

**PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMTOURNAMENT*
(*TGT*) UNTUK MENINGKAKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS IV
SD NEGERI 14 GUNUNG SARIK KECAMATAN
KURANJIKOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**YULISMAR
09581/2008**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

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 : Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*
(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas IV SD Negeri 14
Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang**

Nama : YULISMAR

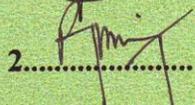
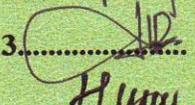
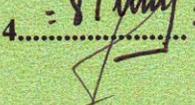
NIM : 09581

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Khairanis, M.Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Dra. Reinita, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	3..... 
4. Anggota	: Dra. Dernawati	4..... 
5. Anggota	: Dra. Zainarlis, M.Pd	5..... 

ABSTRAK

Yulismar, 2012 : Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas IV di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru selalu menjadi pusat pembelajaran sehingga hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments (TGT)* yang menjadikan siswa pusat pembelajaran itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara, tes, dan lembar pengamatan. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen dimana siswa memainkan permainan dengan tim. Model pembelajaran ini dilakukan melalui 5 tahap, dimulai dari persentasi kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan (*turnamen*) dan penghargaan kelompok.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang. Dari hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama rata-rata nilai aspek afektif 68 serta pada aspek psikomotor 68 dan aspek kognitif diperoleh nilai dengan rata-rata 67. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I rata-rata nilai aspek afektif 74 serta pada aspek psikomotor 72 dan aspek kognitif 68 dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu pada penilaian proses aspek afektif dengan nilai rata-rata 84 serta pada aspek psikomotor 81 dan pada aspek kognitif untuk penilaian hasil diperoleh nilai dengan rata-rata 82.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun laporan penelitian ini dengan judul “ Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang”.

Laporan penelitian ini dapat penulis susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Maka untuk itu sudah sepantasnya penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP yang telah memberi izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd, dan Ibu Dra Asmaniar Bahar selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan kemudahan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Khairanis, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu, Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Hj. Asmaniar Bahar, selaku dosen penguji I, serta Dra. Dernawati selaku dosen penguji II, dan Dra. Zainarlis, M.Pd, selaku dosen penguji III yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Kepala sekolah SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang, atas kesediaannya menerima penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Siswa-siswi SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang, yang telah membantu penulis mengajar selama penelitian khususnya siswa kelas IV.
8. Semua anggota keluarga yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

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

Akhirnya segala yang benar datangnya dari Allah SWT, dan segala yang salah datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisi-Nya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin'

Padang, Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Lampiran	ix
Daftar Bagan	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran.....	7
2. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	7
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	8
c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	9
d. Unsur Pembelajaran Kooperatif.....	11
e. Model-model Pembelajaran Kooperatif.....	13
3. Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT (Team Games Tournaments)</i>	15
a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i>	15

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe	
<i>TGT</i>	16
c. <i>Penetapan Siswa dalam Kelompok Belajar</i>	
<i>Kooperatif Tipe TGT</i>	20
4. Hakekat PKn	
a. Pengertian.....	22
b. Tujuan PKn di SD.....	23
c. Ruang lingkup PKn.....	24
5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> dalam	
Pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar.....	24
6. Hasil Belajar.....	26
B. Kerangka Teori.....	27

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian	29
2. Subjek Penelitian.	29
3. Waktu Penelitian.....	30
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
2. Alur Penelitian.	31
3. Prosedur Penelitian	
a. Perencanaan.....	33
b. Pelaksanaan.....	33
c. Pengamatan.....	34

d. Refleksi.....	35
C. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian.	35
2. Sumber Data	36
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitia.....	36
E. Analisis Data.....	38

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Siklus I	
Hasil Penelitian Siklus I pertemuan I	
a. Perencanaan.....	42
b. Pelaksanaan.....	44
c. Pengamatan.....	51
d. Refleksi.....	57
Hasil penelitian siklus I pertemuan II	
a. Perencanaan.....	61
b. Pelaksanaan.....	64
c. Pengamatan.....	70
d. Refleksi.....	76
Siklus II	
2. Hasil Penelitian Siklus II	
a. Perencanaan.....	80
b. Pelaksanaan.....	82
c. Pengamatan	88
d. Refleksi.....	93
3. Pembahasan Siklus I	96

4. Pembahasan Siklus II	105
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	111
B. Saran.....	113
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	116
2. Lembar Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	123
3. Lembar Pengamatan untuk Guru Siklus I Pertemuan 1.....	126
4. Lembar Pengamatan Untuk Siswa Siklus I Siklus I (Pertemuan 1).....	129
5. Penilaian Proses Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	132
6. Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor Siklus I pertemuan 1.....	135
7. Penilaian Proses Belajar Aspek Kognitif Siklus I pertemuan 1.....	138
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan 2).....	139
9. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan 2).....	147
10. Lembar Pengamatan Untuk Guru Siklus I (Pertemuan 2).....	150
11. Lembar Pengamatan Untuk Siswa Siklus I (Pertemuan 2).....	153
12. Penilaian Proses Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	156
13. Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor Siklus I pertemuan 2.....	159

14. Penilaian Proses Belajar Aspek Kognitif Siklus I pertemuan 2.....	162
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	163
16. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	171
17. Lembar Pengamatan Untuk Guru Siklus II.....	174
18. Lembar Pengamatan Untuk Siswa Siklus II.....	177
19. Penilaian Proses Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I I.....	180
20. Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor Siklus II.....	183
21. Penilaian Proses Belajar Aspek Kognitif Siklus II.....	186
22. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas untuk Siklus I Pertemuan 1.....	188
23. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas untuk Siklus I Pertemuan 2.....	189
24. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas untuk Siklus II.....	190

Daftar Bagan

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	28
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai salah satu ilmu pengetahuan berperan penting dalam perkembangan ilmu dan teknologi pada era globalisasi saat ini. PKn juga merupakan sarana dalam pembentuk kepribadian siswa, sehingga PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Selain itu PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warganegara Indonesia. Melalui mata pelajaran PKn siswa diharapkan menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, trampil dan berkrakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila. Hal ini sesuai dengan Depdiknas, (KTSP, 2006: 271) mengemukakan tujuan PKn di SD adalah:

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.

Melihat begitu pentingnya tujuan PKn seharusnya setiap siswa menggemari pelajaran PKn. Namun kenyataan di lapangan membuktikan bahwa PKn merupakan pelajaran yang bermasalah bagi sebagian besar siswa. Mereka menganggap bahwa pelajaran PKn merupakan pelajaran yang sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Kesulitan siswa dalam pembelajaran PKn akan mempengaruhi penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Jika hal itu

dibiarkan terus berlanjut maka akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Beberapa usaha yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn, salah satunya dapat dilakukan dengan melakukan berbagai pembaharuan strategi pembelajaran yang digunakan dalam setiap mata pelajaran. Menurut Kemp (dalam Wina 2008:126) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan pengalaman yang penulis alami selama mengajar di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang proses pembelajaran belum terlaksana dengan efektif. Dalam proses pembelajaran PKn terlihat siswa: 1) Lebih banyak menjadi pendengar, 2) Kurang tertarik terhadap pelajaran yang disajikan, 3) Kurang terlibat dalam pemecahan masalah, 4) Sebagian siswa sering tidak membuat PR, dan 5) Kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar PKn.

Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran PKn, guru tidak terbiasa menggunakan alat peraga serta menggunakan berbagai model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut, akibatnya siswa tidak dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah, tidak aktif dalam pembelajaran, tidak dapat mengembangkan daya nalar dalam memecahkan masalah.

Hal ini berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, terbukti dari nilai ulangan harian pertama PKn semester I kelas IV SD negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang yaitu 20 orang siswa yang mengikuti ulangan hanya 7 orang memperoleh nilai baik dan 13 orang mendapat nilai kurang dengan nilai rata-rata kelas 59 nilai ini belum tuntas karena belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70, hasilnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel. 1 Hasil belajar yang diperoleh siswa ulangan harian I yaitu:

No	Nama Siswa	Hasil Nilai UH I	Ket
1.	AH	85	
2.	AF	78	
3.	AR	42	
4.	AZ	80	
5.	ES	50	
6.	FF	63	
7.	HN	40	
8.	HW	45	
9.	IKH	83	
10.	IK	60	
11.	MF	50	
12.	MR	52	
13.	MZ	50	
14.	NP	45	
15.	OL	80	
16.	PP	83	
17.	RH	42	
18.	SP	40	
19.	SH	90	
20.	SB	50	
	Jumlah	1208	
	Rata-rata	60.4	

Sumber: Guru kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik

Melihat kondisi yang demikian diharapkan guru kreatif dalam memilih model pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memperoleh

keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Nurasma 2008:02) “dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok”. Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat melatih siswa bekerja sama dalam kelompok, dan menimbulkan motivasi sosial siswa.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournaments)*. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan kemampuan berbeda-beda, yang saling bekerja sama untuk mempelajari materi pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan guru di dalam kelompoknya, setelah itu dilakukan pertandingan akademis, dimana para siswa bertanding sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota kelompok lain dalam melewati pertandingan akademis.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat kita lihat dari tujuan PKn yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Untuk mewujudkan tujuan PKn tersebut, penulis termotivasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul, **“Penggunaan Model Kooperatif Tipe *TGT (Team Games Tournaments)* Untuk Meningkatkan Hasil**

Belajar Siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah, Bagaimanakah penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang?

Secara khusus rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas IV di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan umum penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan Penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam PKn di kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang. Adapun tujuan khusus

penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang.
3. Hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas IV di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat mempermudah pemahaman materi pada pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT*.
2. Bagi para guru sekolah dasar agar dapat menggunakan media yang menarik dalam setiap pembelajaran agar siswa termotifasi untuk lebih belajar.
3. Bagi penulis dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, bisa menggunakannya dalam materi yang berbeda agar lebih menarik perhatian siswa.
4. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat mendorong para guru untuk melakukan penelitian tindakan dalam rangka perbaikan pembelajaran di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa pada suatu lingkungan belajar agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Menurut Erman (2003:7) “pembelajaran merupakan upaya penatan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal”.

Selanjutnya Oemar (2004:23) menyatakan bahwa ”pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materil, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan siswa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa dengan melibatkan unsur manusiawi, materil, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif memiliki fungsi dan peran yang dapat menunjang kreatifitas siswa dalam berintegrasi dan bekerjasama. Dalam kegiatan kooperatif siswa dapat lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk diskusi, bertanya maupun mengeluarkan pendapat serta berintegrasi yang menjadikan siswa aktif dalam kelas.

Menurut Farida (2005:34) “belajar kooperatif merupakan suatu metode yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas”. Senada dengan yang dikemukakan Slavin (dalam Nurasma 2008:2) bahwa “dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok”.

Copper (dalam Nurasma 2008:2) mengemukakan “pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok dan dapat bertanggung jawab atas hasil kerja kelompoknya masing-masing.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Nurasma (2008:3) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial”.

1) Pencapaian hasil belajar

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu siswa yang

mempunyai kemampuan yang lebih tinggi akan membimbing teman satu kelompok. Dengan adanya kerjasama siswa bisa saling tolong menolong dan lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Melalui pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk menerima dan menghargai perbedaan yang ada, seperti perbedaan jenis kelamin, kemampuan, dan sosial ekonomi. Dalam hal ini guru menjelaskan kepada siswa apa yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan seperti, tidak boleh membeda-bedakan teman. Sehingga dengan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk menerima perbedaan yang ada antara teman satu kelompoknya.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, karena kita hidup saling tergantung satu sama lain walaupun beragam budayanya. Dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide di dalam kelompok.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nurasma (2008:6) “prinsip pembelajaran kooperatif ada lima yaitu belajar siswa aktif, belajar kerjasama, pembelajaran partisipatorik, *reactive teaching*, dan pembelajaran yang menyenangkan”.

1) Belajar Siswa Aktif

Model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas

belajar dominan dilakukan siswa, dan pengetahuan yang ditemukan melalui belajar bersama-sama. Dalam kegiatan kelompok, aktivitas siswa sangat jelas dengan bekerjasama, melakukan diskusi, mengemukakan ide masing-masing anggota, siswa menggali seluruh informasi yang berkaitan dengan topik yang menjadi bahan kajian kelompok dan mendiskusikan pula dengan kelompok lain. Sehingga dengan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk aktif dalam belajar.

2) Belajar Kerjasama

Proses pembelajaran kooperatif dilalui dengan bekerjasama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari. Prinsip inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif, karena pengetahuan yang diperoleh melalui diskusi dan penemuan-penemuan dari hasil kerjasama akan lebih lama diingat oleh siswa.

3) Pembelajaran Partisipatorik

Pembelajaran kooperatif juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, karena pada model pembelajaran ini siswa belajar melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan. Dalam berdiskusi kelompok siswa diberikan waktu untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengomentari atau mengemukakan pendapatnya tentang hasil kerja kelompok yang telah dipresentasikan.

4) *Reactive Teaching*

Dalam menerapkan pembelajaran kooperatif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi tersebut dapat dibangkitkan apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Ciri-ciri guru yang kreatif adalah: a) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, b) pembelajaran dimulai dari hal yang diketahui dan dipahami siswa, c) menciptakan suasana belajar yang menarik, d) mengetahui hal-hal yang membuat siswa bosan dan segera menanggulangnya. Jadi apabila guru memiliki ciri-ciri yang disebutkan di atas siswa akan termotivasi dalam belajar.

5) Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran harus berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan dan suasana belajar yang tertekan bagi siswa. Suasana belajar yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru baik di dalam maupun di luar kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dan menyayangi siswa dalam belajar.

d. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Johnson (dalam Nurasma 2008:8) menyatakan “ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok”.

1. Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan atau kegagalan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya, karena nilai kelompok dibentuk berdasarkan

sumbangan dari setiap anggota. Oleh sebab itu semua anggota harus saling bekerjasama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Tanggung Jawab Perseorangan

Setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya masing-masing, karena nilai kelompok terbentuk dari sumbangan setiap anggota kelompok. Siswa harus berusaha untuk memahami materi yang diberikan guru.

3. Tatap Muka

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok. Sehingga dengan berdiskusi siswa dapat saling berinteraksi dengan teman satu kelompok yang nantinya akan memberikan keuntungan kepada setiap anggota, karena dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok.

4. Komunikasi Antar Anggota

Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok merupakan hal yang sangat penting, karena berguna untuk memperkaya pengalaman belajar, pembinaan perkembangan mental, dan emosional para siswa. Masing-masing anggota kelompok belajar untuk dapat mengemukakan pendapat dan mau mendengarkan pendapat temannya.

5. Evaluasi Proses Kelompok

Keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok. Apabila proses kerja kelompok berjalan dengan baik tentu saja hasil dari kerja kelompoknya juga baik. Jadi dalam kerja kelompok selain dari hasil kerja kelompok, proses dalam kerja kelompok juga penting.

e. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan bermacam-macam model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif terdiri atas 7 tipe (Nurasma 2008:50), yaitu sebagai berikut:

1. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat atau lima orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda. Guru lebih dulu menyajikan materi, kemudian anggota tim mempelajari materi dan memastikan semua anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

2. *Teams Games Tournament (TGT)*

TGT adalah model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan guru.

3. *Team Assisted Individualization (TAI)*

TAI merupakan model pembelajaran yang menggunakan kombinasi pembelajaran kooperatif dan pengajaran individual.

4. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

CIRC adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tinggi di Sekolah Dasar. Mereka

terlibat dalam sebuah rangkaian kegiatan bersama, saling membacakan satu sama lain, membuat prediksi, membuat ikhtisar, menulis tanggapan dan berlatih pengejaan serta pembendaharaan kata.

5. *Group Investigation (GI)*

GI adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang memperbolehkan siswa merancang dan melakukan suatu pembelajaran dalam kelompok mereka. Keberhasilan pelaksanaan model ini tergantung dengan latihan-latihan berkomunikasi dari berbagai keterampilan sosial lain yang dilakukan sebelumnya.

6. Jigsaw

Model jigsaw dapat digunakan apabila materi yang harus dikaji berbentuk narasi tertulis. Model ini paling cocok digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran semacam kajian-kajian sosial, sastra, beberapa bagian ilmu pengetahuan (sains), dan berbagai bidang yang terkait yang tujuan pembelajarannya adalah pemerolehan konsep bukan keterampilan.

7. Model Co-op Co-op

Model Co-op Co-op hampir mirip dengan investigasi kelompok, tapi menempatkan kelompok-kelompok dalam kerjasama satu dengan yang lain untuk mengkaji topik kelas. Dalam model ini memungkinkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil dan kemudian memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling tukar pemahaman yang baru dengan teman-teman sebaya.

Dari beberapa model di atas maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournaments (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Model Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournaments*)

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Menurut Nurasma (2008:53) mengemukakan “Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan dan masalah oleh guru”. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen dimana siswa memainkan permainan dengan tim lain untuk memperoleh poin, (Suyatno 2009:54)

Hal ini dipertegas oleh Robert E. Slavin (2005:163) mengemukakan “*TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja”. *TGT* menambah dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran

kooperatif tipe *TGT* merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa dalam kelompoknya serta bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dan pertanyaan yang diberikan guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini, siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dikemukakan oleh Slavin (1995:84) terdapat lima langkah tahapan yaitu “Presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok”. Selanjutnya Nurasma (2008:54) mengemukakan “Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, turnamen yang dilakukan dengan membentuk kelompok baru,

dilanjutkan dengan permainan dan penghargaan kelompok”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* maka langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang akan peneliti terapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan pendapat Slavin yang meliputi beberapa tahapan yang dimulai dengan presentasi kelas, kemudian belajar kelompok, permainan dilanjutkan dengan pertandingan dan penghargaan kelompok. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas atau penyajian materi digunakan guru untuk menyampaikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Fokus presentasi kelas berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang keberhasilan belajar selanjutnya dan akan menentukan nilai mereka.

2) Belajar Kelompok

Kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari empat hingga enam orang siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kegiatan pokok pada langkah ini adalah siswa mengerjakan soal-soal secara kelompok. Selama belajar kelompok siswa berada dalam kelompoknya, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi dan mengerjakan soal-soal. Ada empat aturan dasar dalam belajar

kelompok.yaitu :

- 1) Tetap berada dalam kelompok
- 2) Mengajukan pertanyaan kepada kelompok sebelum kepada guru
- 3) Memberi umpan balik terhadap ide-ide yang dikemukakan teman sekelompok
- 4) Berbicara dengan pelan dan sopan

3) Permainan

Permainan dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa, biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan kelompok.

Permainan dilakukan oleh tiga atau empat orang siswa yang berkemampuan setara dan masing-masing mewakili kelompok yang berbeda. Kelengkapan permainan berupa soal atau pertanyaan dan kunci jawaban pada kartu. Seorang siswa mengambil kartu, membaca pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang ada pada kartu dan mencoba untuk menjawabnya. Wasit menentukan waktu untuk pembaca dalam menyelesaikan soal, dan membaca jawaban yang dibuat oleh pembaca dan penantang dan menentukan siapa pemenangnya. Siswa lain sebagai penantang, boleh menjawab bila mempunyai jawaban yang berbeda.

4) Pertandingan (*turnamen*)

Pertandingan dilaksanakan pada akhir sub pokok bahasan yang telah diajarkan. Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah kompetisi pada meja pertandingan dari tiga atau empat orang siswa yang mempunyai kemampuan seimbang. Pada permulaan pertandingan diumumkan

penetapan meja bagi setiap siswa.

Aturan Permainan

Pertandingan dimainkan oleh tiga orang siswa dengan kemampuan yang seimbang dimana masing-masing siswa mempunyai peran yang berbeda, yaitu sebagai pembaca, penantang dan wasit.

Adapun tugas dari masing-masingnya adalah sebagai berikut :

(a) Pembaca

- 1) Mengocak kartu dan mengambil salah satu kartu dari tumpukan kartu tersebut.
- 2) Membaca pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang ada pada kartu
- 3) Menjawab pertanyaan dari soal

(b) Penantang

- 1) Menantang atau memberi jawaban yang berbeda dari pembaca jika ada atau lewat

(c) Wasit

- 1) Menentukan waktu untuk pembaca dalam menyelesaikan soal
- 2) Mengambil dan membaca jawaban yang dibuat pembaca dan penantang.

5) Penghargaan Kelompok

Setelah skor kelompok dihitung, guru menyiapkan hadiah kelompok, untuk menghargai kelompok yang mempunyai skor tertinggi.

Keberhasilan kelompok dibagi dalam tiga tingkat.

Kriteria (Rata-rata tim)

Penghargaan

40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Sumber Slavin 2009)

c. Penetapan siswa dalam kelompok belajar kooperatif tipe *TGT*

Setiap kelompok belajar kooperatif beranggotakan empat hingga enam siswa yang terdiri dari siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Selain itu dalam penetapan kelompok sebaiknya mempertimbangkan kriteria heterogen lainnya. Dan jangan dibiarkan siswa memilih kelompoknya sendiri. Petunjuk penetapan anggota kelompok adalah sebagai berikut :

*a) Penempatan siswa dalam belajar kooperatif tipe *TGT**

Setelah daftar nama siswa diperoleh dan dicari informasi mengenai kemampuan awal siswa yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian, setelah itu siswa diurutkan menurut peringkatnya mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah. Selanjutnya ditentukan tingkat kemampuannya berdasarkan nilai tersebut. Kemudian dibentuk kelompok dengan kemampuan yang berbeda.

b) Menentukan Banyak Anggota Kelompok

Masing-masing kelompok belajar kooperatif terdiri dari empat hingga enam siswa. Pedoman yang dapat digunakan dalam menentukan banyak kelompok adalah dengan memperhatikan banyak siswa dalam kelas.

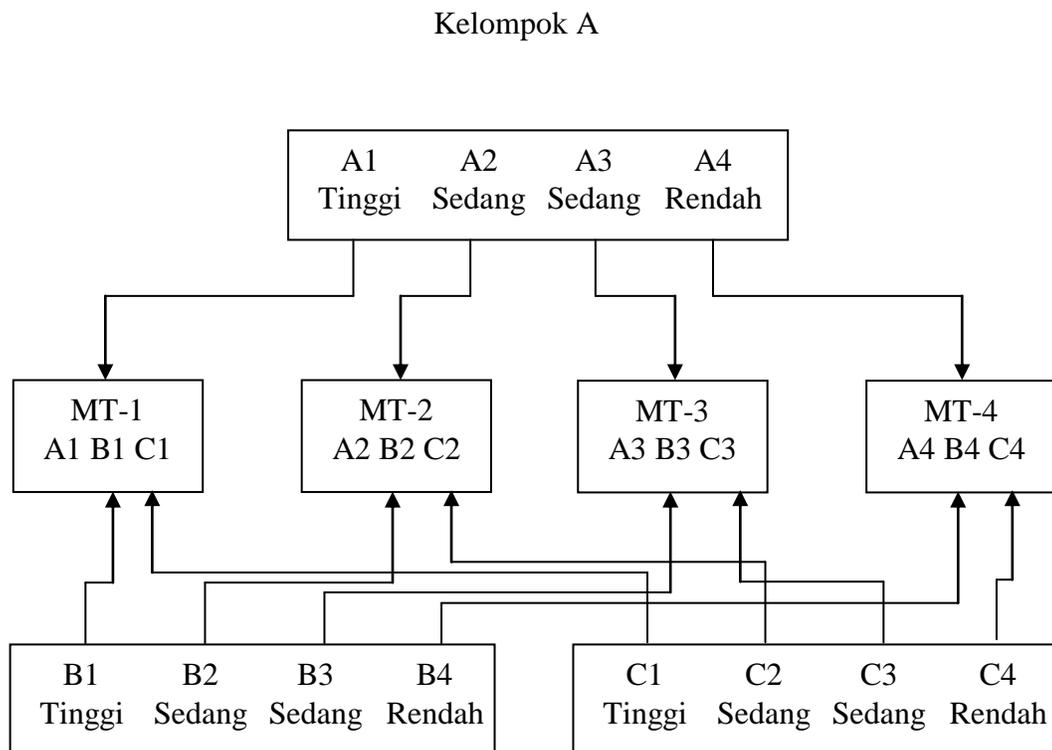
c) Penyusunan Anggota Kelompok

Penyusunan anggota kelompok berdasarkan dari daftar siswa yang telah dibuat peringkatnya yaitu kelompok A, B, C (1-a). Diupayakan setiap

kelompok belajar terdiri dari siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah sehingga antara anggota kelompok satu dengan yang lain rata-rata berkemampuan seimbang.

d) Penempatan Siswa Dalam Meja Pertandingan

Dalam satu meja pertandingan terdiri dari tiga atau empat orang siswa yang bermain dengan kemampuan akademik yang seimbang dan masing-masing anggota mewakili kelompok belajar yang berbeda. Dalam menetapkan banyak anggota setiap meja pertandingan sebaiknya memperhatikan banyak kelompok.



Gambar 1-a: Bagan penempatan siswa dalam kelompok pada meja pertandingan

Keterangan :

A1, B1, C1 : adalah siswa yang berkemampuan tinggi pada kelompok belajarnya

A2, B2, C2, A3, B3, C3 : adalah siswa berkemampuan sedang di kelompok belajarnya

A4, B4, C4 : adalah siswa berkemampuan rendah di kelompok belajarnya

MT-1 : adalah meja turnamen 1

MT-2 : adalah meja turnamen 2

MT-3 : adalah meja turnamen 3

MT-4 : adalah meja turnamen 4

4. Hakekat PKn

a. Pengertian

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

Senada dengan itu Azis (1998:16) “PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan”. Selanjutnya Tharra (dalam [http.Wordpress.com/24/02/2010](http://Wordpress.com/24/02/2010)) menyatakan “PKn merupakan upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan membina siswa menjadi warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, cerdas dan trampil dalam membela negara. PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia

b. Tujuan PKn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan Negara. Depdiknas (2006:271) tujuan PKn di SD agar siswa 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, bernegara, dan anti korupsi, 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan perbatasan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

PKn bertujuan untuk mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam prikehidupan bangsa, Tharra(dalam <http://.wordpress.com/2010>).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis, aktif, kreatif, dan bertanggung jawab serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang lingkup PKn

Menurut Depdiknas (2006:271) “Mata pelajaran PKn mempunyai ruang lingkup meliputi aspek sebagai berikut: 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”.

Selanjutnya Azis (1998:17) mengatakan “Ruang lingkup PKn adalah memahami dan mengamalkan serta penerapan konsep, nilai, moral, norma Pancasila dan hak dan kewajiban warga negara”. Ruang lingkup Pendidikan kewarganegaraan harus diajarkan di sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan diajarkan mulai dari kelas satu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn terdiri dari aspek persatuan dan kesatuan bangsa, nilai, moral, norma, hukum, hak asasi manusia dan peraturan serta hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan sehari-hari.

5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar

Penggunaan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar, sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu disiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan

langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Tahap pertama dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dilaksanakan satu minggu atau tiga hari sebelum pembelajaran dimulai agar siswa bisa mempersiapkan segala hal yang dibutuhkannya dalam pembelajaran, karena pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa harus mempersiapkan sumber-sumber yang berguna untuk memecahkan masalah yang akan dikaji dalam pembelajaran.

Pembelajaran dimulai dengan menyajikan materi oleh guru, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, kemudian kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam LKS.

Langkah selanjutnya adalah permainan yang diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Permainan bertujuan untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kelompok.

Setelah melaksanakan diskusi dan permainan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian penghargaan berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Setelah mendapatkan hasil, siswa diharapkan dapat menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Penilaian proses pada pembelajaran PKn dengan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan menilai beberapa aspek yaitu: keterampilan mendengar penyampaian pelajaran, keterampilan dalam berdiskusi, keterampilan dalam permainan, dan penghargaan kelompok. Karena

pembelajaran PKn dengan pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan metode diskusi kelompok maka penilaian juga dilakukan terhadap keaktifan siswa, kemampuan bekerjasama, cara menyampaikan pendapat dan percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar PKn merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar PKn. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang sudah dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana (2004:22) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar". Selain itu hasil belajar PKn merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang berupa nilai yang mencakup hasil belajar PKn diukur dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Senada yang dikemukakan Degeng (dalam Made, 2009:6) bahwa "Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda".

Menurut Ngalim (2004:107) : Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa karakteristik seperti fisiologis dan psikologis, mengenai fisiologis adalah bagaimana kondisi fisik, panca indera, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah minat, tingkat kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan sebagainya, semua karakteristik di atas dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

B. Kerangka Teori

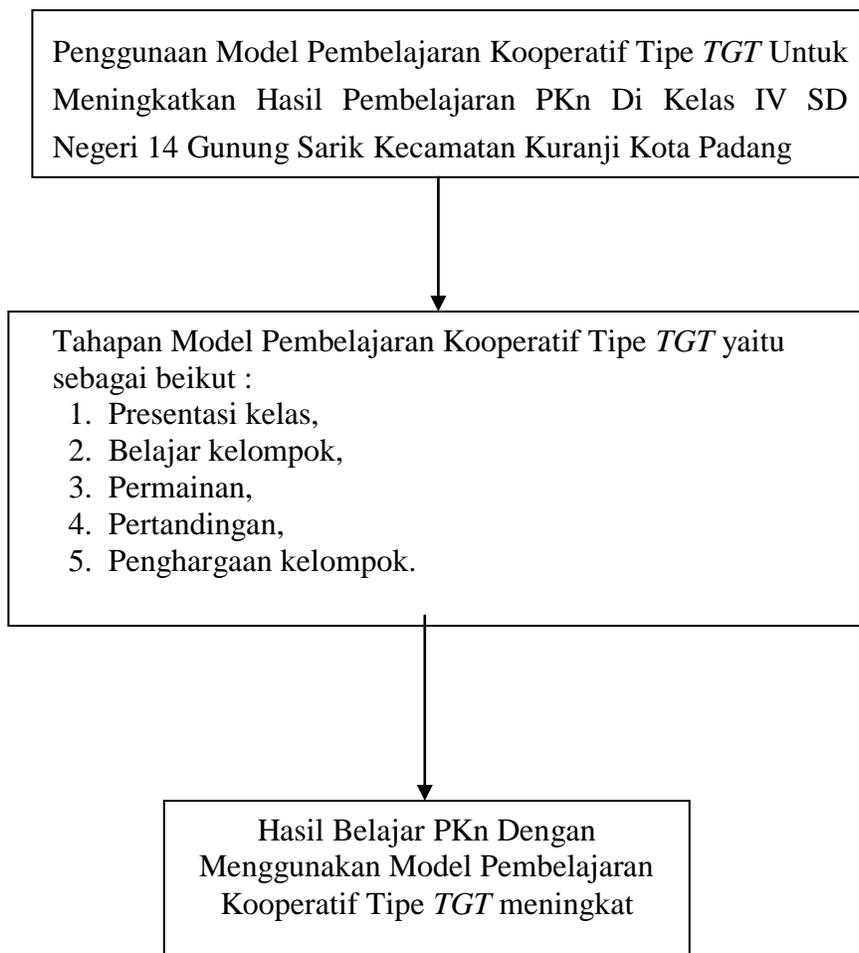
PKn merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai hal yang berhubungan dengan pembentukan warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas dan terampil. Pembelajaran PKn di SD harus bisa memacu daya fikir siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang salah satunya bisa melalui *TGT* model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan kiat pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan ketertiban belajar.

Dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pembelajaran di mulai guru dengan menyampaikan materi pelajaran dan siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Setelah itu dilanjutkan dengan kerja kelompok agar semua anggota kelompok mendalami materi dan mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih baik dan optimal pada saat game dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa.

Kemudian dilaksanakan permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa, biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan kelompok.

Permainan dilakukan oleh tiga atau empat orang siswa yang berkemampuan setara dan masing-masing mewakili kelompok yang berbeda. Selanjutnya dilaksanakan pertandingan pada akhir sub pokok bahasan yang telah diajarkan. Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah kompetisi pada meja pertandingan dari tiga atau empat orang siswa yang mempunyai kemampuan seimbang. Siswa yang menjawab pertanyaan akan mendapat skor. Kelompok yang mendapat poin terbaik akan mendapat penghargaan kelompok.

Bagan.1 Kerangka Teori Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Perencanaan pembelajaran PKn melalui penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 14 Gunung Sarik, Kecamatan Kuranji dirancang dengan mengikuti langkah-langkah model kooperatif tipe *TGT* yang dituangkan dalam bentuk RPP. Perencanaan pembelajaran PKn yang dirancang pada siklus I pertemuan pertama telah mencerminkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, tetapi kemampuan guru dalam merancang pembelajaran masih ada kekurangan yaitu: rumusan tujuan pembelajaran belum berurut secara logis dari yang mudah ke yang sukar, materi ajar belum dapat membangkitkan minat belajar siswa, alokasi waktu yang tidak sesuai dengan materi, dan langkah pembelajaran belum jelas dan rinci, dari 28 deskriptor hanya 23 deskriptor yang muncul, sehingga hasil yang diperoleh hanya 82,14%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua perencanaan pembelajaran PKn yang dirancang lebih baik dari siklus I pertemuan pertama, dari 28 deskriptor 25 deskriptor yang muncul dengan persentase 89,2%. Pada siklus II perencanaan pembelajaran PKn yang dirancang memperoleh persentase 96% yang berarti termasuk kategori sangat baik, dimana 27 deskriptor telah muncul dari 28 deskriptor.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn siklus I dan II melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN 14 Gunung Sarik, Kecamatan Kuranji telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama belum berhasil dengan baik karena dalam menjawab pertanyaan siswa belum menyampaikan pendapatnya dengan serius. Hal ini disebabkan guru kurang memotivasi siswa dalam menjawab pertanyaan, dan siswa belum semangat menanggapi jawaban sehingga pelaksanaan kegiatan guru 83% dan aktivitas siswa 83%. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan kedua sudah cukup baik, dimana guru telah memotivasi siswa dengan baik sehingga siswa menyampaikan pendapatnya dengan serius, pelaksanaan kegiatan guru yang diperoleh adalah 87,5% dan aktivitas siswa 91,6%. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan baik, dimana kegiatan pada masing-masing tahap sudah terlaksana. Siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga aktivitas siswa sudah meningkat menjadi 95% dan pelaksanaan kegiatan guru 91,6%.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 14 Gunung Sarik Kota Padang sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian proses menggunakan lembar observasi dan hasil evaluasi pada akhir masing-masing siklus. Dilihat dari hasil evaluasi akhir siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata aspek afektif yang diperoleh siswa 68, siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 74 dan siklus II meningkat menjadi 84. Skor aspek psikomotor siswa pada siklus I pertemuan pertama 68, siklus I pertemuan kedua

72 dan siklus II meningkat menjadi 81. Pada aspek kognitif, rata-rata skor siswa siklus I pertemuan pertama 67, siklus I pertemuan kedua 68 dan setelah diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir tes siklus II adalah 82. Dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tes akhir setiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 14 Gunung Sarik Kecamatan Kuranji Kota Padang meningkat.

B. Saran

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

1. Untuk guru, agar dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini dalam pembelajaran PKn, khususnya materi tentang susunan lembaga-lembaga pemerintahan Kabupaten, Kota dan Provinsi. Dimana dengan menggunakan model pembelajaran tipe *TGT* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.
2. Untuk guru, hendaknya mampu melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
3. Untuk guru, agar dapat mencoba dan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan model pembelajaran lama dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.