

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS IV SDN 21 NAN
SABARIS KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH

**YULIA PEBRI YENTI
NIM. 93524**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

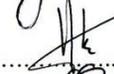
*Dinyatakan Telah Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Yulia Pebri Yenti
TM/NIM : 2009/93524
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Asmaniar Bahar	
2. Sekretaris : Dra. Zainarlis, M.Pd	
3. Anggota : Dra. Asnidar A.	
4. Anggota : Drs. Arwin	
5. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd	

ABSTRAK

Yulia Pebri Yenti, 2013: Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah bahwa pembelajaran yang dilakukan masih konvensional. Hal ini terlihat dari belum diadakannya suatu pembaruan dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung merasa bosan karena ia hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 21 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan dua siklus secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Data penelitian berupa informasi tentang proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pencatatan setiap tindakan dalam pembelajaran PKn tentang lembaga pemerintahan kabupaten dan provinsi di kelas IV SDN 21 Nan Sabaris, Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN terteliti.

Hasil penilaian RPP pada siklus I pertemuan I diperoleh persentase ketuntasan 71%, siklus I pertemuan II 82%, siklus II pertemuan I 93%. Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru secara berurutan dari siklus I pertemuan I dan II, siklus II yaitu 72%, 81%, 91%. Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari aspek siswa secara berurutan dari siklus I pertemuan I dan II, siklus II yaitu 59%, 75%, 88%. Hasil belajar setelah siklus I pertemuan pertama menunjukkan ketercapaian yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 68,6, aspek afektif 59,27. Siklus I pada pertemuan kedua ketercapaian yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 80, aspek afektif 74. Penelitian dilanjutkan pada siklus II yang diperoleh siswa adalah aspek kognitif 85,58, aspek afektif 80,47. Telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas melalui model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR



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

Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

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

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGSD dan Ibu Dra.Masniladevi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini
2. Seluruh Bapak dan Ibu Pengelola Program PGSD S1 yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga, dan waktu demi kelangsungan pendidikan ini,
3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu nya untuk memberikan arahan dan bimbingan serta teknik penulisan skripsi yang benar
4. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan serta teknik penulisan skripsi yang benar
5. Ibu Dra. Asnidar A, bapak Drs. Arwin, dan ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd selaku Tim Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
6. Ibu Nurmaini, S.Pd selaku Kepala Sekolah beserta staf guru di SDN 21 Nan Sabaris yang telah menyediakan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk mengadakan penelitian,
7. Papa dan Ibu tercinta yaitu Asril K dan Yulizar yang tak henti-henti selalu memberikan do'a dan semangat, serta dukungan yang tak terhingga baik moril maupun materil. Sehingga terselesaikan skripsi ini. Terima kasih papa dan ibu

8. Saudara yang tak hentinya memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini, da romi, da yudi, elok, dan ori.
9. Rekan-rekan seangkatan yang ikut memberi dorongan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini
10. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Allahumma Aamiin.

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

Lubuk Alung, 26 Januari 2013

Penulis

YULIA PEBRI YENTI

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Model Kooperatif.....	7
1. Pengertian model kooperatif.....	7
2. Tujuan model kooperatif.....	8
B. <i>Teams Games Tournament</i>	9
1. Pengertian TGT.....	9
2. Kelebihan TGT.....	10
3. Langkah-langkah TGT.....	11
C. Hasil Belajar.....	13
D. Pendidikan	
Kewarganegaraan.....	15
1. Pengertian PKn.....	15
2. Tujuan PKn.....	16
3. Ruang lingkup PKn.....	17

E. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT.....	17
F. Kerangka teori.....	23

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian.....	27
1. Tempat penelitian.....	27
2. Subjek penelitian	27
3. Waktu dan lama penelitian.....	28
B. Rancangan penelitian.....	28
1. Pendekatan dan jenis penelitian.....	28
2. Alur penelitian.....	30
3. Prosedur penelitian.....	33
a. Perencanaan	33
b. Pelaksanaan.....	34
c. Pengamatan.....	35
d. Refleksi.....	35
C. Data dan sumber data.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument penelitia.....	37
E. Analisis data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	41
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I	41
a. Perencanaan	42
b. Pelaksanaan	47
c. Pengamatan	55
d. Refleksi.....	69
2. Hasil penelitian Siklus I Pertemuan II.....	72
a. Perencanaan	72
b. Pelaksanaan.....	76
c. Pengamatan.....	85
d. Refleksi	97
3. Hasil penelitian Siklus II Pertemuan I.....	99
a. Perencanaan	99
b. Pelaksanaan.....	103
c. Pengamatan.....	111
d. Refleksi	123
B. Pembahasan Hasil.....	124
1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I	124
a. Bentuk RPP PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	124

b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	127
c.	Hasil Pembelajaran Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	132
2.	Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II.....	134
a.	Bentuk RPP PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	134
b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	136
c.	Hasil Pembelajaran Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	139
 BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan.....	142
B.	Saran	144
	Daftar rujukan	146

DAFTAR TABEL

Tabel

	Halaman
1. Hasil MID Semester I TP 2012/2013.....	3
2. Cara penghitungan skor turnamen.....	21
3. Kriteria penghargaan turnamen.....	22
4. Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan I.....	48
5. Hasil perolehan Skor Turnamen Siklus I Pertemuan I	53
6. Hasil perolehan skor kelompok Siklus I Pertemuan I.....	55
7. Hasil perolehan Skor turnamen Siklus I Pertemuan II.....	82
8. Hasil Perolehan skor kelompok Siklus I Pertemuan II.....	83
9. Hasil perolehan skor turnamen siklus II pertemuan I.....	108
10. Hasil perolehan skor kelompok Siklus II Pertemuan I.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	148
2. Uraian Materi.....	153
3. Lembar Kerja siswa siklus I Pertemuan I.....	154
4. Lembar Tes Siklus I Pertemuan I.....	155
5. Kunci Jawaban Lembar Tes Siklus I Pertemuan I.....	156
6. Soal Turnamen Siklus I Pertemuan I.....	157
7. Kunci jawaban soal turnamen Siklus I Pertemuan I.....	158
8. Hasil Belajar aspek kognitif Siklus I Pertemuan I.....	159
9. Hasil Belajar Aspek afektif Siklus I Pertemuan I.....	160
10. Lembar Pengamatan RPP siklus I pertemuan I.....	162
11. Lembar pengamatan Guru Siklus I Pertemuan I.....	166
12. Lembar Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	172
13. Rencana pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	177
14. Uraian Materi Siklus I Pertemuan I.....	181
15. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II.....	182
16. Lembar tes Siklus I Pertemuan II.....	183
17. Kunci Jawaban Lembar Tes Siklus I Pertemuan II.....	184

18. Soal Turnamen Siklus I Pertemuan II.....	185
19. Kunci jawaban soal turnamen Siklus I Pertemuan II.....	186
20. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	187
21. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	188
22. Lembar pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II.....	190
23. Lembar Pengamatan guru Siklus I Pertemuan II.....	194
24. Lembar Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	200
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	205
26. Uraian Materi Siklus II Pertemuan I.....	210
27. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I.....	211
28. Lembar Tes Siklus II Pertemuan I.....	212
29. Kunci Jawaban Lembar Tes Siklus II Pertemuan I.....	213
30. Soal Turnamen Siklus II Pertemuan I.....	214
31. Kunci Jawaban soal Turnamen Siklus II Pertemuan I.....	215
32. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	216
33. Hasil Penilaian aspek afektif Siklus II Pertemuan I.....	217
34. Lembar Pengamatan RPP Siklus II Pertemuan I.....	219
35. Lembar Pengamatan Guru Siklus II Pertemuan I.....	223
36. Lembar Pengamatan Siswa Siklus II Pertemuan II.....	229

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Teori.....	25
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan 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-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2006:271).

Di Sekolah Dasar Negeri 21 Nan Sabaris khususnya kelas IV, berdasarkan pengalaman selama peneliti menjadi guru kurang lebih tiga tahun dan juga berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 6 Februari 2012 terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan masih konvensional. Hal ini dapat terlihat dari beberapa hal berikut, antara lain (1) proses pembelajaran dilakukan secara konvensional karena guru hanya menyampaikan materi kepada siswa tanpa adanya penggunaan alat peraga, atau mengadakan suatu pembaruan dalam proses pembelajaran. (2) guru kurang menciptakan kerjasama antar siswa, (3) ketika guru

mengajukan pertanyaan, siswa yang menjawab pertanyaan hanya orang yang sama.

Berdasarkan temuan di atas, maka hal ini dapat mengakibatkan (1) anak akan belajar secara individu tanpa adanya kerjasama antar kelompok sehingga ia akan menemui kesulitan ketika ia harus bersosialisasi dalam kehidupan yang menuntut adanya kerjasama, (2) siswa cenderung merasa bosan karena ia hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa adanya suatu kegiatan yang menyenangkan, (3) pada umumnya siswa merasa kurang tertantang dan juga 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 kabupaten/kota dan propinsi. Materi ini membutuhkan suatu inovasi dalam cara penyampaiannya, sehingga siswa merasa tertarik sekaligus tertantang untuk mengikuti proses pembelajaran PKn, misalnya dengan mengadakan suatu permainan yang berlangsung dalam suatu turnamen.

Proses pembelajaran yang konvensional seperti yang dikemukakan di atas, pada akhirnya akan bermuara pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SDN 21 Nan Sabaris. Hasil belajar Ulangan Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013 terlihat pada tabel berikut

Hasil belajar Ulangan MID Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	KETUNTASAN	
				TUNTAS	TDK TUNTAS
1	AKA	75	70		√
2	BTA	75	80	√	
3	CCS	75	55		√
4	CDA	75	75	√	
5	FSA	75	75	√	
6	FBY	75	80	√	
7	FDH	75	65		√
8	FTR	75	70		√
9	HRM	75	50		√
10	IRP	75	55		√
11	IWK	75	60		√
12	KNW	75	40		√
13	MSR	75	75	√	
14	MRJ	75	90	√	
15	RKN	75	65		√
16	RFY	75	40		√
17	RNY	75	60		√
18	SLA	75	50		√
Rata-rata			64,17		

Sumber: Data Sekunder Nilai Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris Tahun Pelajaran 2012/2013

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan MID semester 1 siswa kelas IV SDN 21 Nan Sabaris TP 2011/2012 adalah 64,17. Dari hasil perolehan nilai tersebut terlihat bahwa pencapaian nilai siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil nilai di atas bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 75. Berangkat dari hasil perolehan nilai siswa untuk pelajaran PKn penulis berpendapat perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki kelebihan yaitu adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan, kerja sama dan adanya tanggung jawab individual. Teman yang berada satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab individual (Slavin, 2005:14).

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “**Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian secara umum adalah bagaimanakah Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris?

Secara khusus, rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris?
3. Bagaimanakah hasil belajar PKn dari Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris

3. Hasil belajar PKn dari Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi peneliti sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan serta dapat memberikan inspirasi dan referensi bagi penelitian yang sejenis.
2. Bagi Guru diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dalam hal ini meningkatkan hasil belajar siswa dengan model TGT.
3. Bagi sekolah, memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran PKn

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama dalam kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Slavin, 2005:4).

Belajar kooperatif berdasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam kelompok belajar dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik (Nur, 2008:2). Dengan pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan

memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Trianto (2011:56)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok- kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dalam pembelajaran kooperatif semua kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Johnson dan Johnson (dalam Trianto, 2011:57) adalah “Memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Karena siswa bekerja dalam satu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan mengembangkan keterampilan- keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Loissel dan Deescamps dalam Trianto, 2011:57). Sedangkan menurut Nur (2006:3) “Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan harga diri. Selain itu, dapat merealisasikan kebutuhan siswa

dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan, serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberikan peluang kepada siswa yang berlatang belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama. Pada akhir pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan untuk kelompok dan belajar untuk menghargai satu sama lain, serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

B. Teams Games Tournament

1. Pengertian TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mula-mula dikembangkan oleh David Devries Kelth Edwards. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok belajar yang heterogen. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nur (2008:53) “Model kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”. TGT adalah pembelajaran yang dimulai dengan presentasi kelas, dilanjutkan dengan kerja tim, permainan dalam turnamen, dan diakhiri dengan rekognisi tim (Slavin, 2005:166)

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar

yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Pembelajaran ini dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa bekerja sama dalam kelompok belajar masing-masing. Dan dilanjutkan dengan mengadakan permainan yang mengharuskan siswa bertanding dalam sebuah turnamen.

2. Kelebihan TGT

Setiap pendekatan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga halnya dengan pendekatan kooperatif tipe TGT.

Hal ini diuraikan oleh Nur (2006:57) kelebihan TGT adalah sebagai berikut :

(1)TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari berbagai ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan SD, (2) tipe TGT mampu memecahkan masalah atau problem yang dirasa sulit sama sekali dengan satu jawaban yang benar dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja

Pendekatan kooperatif tipe TGT juga dapat memberikan motivasi belajar pada siswa dalam belajar kelompok. Dijelaskan lagi oleh Yatim (2009:275) “kelebihan dari TGT yaitu untuk dapat memberikan motivasi belajar pada siswa dalam pembelajaran kelompok”

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan menggunakan tipe TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, mampu memecahkan masalah atau problem yang dirasa sulit, serta memberi motivasi dalam belajar dengan menggunakan penilaian terbuka pada setiap kelompok.

3. Langkah-langkah TGT

Untuk dapat melaksanakan sebuah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik, maka seorang guru harus mengetahui langkah-langkahnya. Secara runut TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) presentasi guru, (2) kelompok belajar, (3) turnamen, (4) penghargaan kelompok (Trianto, 2011:84)

Sedangkan menurut Slavin (2005:166-174) model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah yaitu : “(1) tahap presentasi kelas (2) tim, (3) game, (4) turnamen, dan (5) rekognisi tim

Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

1. Presentasi kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan turnamen dengan baik.

3. Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja

kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5. Rekognisi Tim

Segera setelah turnamen selesai, langkah selanjutnya adalah menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat tim untuk memberi rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah memeriksa poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Kemudian poin-poin turnamen dari tiap siswa dipindahkan ke lembar rangkuman timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan pada siswa kelas IV SDN 21 Nan Sabaris, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Slavin karna mudah dipahami dan di aplikasikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Bentuk konkrit dari hasil belajar adalah dalam bentuk skor akhir dari evaluasi yang ada dalam nilai rapor. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan evaluasi.

Menurut Nana (2009:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Horward (dalam Nana, 2009:22) “Membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita”

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya (Mohammad, 2000:34). Tujuan instruksional pada umumnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (*recall*), pengetahuan dan kemampuan intelektual. Domain afektif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan sikap, nilai, perasaan, dan minat. Domain psikomotor mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak (*motor*). Demikian menurut Bloom (dalam Mohammad, 2000:34).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

D. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian PKn

Pendidikan PKn ditetapkan atas keterikatan yang bersirat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Menurut Depdiknas (2006:271), “PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diambil oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Seperti yang dibahas Soemantri (dalam Azis, 2000:14) istilah Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari “*Civics*” yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga Negara yang baik (*good citizen*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berupaya untuk menumbuhkan kesadaran warga negaranya untuk cinta tanah air dengan berperilaku sesuai dengan jati diri dan harapan bangsanya berdasarkan Pancasila dan UUD 1945

b. Tujuan PKn

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dalam hubungan antara warga negara dan negara. Tujuan pendidikan kewarganegaraan juga terdapat dalam Depdiknas (2006: 271) sebagai berikut:

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

Menurut Udin (2006:1.2) “Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah 1) untuk melatih siswa berfikir kritis, 2) membawa siswa mengenal, memilih dan memecahkan masalah, 3) melatih siswa dalam berfikir sesuai dengan metode ilmiah dan keterampilan sosial lain yang sejalan dengan pendekatan inkuiri”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn adalah untuk menjadikan warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu dan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dan kemampuan memahami dan menanggapi nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap.

c. Ruang Lingkup Pkn

Mata Pelajaran PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dalam hubungan antara warga negara dan negara.

Menurut Depdiknas (2006:2), ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat, dan lingkungan, (3) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan dan system berbangsa dan bernegara.

Dalam buku yang lain Depdiknas (2006:271) menyebutkan bahwa “Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan adalah: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan peraturan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi”.

Adapun ruang lingkup yang dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang konstitusi negara dengan materi pembahasan sistem pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi

E. Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT

Agar suatu proses pembelajaran berjalan lancar, maka diperlukan suatu perencanaan. Oleh karena itu sebelum proses pembelajaran berlangsung, maka perlu dibuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran. 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”. Lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang memuat beberapa indikator untuk satu atau lebih dari satu kali pertemuan

Depdiknas (2007:163) menjelaskan bahwa “komponen RPP minimal mencakup (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) sumber belajar, (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 1 adalah : 2.Memahami sistem pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah : 2.2 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada materi Lembaga pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi di kelas IV SDN 21 Nan Sabaris ada 5 langkah yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu :

1. Presentasi Kelas

Sebelum penyajian materi tentang sistem pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi, guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, membangkitkan skemata, dan memberikan motivasi untuk belajar kelompok, serta menggali pengetahuan, selanjutnya guru mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan : LKS untuk tiap tim, lembar jawaban untuk tiap tim dan memperkenalkan materi (bahan ajar) melalui presentasi kelas, biasanya menggunakan pengajaran langsung/ceramah. Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka.

2. Tim

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang yang berasal dari siswa-siswa dengan tingkat akademik yang berbeda, jenis kelamin yang berlainan, dan juga dengan ras yang berbeda. Setiap kelompok mengerjakan LKS tentang tugas dari masing-masing organisasi pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi 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 tentang organisasi pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja

yang berisi empat 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-lembaga yang ada dalam susunan pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi serta tugas dari masing-masing lembaga. 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. Turnamen

Guru mempersiapkan bahan turnamen yang dibutuhkan : lembar penempatan meja turnamen. Tiap meja turnamen telah diisi dengan satu lembar permainan dan satu lembar kunci permainan, satu lembar skor permainan, satu tumpuk kartu-kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang organisasi pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi 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 pertamaa : (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 mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu, (3) Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pembelajaran atau tumpukan kartu telah habis, (4) Pada akhir turnamen hitunglah banyaknya kartu yang diperoleh tiap siswa, (5) Siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkatan berikutnya masing-masing 40, 30, dan 20.

5. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, langkah berikutnya adalah menentukan skor tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Skor ini diperoleh dari poin yang didapatkan siswa selama turnamen berlangsung. Apabila siswa mampu menjawab satu soal turnamen, maka ia berhak menyimpan kartu tersebut. Pada akhir permainan akan dihitung jumlah kartu yang diperoleh setiap siswa dalam meja turnamen. Dalam penelitian ini peneliti mengambil cara menghitung poin-poin turnamen yang dikemukakan oleh Slavin (2005:175) untuk permainan dengan empat pemain, seperti terlihat dalam 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

Sumber: Slavin (2005:175)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa apabila tidak ada siswa yang memperoleh kartu yang sama maka siswa yang memperoleh kartu paling banyak maka 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 satu meja turnamen, maka perolehan skor berlaku seperti tabel di atas.

Langkah selanjutnya adalah memberikan penghargaan pada tiap tim berdasarkan skor rata-rata tim 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

Sumber:Slavin (2005:175)

Setelah proses perencanaan dibuat, maka proses pembelajaran hendaknya berlangsung sesuai 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. Pedoman penskoran ini berguna untuk menentukan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil penilaian ini digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi dan juga untuk menentukan tindak lanjut (BNSP, 2008:69)

F. Kerangka Teori

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

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi lembaga pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi diawali dengan

1. Penyajian kelas

Tahap ini dimulai dengan memajangkan beberapa gambar yang berhubungan dengan lembaga pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi. Selanjutnya akan 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 organisasi pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi

2. Tim

Tahap ini diawali dengan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan siswa duduk dalam kelompok yang telah dibagi guru. kemudian guru membagikan LKS tentang lembaga pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi kepada masing-masing kelompok. Selanjutnya siswa mendiskusikan tugas dari masing-masing lembaga pemerintahan kabupaten/kota, dan provinsi dalam kelompoknya masing-masing untuk memecahkan permasalahan 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. Siswa tanya jawab dengan guru tentang sikap-sikap yang perlu diteladani dari seorang bupati. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sikap-sikap yang perlu diteladani dari seorang bupati. Langkah terakhir dalam tahap ini yaitu siswa mencocokkan hasil diskusi dengan kunci jawaban LKS

3. Games

Tahap ini merupakan tahap ketika guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan untuk mengetes pengetahuan siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Dalam hal ini guru menyediakan kartu bernomor

yang berisi pertanyaan-pertanyaan, lembaran soal, kunci jawaban tournament.

Selanjutnya siswa bersiap-siap untuk melakukan tournament

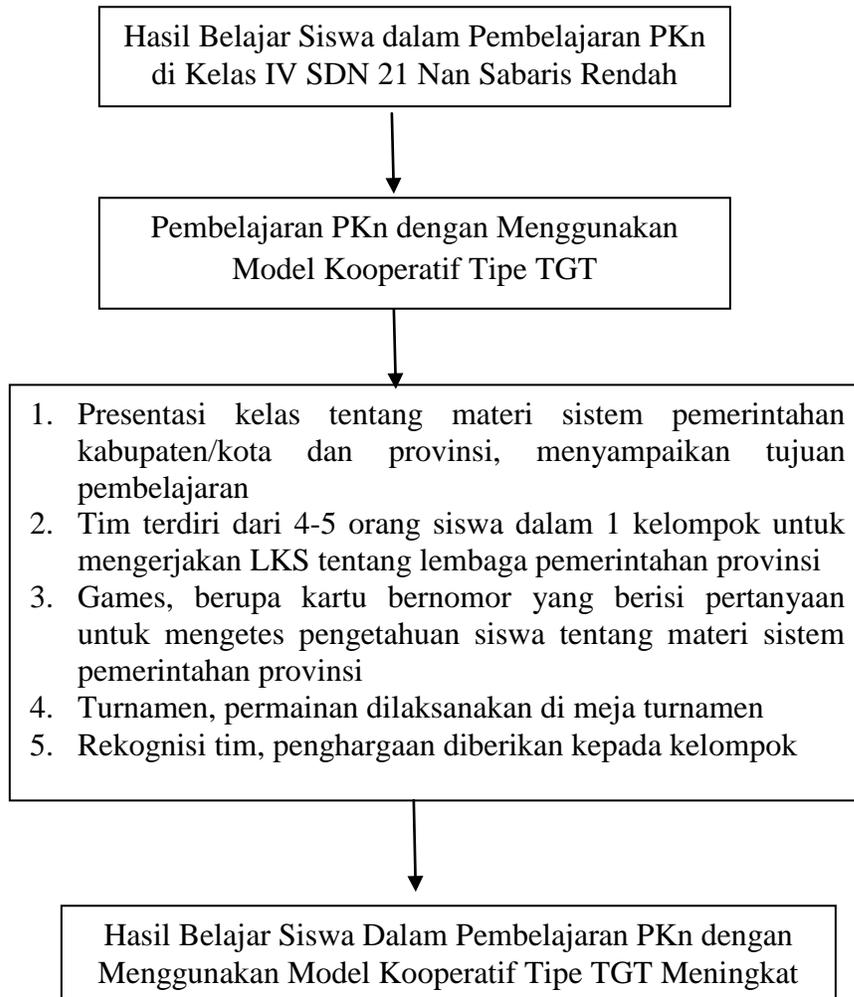
4. Turnamen

Tahap turnamen ini dimulai dengan membentuk siswa menjadi kelompok baru untuk melakukan permainan turnamen. Kemudian siswa duduk dalam meja turnamen berdasarkan kelompok baru yang dibentuk guru dan siswa siap untuk melakukan permainan tournament. Selanjutnya guru membagikan kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang organisasi pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi, lembaran soal, dan kunci jawaban turnamen kepada kelompok tournament. Siswa melakukan permainan turnamen dalam waktu yang telah ditentukan dan terlebih dahulu siswa mengocok kartu bernomor. Secara bergiliran siswa melakukan permainan turnamen 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. Rekognisi Tim

Setelah selesai melakukan turnamen, siswa kembali ke kelompok asal untuk menghitung skor kelompok 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

Bagan 1 Kerangka Teori Penelitian Kooperatif tipe TGT



BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 21 Nan Sabaris dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam bentuk RPP pada siklus I masih terdapat kekurangan antara lain: belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, cakupan materi kurang luas, belum sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia, dan belum merangsang siswa untuk aktif belajar. Hasil penilaian RPP untuk Siklus I diperoleh persentase ketuntasan 77%. Pada siklus II kekurangan yang terdapat pada siklus telah diperbaiki sehingga diperoleh persentase ketuntasan 93%
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan mengikuti perencanaan yang telah dilakukan, sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu presentasi kelas, tim, games, turnamen, dan rekognisi tim. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I siswa masih terlihat ragu-ragu dalam mengeluarkan pendapat dan juga agak bingung selama pembelajaran dilaksanakan. Hal ini karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sementara pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif

tipe TGT sehingga siswa sudah mulai berani mengeluarkan pendapat dan tidak ragu-ragu lagi dalam melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Dilihat dari aspek guru terjadi peningkatan pada siklus I dengan perolehan persentase 77%, siklus II dengan perolehan persentase 91%. Dilihat dari aspek siswa terjadi peningkatan pada siklus I dengan perolehan persentase 67%, siklus II dengan perolehan persentase 88%

3. Hasil belajar siswa setelah penerapan model kooperatif tipe TGT dari siklus I dan siklus II meningkat. Siklus I pertemuan 1 hasil belajar rata-rata aspek afektif adalah 59,27, kognitif 68,6 dan pada siklus I pertemuan 2 aspek afektif menjadi 74, kognitif 80 dan pada siklus II pertemuan 1 aspek afektif meningkat menjadi 80,47 dan kognitif 85,58. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I masih rendah karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan hal yang baru bagi siswa SDN 21 Nan Sabaris, sehingga mereka masih bingung dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada siklus II siswa telah terbiasa, sehingga mereka benar-benar serius mengikuti proses pembelajaran, turnamen, maupun pada saat pelaksanaan tes. Dari data tersebut terlihat bahwa nilai siswa meningkat tiap pertemuannya. Penggunaan model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn bagi siswa di kelas IV SDN 21 Nan Sabaris telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran agar dipertimbangkan untuk dapat dilaksanakan, antara lain:

1. Diharapkan guru dapat merancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran PKn. Pembuatan perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan menjabarkannya menjadi indikator dan tujuan pembelajaran
2. Diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dimana awal pembelajaran adalah presentasi kelas, tim, games turnamen, dan rekognisi tim.
3. Diharapkan guru agar dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran PKn.