sebagai berikut

1. Penyajian kelas. Setiap belajar dengan model TGT selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum penyajian materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk berkooperatif, penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar.
2. Kegiatan belajar kelompok/tim. Setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban di serahkan kegiatan belajar selesai dilaksanakan.
3. Permainan. Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang

dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok.

4. *Tournament*. *Tournament* merupakan sturuktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut.
5. Penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing kelompok membaca perolehannya kembali ke kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk peningkatan pembelajaran PKn di kelas IV SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn dilaksanakan dengan langkah-langkah *TGT* yaitu: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan, *tuornament* dan penghargaan kelompok. Pelaksanaan pembelajaran yang dirancang dengan *TGT* selalu meningkat dari RPP siklus I pertemuan I 78% dan RPP siklus I pertemuan II 86% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 89%.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* ada beberapa tahap yaitu penyajian materi dan pemajangan media, siswa sudah bisa menginterpretasikan gambar dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II kualifikasinya baik. Pada tahap kerja kelompok, siswa berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya, dan bekerja sama dengan baik serta siswa juga saling

menghargai pendapat temannya dan menerima perbedaan sesama temannya. Pada tahap *tournament*/permainan kuis, siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat dengan adanya permainan kuis/ *tournament* ini yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

3. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa siklus I 65. Pembelajaran belum dianggap tuntas jika hasil persentase ketuntasan yang diperoleh di bawah 70. Maka dari itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, ternyata hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85 yang sudah melebihi dari standar ketuntasan minimal. Hal ini merupakan bukti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Islam Budi Mulia Kecamatan Padang Timur Kota Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam merancang pelaksanaan pembelajaran hendaknya dibuat menurut aturan atau berdasarkan langkah- langkah model *kooperatif* tipe TGT. Sehingga pembelajaran menjadi lebih baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Sehingga pembelajaran berjalan dengan lebih baik, dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

3. Dengan mempergunakan model *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai Persentase ketuntasan siklus I yaitu 68% sedangkan siklus II yaitu 86%. Dan dilihat dari peningkatan hasil belajar kognitif pada siklus I nilai rata-rata kelas 60% menjadi 84% pada siklus II dan nilai rata-rata pada ranah afektif pada siklus I, 67% menjadi 87% pada siklus II.