

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (Pkn) DENGAN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) DI KELAS IV SDN 14
GUNUNG TULEH KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

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



Oleh:

**MARIATI
NIM: 57149**

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

2012

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan *Model Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)* di Kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat**

Nama : **MARIATI A.Ma**

Nim : **57149**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra.H. ASMANIAR BAHAR
NIP. 195007081976032001


Dra. ASNIDAR. A
NIP. 195010011976032002

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Drs. SYAFRI AHMAD.M.Pd
NIP.195912121987101001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat**

Nama : **MARIATI A.Ma**

Nim : **57149**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, 2012

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

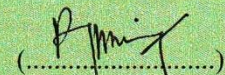
1. Ketua : **Dra. H. Asmaniar Bahar**

(.....)

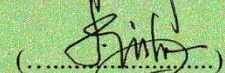
2. Sekretaris : **Dra. Asnida.A**

(.....)

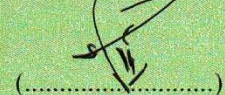
3. Penguji I : **Dra.Reinita M.Pd**

(.....)

4. Penguji II : **Dra. Tin Indrawati M.Pd**

(.....)

5. Penguji III : **Drs. Yunisrul**

(.....)

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) .Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) di kelas IV SDV 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ”.

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

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ibuk Masnila Devi S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dra. Asnidar A, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Renita MPd selaku dosen penguji I, serta Dra. Rahmatina M.Pd selaku dosen penguji II, dan Dra. Desyanri S.Pd, 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 peneliti.
6. Bapak kepala sekolah Syahsil S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Ibu Erliana S.Pd, selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
8. Siswa-siswi SD Negeri 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, yang telah menerima peneliti untuk mengajar di kelas IV selama penelitian.
9. Ayahanda Tibroni dan Ibunda Ramini, yang peneliti muliakan serta kakak-kakak dan adikku tercinta yang senantiasa telah memberikan semangat, doa dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 MOU 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. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang benar datangny dari Allah SWT, dan segala yang salah datangny dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisinya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Pasaman, April 2012

Peneliti

ABSTRAK

Mariati, 2012: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) di Kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

Penelitian ini berasal dari kenyataan dilapangan yaitu di SDN 14 Gunung Tuleh bahwa proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah atau konvensional, penggunaan media dalam mengajar jarang dilakukan, metode yang kurang tepat dalam mengajar, bahkan guru sangat jarang sekali menggunakan model kooperatif learning dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tersebut membosankan atau jenuh bagi siswa dan siswa sulit memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran Pkn.

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mendiskripsikan rancangan pelaksanaan dan hasil belajar dengan menggunakan model kooperatif learning tipe TGT pada pembelajaran Pkn di kelas IV SD. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data adalah proses penerapan model kooperatif learning tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Pasaman Barat. Berdasarkan hasil penelitian, yang diperoleh bahwa pendekatan belajar kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan empat langkah pendekatan pembelajaran kooperatif yaitu: (1). Penyajian materi, (2). Belajar kelompok, (3) Permainan (Games Tournament) dan (4) Penghargaan kelompok. Dengan menggunakan model kooperatif learning tipe TGT dalam pembelajaran Pkn terbukti efektif.

Hasil penilaian penelitian adalah siklus I menunjukkan ketercapaian yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 69%, afektif 68%, dan psikomotor 68%. Oleh sebab itu penelitian dilanjutkan siklus I pertemuan II yaitu kognitif 73%, Afektif 72%, dan psikomotor 74%, dan dengan dilanjutkan siklus dua dengan nilai kognitif 82%, nilai afektif 80,4% dan nilai psikomotor 80% Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas melalui pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
---	----------

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN	ii
---	-----------

ABSTRAK	iii
----------------------	------------

KATA PENGANTAR.....	iv
----------------------------	-----------

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.....	12
3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)	13
4. Model Pembelajaran Kooperatif learning	17
5. Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams. Games Tournament).....	23
6. Langkah-langkah TGT	26

7. Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran ...	31
Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)	31
B. Kerangka Teori.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian.....	35
3. Waktu penelitian dan lama penelitian	35
B. Rancangan Penelitian	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
2. Alur Penelitian	39
3. Prosedur Penelitian	41
a. Perencanaan.....	41
b. Pelaksanaan	42
c. Pengamatan	43
d. Refleksi	44
C. Data dan Sumber Data	45
1. Data Penelitian	45
2. Sumber Data.....	45
D. Instrument Penelitian	46
E. Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Siklus I	51
1. Perencanaan	51
2. Pelaksanaan	56
3. Hasil Belajar.....	63
4. Pengamatan	66
5. Refleksi	68
B. Hasil Penelitian Siklus II.....	70
1. Perencanaan	71
2. Pelaksanaan	73
3. Hasil Belajar Siswa	78
4. Pengamatan	81
5. Reflaksi	83
6. Pembahasan.....	84

BAB V SIMPILAN DAN SARAN

A. Simpulan	89
B. Saran.....	90

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Lembar Skor Permainan.....	30
2. Pembagian Kelompok TGT Siklus I	59
3. Skor Permainan Tournament 1	62
4. Hasil Akhir Pembelajaran siswa Siklus 1	63
5. Peghargaan kerja Kelompok siklus 1	64
6. Nilai siswa apekti psikomotor, kognitif siklus I	74
7. Pembagian kelompok TGT siklus II pertmuan II	80
8. Skor Permainan Siklus I pertemuan II	83
9. Hasil Akhir Pembelajaran siswa siklus I pertemuan II	84
10. Pengharagaan Kerja Kelompok Siklus I pertemuan II.....	85
11. Nilai siswa kognitif, afekti, psikomotor pertemuan II	92
12. Pembagian kelompok TGT siklus II	101
13. Skor permainan tournament siklus II	103
14. Hasil akhir pembelajaran siklus II.....	104
15. Penghargaan tournament siklus II.....	106
16. Nilai siswa kognitif, afektif, psikomotor siklus II	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1	126
2. LDK siklus I	137
3. Uraian materi pokok siklus I	145
4. Lembar kerja siswa siklus I	146
5. Soal tournament siklus I	137
6. Kunci jawaban LDK siklus I	141
7. Kunci jawaban tournament siklus I	144
8. Kuis individual siklus I	145
9. Media siklus I	144
10. Rencana Pelaksanaan pembelajaran siklus II	147
11. Aspek guru	155
12. Aspek siswa	160
13. Ketuntasan belajar siswa kognitif	165
14. Ketuntasan belajar siswa afektif.....	167
15. Psikomotor	170
16. Hasil penilaian RPP siklus I.....	173
17. Hasil pengamatan guru.....	174
18. Hasil pengamatan tindakan siswa	176
19. Hasil pengamatan tindakan guru.....	178
20. Hasil pengamatan tindakan siswa	180
21. RPP siklus I pertemuan II	182

22. LDK	193
23. Soal tournament	195
24. Kunci jawaban <i>tournament</i>	201
25. RPP siklus 1 pertemuan II	207
26. Aspek guru	213
27. Hasil penilaian RPP	214
28. Hasil pengamatan tindakan guru.....	216
29. Hasil pengamatan tindakan siswa	218
30. Hasil tindakan pengamatan guru.....	220
31. Hasil pengamatan tindakan siswa	222
32. Lembar hasil pengamatan guru	222
33. Ketuntasan belajar kognitif.....	227
34. Lembar penilaian afektif	228
35. Psikomotor	231
36. RPP siklus II	234
37. LDK	241
38. Kunci jawaban LDK	245
39. Materi siklus II	249
40. Lembar penilaian RPP	252
41. Lembar penilaian aspik guru	258
42. Lembar pengamatan aspek siswa	264
43. Keteuntasan belajar siswa kognitif	269
44. Afektif	270

45. Psikomotor	273
46. Hasil penilaian RPP siklus II	276
47. Hasil pengamatan tindakan guru	277
48. Hasil pengamatan tindakan siswa	279
49. Poto penelitian	281

DAFTAR BAGAN

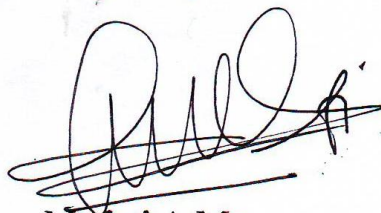
Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	34
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.	40

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *TGT (Teams Games Tournament)*. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Bidang Studi PKn Di Kelas IV SD Negeri 14 Gunung Tuleh, adalah asli karya sendiri. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Pasaman, 1 Juni 2012

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mariati A. Ma', with a horizontal line drawn underneath it.

Mariati A.Ma

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan siswa yang berkualitas. Salah satu yang turut mempengaruhi kualitas pendidikan tersebut adalah bagaimana proses pembelajaran itu di laksanakan. Proses pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan secara efektif dan efisien akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya proses pembelajaran tanpa perencanaan dan pelaksanaan yang baik, tidak akan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) di Sekolah Dasar (SD), harus direncanakan dan dilaksanakan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Sehingga tujuan dari Pkn dapat dicapai dengan baik dan hasil belajar siswa dapat di tingkatkan.

Adapun tujuan dari pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dijelaskan lengkap dalam Depdiknas (2006:271) yaitu agar siswa dapat:

1)Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan , 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab , dan bertindak secar cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa dan bernegra serta anti korupsi 3) berkemban secara positif dan demokrati untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain-lainnya. 4) Berintegrasi dengan bangsa lain dalam perturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan mamfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran Pkn maka diperlukan berbagai upaya untuk mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran. Seorang guru harus dapat memilih metode yang sesuai dengan kondisi siswa, materi pelajaran dan ketersediaan media pembelajaran. Guru harus bisa mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Hal ini akan memberikan siswa pengalaman dalam belajar dan materi pelajaran lebih mudah dipahami dan sulit dilupakan oleh siswa. Kemudian siswa akan dapat mengaplikasikan dengan mudah apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan wawancara, realita dan pengalaman ditempat peneliti mengajar yaitu SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, hal ini sangat bertolak belakang dengan proses pembelajaran yang semestinya yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Guru lebih mendominasi jalannya pembelajaran dengan cara berceramah didepan kelas dan mencatatkan hal-hal yang dianggap penting dari materi pelajaran yang sedang dibahas. Siswa bersifat pasif dalam belajar serta pengalaman belajar tidak terbentuk dalam diri siswa, sehingga siswa cepat lupa materi yang sedang dibahas. Hal ini mengakibatkan rata-rata nilai semester Pkn pada siswa kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat menjadi rendah. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah tingkat ketuntasan dalam belajar yaitu dibawah 7. Padahal seorang siswa dikatakan tuntas dalam belajar harus

mendapatkan nilai 7, sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru-guru SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Dengan data hasil nilai Pkn siswa semester 1 kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat dibawah ini:

Tabel 1 Nilai Pkn semester 1 kelas IV tahun ajaran 2011/2012

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan belajar	
				Tuntas	T. tuntas
1	PM	70	75	√	
2	NL	70	70	√	
3	RN	70	65		√
4	TN	70	70	√	
5	IWN	70	60		√
6	WLD	70	60		√
7	HSN	70	73	√	
8	NV	70	75	√	
9	WL	70	60		√
10	ERM	70	60		√
11	DD	70	60		√
12	AMT	70	60		√
13	PL	70	70	√	
14	AHS	70	65		√
15	DS	70	65		√
16	IMH	70	60		√
17	AFN	70	60		√
18	FTR	70	70	√	
19	HSN	70	70	√	
20	WHY	70	60		√
21	MIA	70	65		√
22	EDO	70	60		√
23	BRK	70	60		√
24	DK	70	65		√
25	DB	70	60		√
26	ST	70	65		√
27	ZUL	70	70	√	
	Jumlah		1753		
	Rata-rata		64,9		
	Jumlah tuntas			9	
	%ketuntasan			33,3%	

Dilihat dari tabel diatas bahwa pelajaran Pkn kelas IV nilai rata-rata 64,9, sedangkan kriteria ketuntasan maksimal yang ditetapkan guru yaitu 7. Dari 27 orang siswa yang mengikuti ujian 9 orang yang memperoleh ketuntasan dan 18 orang yang tidak tuntas. Berarti 33.3 % yang tuntas dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh adanya ketimpangan-ketimpangan guru dalam mengajar.

Berdasarkan realita diatas maka sudah seharusnya seorang guru memperbaiki cara mengajar dalam proses pembelajaran. Usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran, salah satu model yang tepat digunakan dalam pembelajaran Pkn adalah model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan model TGT ini siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, bersemangat dalam belajar, berani mengemukakan pendapat dan akan tercipta suatu pengalaman belajar bagi siswa. Menurut Slavin (2009:163) model *kooperatif TGT* adalah salah” suatu model dalam belajar yang sangat baik bagi siswa, karena pemilihan model tersebut dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai yang diharapkan yaitu dengan menggunakan *Tournament* seperti model kuis-kuis, sistim skor untuk kemajuan individu, dimana siswa berlomba untuk mendapatkan skor yang tertinggi.

Kemudian Nur (2008:53) menjelaskan “ Model pembelajaran *Teams Games Tournament TGT* adalah pembelajaran didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan

pertanyaan-pertanyaan dalam kelompok masing-masing”.Kemudian menurut Saco (dalam Rusman:224) TGT adalah siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan melalui pembelajaran TGT siswa dapat melakukan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru berupa kuis. Kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam kelompoknya masing-masing melalui diskusi kelompok. Dengan demikian siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, berani mengeluarkan pendapat serta terjadi interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan guru. Pengalaman belajar juga terbentuk dalam diri siswa karena siswa mencoba mengembangkan pengetahuannya dalam diskusi sehingga terlatih dalam pemecahan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu pembelajaran TGT, dapat membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Siswa memperoleh pengalaman dalam belajar dan diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman sekelas.

Menurut Nur (2008:26) kelebihan dengan menggunakan dengan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Pada saat

berdiskusi fungsi ingatan siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat, meningkatkan rasa sosialisasi dan kerja sama. Selain itu juga siswa dapat penghargaan pada kelompok memperoleh skort tertinggi sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Menurut Wina (2006:249) keunggulan menggunakan model ini yaitu siswa mampu mengungkapkan ide atau gagasan, berfikir sendiri, bertanggung jawab, dan meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah umum penelitian ini adalah Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Pendekatan *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* pada Pembelajaran Pkn di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan pendekatan *kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen)* di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT(*Teams Games Tournamen*) di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan pendekatan *kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen)* di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif tipe teams games tournament (TGT)* di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh kabupaten Pasman Barat

Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan pendekatan *kooperatif tipe TGT (Tems Games Tournamet)*

pada pembelajaran Pkn di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* pada pembelajaran Pkn di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* pada pembelajaran Pkn di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

D. Mampaat penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran Pkn dengan menggunakan pendekatan *TGT (teams games tournamen)*.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan mampaat dari beberapa pihak antara lain:

1. Saling menginformasikan kepada guru SD tentang penggunaan pendekatan *kooperatif tipe TGT* pada pembelajaran Pkn .
2. Memberikan masukan kepada sekolah tentang perlunya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan pendekatan *pembelajaran kooperatif learning tipe TGT*.

3. Bagi peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan pendekatan *kooperatif* tipe *TGT* pada pembelajaran pkn di SD.
- b. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan tugas akhir.

4. Bagi siswa, siswa dapat lebih mudah menyerap materi pembelajaran Pkn sehingga memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam kehidupan berkeluarga, masyarakat, berbangsa dan bernegara, yang baik (cerdas, intelektual, rasional, emosional, spritual dan sosial).

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar dapat di ketahui melalui pengukuran , dimana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana pembelajaran yang di berikan oleh guru dapat di kuasai oleh siswa. Hasil belajar merupakan suatu yang di peroleh ,di kuasai atau di miliki siswa setelah pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain seorang guru dapat di katakan telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang epektif akan menjadikan hasil belajar lebih berarti dan bermakna.

Nana (2009:22) menyatakan bahwa “ Hasil belajar merupakan kemampuan yang di miliki seseorang tersebut melalui pengalaman belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktir internal (dari dalam individu siswa yang belajar) yaitu faktor psikologis antara lain motivasi, perhatian pengamatan, dan tanggapan. Faktor eksternal (dari luar diri individu) pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistim lingkungan belajar yang kondusif. Adapun

faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan dan pembentukan sikap .

Menurut Bloom (dalam Asep dkk, 2008 :10.20) menyatakan bahwa “ hasil belajar mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar kecepatan belajar dan hasil efektif. Karakteristik manusia meliputi cara berpikir , berbuat dan perasaan . Cara berpikir menyangkut ranah kognitif, psikomotor , dan ranah afeksi, Perincian ranah sebagai berikut:

a) Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan analisis, sintesis dan penilaian. b) Ranah efektif yaitu berkenaan dengan sikap dan nilai ranah efektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima menjawab atau reaksi, memiliki organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. c) Ranah psikomotor yaitu: Meliputi kemampuan motorik , manipulasi benda-benda koordinasi neuromus kalor menggabungkan, mengamati.

Menurut Gagne (dalam Asep dkk,2008:23) menyatakan hasil belajar dikelompokkan kedalam lima kategori:

a)Informasi verbal,Yaitu kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus.b) Keterampilan intelektual,Yaitu kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik, artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah di pelajari.c)Strategi kognitif, Strategi ini mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar menngingan dan berpikir.d)Sikap, Yaitu mengacu pada

kecendrungan untuk membuat pilihan atau keputusan di bawah kondisi tertentu.e) Keterampilan motorik, Yaitu mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan dan kehalusan.

Pendapat di atas pengertian hasil belajar dapat di maknai bahwa hasil belajar itu adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri individu dimana perubahan yang di harapkan adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif , maupun psikomotor yang di dapatkan melalui proses belajar,atau kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.Setelah belajar siswa akan mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu , yang tidak mengerti jadi mengerti. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran merupakan tolak ukur berhasil tidaknya guru dalam mengajar saerta keberhasilan siswa dalam memahami suatu pelajaran yang di berikan guru.Apabila siswa telah menguasai pelajaran dan mengalami perubahan yang baik ,otomatis siswa telah bersosialisasi, dan kerjasama dalam kelompok.

b. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiakultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang di amanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran kewarganegaraan berfungsi sebagai weahana untuk membentuk warga Negara cerdas, terampil dan berkarakter yang setia

kepada bangsa Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Udin (2008:314) hasil belajar Pkn adalah menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa terhadap pondasi dan peran warga Negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

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

Hasil belajar Pkn adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi Pkn berdasarkan hasil dari pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti pembelajaran secara periodik dalam kelas. Dengan selesainya proses belajar mengajar atau penguasaan siswa atau terhadap materi Pkn terutama kompetensi dasar globalisasi yang diberikan oleh guru. Dari hasil evaluasi ini akan dapat diketahui hasil belajar siswa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)

a. Pengertian pendidikan kewarganegaraan (Pkn)

Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Menurut Somantri (dalam Azis 1999:14) pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan

pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Depdiknas (2006:97) “pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang diamantkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang dapat membentuk siswa kearah yang lebih positif berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, serta dapat meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajiban dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Tujuan pendidikan kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dan negara. Hal ini dalam Depdiknas (2006:97) tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membentuk diri sebagai berikut :

1). Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2). Berpartisipasi secara aktif dan tanggung 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 lain dalam pencaharian dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, potensi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara di Indonesia.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan mencakup masalah persatuan dan kesatuan bangsa hal ini dalam Depdiknas (2006:271-272) ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek sebagai berikut:

a) Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, antar lingkungan, kebanggaan sebagai warga Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara

Kesatuan Republik Indonesia. b) Norma, hukum, dan peraturan meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di satuan pendidikan non formal penyelenggaraan pendidikan kesetaraan norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. c) Hak asasi manusia meliputi hak dan kewajiban anak, anggota masyarakat instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM. d) Kebutuhan warga meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan organisasi, prestasi diri persamaan kedudukan warga negara. e) Konstitusi negara meliputi proklamasi kewarganegaraan dan konstitusi yang pertama. f) Kekuasaan politik meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi, politik, budaya. g) Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungan politik luar negeri, dampak globalisasi, hubungan internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Menurut Azis (1999:26) ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

a) Nilai moral dan norma bangsa Indonesia serta perilaku yang diharapkan terwujud dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagaimana dimaksud dalam pedoman penghayatan Pancasila. b) Kehidupan ideologi politik, ekonomi, sosial dan budaya pertahanan dan keamanan dinegara Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan , meliputi wilayah yang luas seperti kita ketahui kita sebagai warga negara yang baik harus menegakkan persatuan dan kesatuan bangsa sebagai bangsa Indonesia, mematuhi peraturan , norma dan hukum, sosial budaya, dan sistem berbangsa dan bernegara yang ada di Indonesia

3. Model Pembelajaran *Kooperatif Learning*

a. Pengertian pembelajaran *kooperatif learning*

Pembelajaran *kooperatif learning* diartikan sebagai pembelajaran yang digunakan sebagai kelompok kecil yang dapat menumbuhkan kerja sama secara maksimal dan masing-masing siswa belajar satu dengan yang lainnya. Davidson, dkk (dalam Nurasma, 2008 :2) mendefenisikan bahwa pembelajaran *kooperatif learning* adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kooperatif untuk memecahkan masalah yang ada pada tugas mereka.

Menurut Cooper, dkk (dalam Nurasma, 2008 : 2) menjelaskan bahwa'' pembelajaran *kooperatif learning* sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bekerja sama belajar keterampilan kolaborasi dan social''

Menurut Nur (2008:2) *kooperatif learning* adalah '' suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil siswa yang bekerja sama sebagai suatu team untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau menyelesaikan suatu tujuan bersama sedangkan slavin (Nurasma 2008:2) belajar *kooperatif learning* adalah suatu pembelajaran dimana dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling

menyumbang pemikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bahwa Pembelajaran *kooperatif learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa yang mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Siswa didorong untuk bekerja sama ini dimaksudkan bahwa setiap anggota kelompok harus saling membantu, yang cepat harus membantu yang lemah, karena penilaian sesuai ditentukan oleh keberhasilan kelompok sebaiknya, keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok. Setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya.

b. Tujuan pembelajaran *kooperatif learning*

Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Tujuan pembelajaran *kooperatif* menurut Nurasma (2008:3) adalah:

- 1) Pencapaian hasil belajar, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik dan membantu siswa memahami konsep yang sulit.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu maksudnya penerima yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, dan tingkat sosial, kemampuan maupun ketidak mampuan siswa memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penggunaan kooperatif.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, tujuan pembelajaran kooperatif

adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi..

Menurut jhonson 1994 (dalam Trianto:57) tujuan pembelajaran *kooperatif* adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Jadi model pembelajaran *kooperatif* dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Siswa dapat meningkatkan kinerja – kinerja siswa dalam tugas akademik, memberikan peluang pada siswa yang berbeda latar belakang untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas – tugas bersama. Pada akhir pembelajaran kooperatif learning ini memberikan penghargaan untuk kelompok serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

c. Karakteristik pembelajaran *kooperatif learning*

Karakteristik pembelajaran *kooperatif* menurut Slavin, dkk (dalam wina, 2006:244).

1)Pembelajaran secara tim yaitu tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, atau sebuah tim harus mampu membuat setiap siswa belajar , harus saling membantu untuk mencapai tujuan.2)Didasarkan pada manajemen kooperatif yaitu ada empat fungsi manajemen pokok perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol. 3)Kemauan untuk bekerja sama yaitu keberhasilan pembelajaran kooperatif di tentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Setiap anggota kelompok bukan saja harus di atur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga di tanamkan perlunya saling membantu.4)Keterampilan bekerja sama yaitu siswa didorong untuk mau dan sanggup berintegrasi dan

berkomunikasi dengan anggota lainnya, supaya siswa dapat menyampaikan ide, pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok

Menurut Wina (2006:246) prinsip-prinsip pembelajaran *kooperatif*

yaitu:

a) Prinsip ketergantungan positif, Yaitu perlu disadari setiap kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing kelompok. Semua anggota kelompok saling ketergantungan, dengan membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing dan saling membantu. b) Tanggung jawab perseorangan, Yaitu setiap orang bertanggung jawabkan tugasnya, anggota kelompok harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. c) Interaksi tatap muka, Yaitu saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Anggota kelompok bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, dan memanfaatkan kelebihan dan kekurangan anggota kelompok. d) Partisipasi dan komunikasi, Yaitu dimana siswa mampu menyatakan ketidaksetujuannya atau bisa menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, dan menyampaikan gagasan dan ide yang dianggap baik dan berguna.

Jadi pembelajaran *kooperatif learning* berpusat pada siswa pengetahuan yang dibangun adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pelajaran. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi memecahkan masalah, mengemukakan ide masing-masing anggota kelompok dan mengujinya secara bersama-sama sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama mereka.

d. Unsur-unsur pembelajaran *kooperatif learning*

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain seperti adanya kerjasama anggota

kelompok heterogen, keterampilan kolaboratif, saling ketergantungan.

Unsur- unsur pembelajaran *kooperatif* menurut Jhonson (dalam Nursma 2008 : 8) yaitu:

- 1)Saling ketergantungan positif,kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok.
- 2)Tanggung jawab perorangan,setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran, karena keberhasilan belajar kelompok di tentukan dari beberapa besar sumbangan hasil belajar secara perorangan.
- 3)Tatap muka, interaksi yang terjadi melali diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok karena memampatkan kelebihan mengisi kekurangan masing –masing anggota kelompok.
- 4)Komunikasi antara anggota, karena dalam setiap tatap muka terjadi diskusi.
- 5)Evaluasi proses kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok di tentukan oleh proses kerja kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok di tentukan oleh proses kerja kelompoknya.

Sedangkan Arends (dalam Nursma, 2008:9) berpendapat bahwa unsur-unsur pembelajaran *kooperatif* adalah :

- 1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenangungan bersama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
- 3) Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kehidupannya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa di kenalkan atau di beri hadiah yang akan di kenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa membagi kemampuan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama secara proses belajar.

Berdasarkan uraian pendapat diatas Pembelajaran *kooperatif* dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang akan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh adanya kebersamaan dalam kelompok, sehingga mereka mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan siswa menjadi

lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerjasama, siswa lebih giat dan lebih termotivasi. Nurasma (2008:21) menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran *kooperatif* dapat membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar belakang dan belajar dari pengetahuan latar belakang mereka, dan belajar dari pengetahuan latar teman sekelas mereka.

e. Kunggulan pembelajaran *kooperatif learning*

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya. Menurut Wina (2006:249-250) keunggulan *kooperatif* yaitu:

- 1) Siswa tidak perlu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir, sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber
- 2) Siswa dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, dengan membandingkan dengan ide orang lain
- 3) Dapat membantu anak untuk respek terhadap orang lain dan menyadari atas keterbatasannya.
- 4) Dapat memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab
- 5) Merupakan suatu strategi yang ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik, dan kemampuan sosial, dan mengembangkan rasa harga diri yang positif dengan orang lain.

Menurut Slavin (dalam Nurasma, 2008:21) menyatakan pembelajaran *kooperatif* dapat menimbulkan motivasi siswa-siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas. Menurut Nurasma (2008:21) kelebihan menggunakan model ini yaitu dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif . Pada saat berdiskusi ingatan siswa menjadi lebih

aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat, meningkatkan rasa sosialisasi, dan kerjasama dalam kelompok. Menurut Ibrahim (dalam Trianto:62) yaitu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.

Dari pendapat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif* dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat dan berani mengemukakan pendapat, dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah serta menghilangkan prasangka buruk terhadap temannya

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian kooperatif teams games tournament (TGT)

Pembelajaran dengan menggunakan TGT ini, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Menurut Nur (2008:53) yaitu:

Pembelajaran dimulai dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa lembar kerja siswa (LKS), kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan didalam kelompok masing-masing. Setelah siap diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya kedepan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja tournament untuk melakukan permainan.

Menurut Slavin (2009:163) *kooperatif tipe TGT* adalah model pembelajaran yang menggunakan *tournament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistim skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Saco (dalam Rusman:224) model kooperatif TGT adalah suatu model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Siswa melakukan diskusi untuk bekerja sama menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi yaitu berupa soal-soal tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian siswa juga akan lebih berani mengeluarkan pendapatnya dalam belajar. Pembelajaran juga berlangsung menyengkan dengan permainan dalam pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan semangat dan gairah siswa dalam belajar.

b. Kelebihan kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan tentang model TGT menurut Nur (2008:54) yaitu:

a) Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran.. b.) Dapat meningkatkan bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta memecahkan dalam masalah mereka secara bersama-sama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. c) Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan. d) Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya

Menurut Hamruni (2009:5) Keunggulan TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak bergantung pada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan untuk berpikir sendiri.
- 2) Mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dengan membandingkan ide orang lain.
- 3) Menumbuhkan rasa respek pada orang lain.
- 4) Siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, mengembangkan harga diri, keterampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap orang lain.
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa.
- 7) Meningkatkan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
- 8) meningkatkan hasil belajar dan melahirkan rangsangan untuk berpikir yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Siswa memiliki kecakapan dalam menyelesaikan masalah serta mampu bekerja sama dengan sesama temannya dalam kelompok masing-masing.

c. Langkah-Langkah Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *kooperatif tipe TGT* di kemukakan oleh Trianto (2011: 84-85) ada 4 komponen TGT antara lain: 1) Presentasi guru 2) Kelompok belajar 3) Tournamen 4) Pengenalan kelompok. Pelajaran. Kemudian Salavin (2009 :166) ada 4 langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu: “1) Presentasi kelas. 2) Teams/ Belajar kelompok. 3) Games/tournament. 4) Penghargaan kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli tentang langkah-langkah pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament (TGT)* maka penelitian mengambil langkah-langkah dari Slavin dengan uraian berikut:

1. Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai penyajian materi yang diawali pendahuluan, menjelaskan materi, dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa, dan memudahkan pada saat belajar kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih memahami materi

bersama teman kelompok dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games. Setelah selesai penyajian materi tim tersebut berkumpul untuk membahas LKS, untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara berpasangan, kemudian saling mencocokkan jawabannya atau memeriksa ketepatan jawabannya, dengan jawaban teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan sebelum mengajukan pertanyaan pada guru.

3. *Games atau tournament*

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran yang sedang dipelajari untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. Permainan dimainkan pada meja-meja tournament yang berisi empat atau lima orang yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada dalam meja tersebut dapat mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi jawaban, teman yang lainnya sebagai penantang, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja permainan. Apabila si pembaca benar menjawabnya maka si pembaca mendapat poin, tapi apabila si pembaca salah, si penantang akan menentang, benar

menjawabnya maka poin akan diambil oleh sipenantang, dan apabila tidak ada yang benar maka kartu kembali ketumpukan kartu dan mengocok kembali kartudan melakukan permainan kembali.

Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan penghitungan skor yang diperoleh siswa. Guru menyediakan format penghitungan poin tournament, Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah atau sertifikat dari guru.

4. Penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan setelah mengitung skor keseluruhan yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan yang diberikan dapat berupa penghargaan verbal (seperti A, B, C, D,) dan penghargaan non verbal (berupa kata-kat pujian seperti tim super, bagus, hebat, atau dengan memberikan tepuk tangan , atau dengan pemberian sertifikat).

❖ Aturan dalam permainan

Pada saat permainan

Pemain akan mengocok kartu dan menganbil sebuah kartu bernomor yang berisi pertanyaan. Kemudian membacakan dengan keras pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Misanya siswa yang mengambil kartu nomor 2, akan menjawab nomor 2. Pembaca yang

tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menerka tanpa mendapatkan ukuman

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban siswa yang lain memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara itu penantang kedua harus hati-hati karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, menantang, atau pas penantang kedua mencocokkan dengan lembar jawaban atau membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pemain yang jawaban benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah maka ia harus mengambil kartu yang ia menangkan sebelumnya ketumpukan kartu (bila ada) ketumpukan kartu. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

Jika permainan berakhir maka pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan. Apabila masih ada waktu siswa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut

dan memainkan kedua, dan mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan.

Menurut Slavin (2009:175), lembar skor permainan atau *tournament*.

Pemain	Tim	Pemain 1	Pemain 2	Pemain 3	Total	Poin trnmt
Ana	Elang	5	7	-	12	20
Santi	Merpati	14	10	-	24	60
Yuli	Angrek	11	12	-	23	40

Rumus: Jumlah total perkembangan anggota : Jumlah anggota kelompok yang ada.

Dalam tabel dapat dilihat dalam satu meja *tournament* dua kali permainan. Pemberian poin pada tabel diatas berdasarkan pada penghitungan poin *tournament* untuk siswa yang mencapai skor tertinggi mendapat 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah, dan poin 20 untuk siswa yang terendah seperti tabel diatas:

Tabel Penghitungan poin tournament dengan tiga pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri dua nilai tertinggi	Seri dua nilai terendah	Seri nilai tiga macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor menengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor terendah	20 poin	20	30	40

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa poin yang mendapatkan jika tidak ada yang sama poinnya maka nilai tinggi 60, nilai sedang 40, dan nilai rendah 20 poin, jika poin nilai ada yang dua yang sama tinggi, tengah maka nilainya 50, 50, dan rendah 20 poin, dan jika ada dua nilai rendah maka nilai tingginya 60, tengah dan rendah 30, 30 poin dan jika ada tiga nilai sama maka nilainya 40, 40, 40 poin

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *kooperatif TGT* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian nanti adalah langkah-langkah menurut pendapat Slavin, karena langkah TGT menurut Slavin terlihat secara runtut dan jelas tata cara pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran.

5. Pembelajaran Pkn dengan menggunakan model *kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran Pkn dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT), harus memperhatikan langkah-langkah penggunaan model TGT dengan sepenuhnya, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Adapun langkah-langkah dari penggunaan model TGT harus tergambar mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran.

Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari kemudian guru menjelaskan apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok.

Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa (presentasi kelas)

2. Siswa duduk dalam berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditetapkan oleh guru untuk membahas materi yang diperoleh dengan LKS. (belajar kelompok)
3. Siswa melakukan permainan berupa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas dalam kelompok masing-masing. (permainan/tournament)
4. Siswa yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru. (penghargaan kelompok)
5. Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan guru
6. Guru mengadakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa.

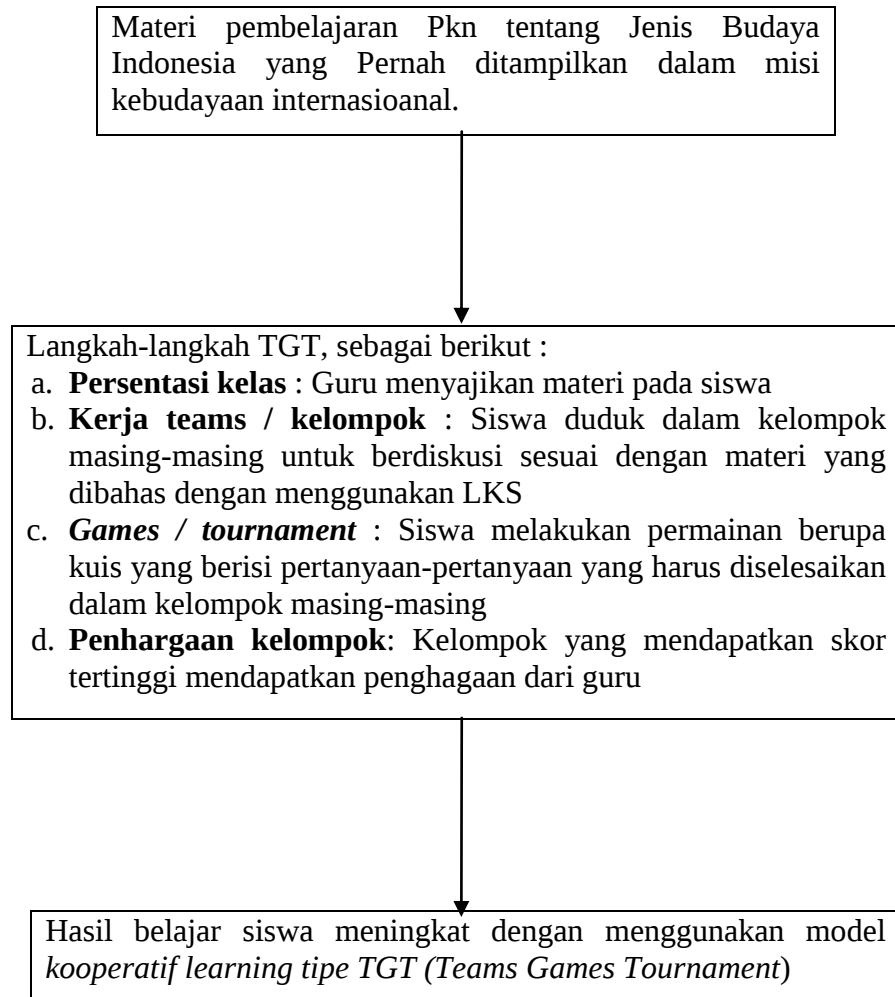
Berdasarkan tahap pembelajaran yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pertemuan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, harus meliputi keseluruhan langkah-langkah dalam pendekatan lainnya seperti CTL. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dalam satu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan

B. Kerangka Teori

Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seorang guru mampu merancang suatu pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seorang guru telah mampu menggunakan model-model yang tepat dalam pembelajaran. Dalam bidang studi Pkn ini sering sekali membuat siswa jenuh, maka dalam hal ini salah satu solusinya yaitu dengan menerapkan beberapa model diantaranya adalah Penerapan model *kooperatif learning tipe TGT* pada pembelajaran Pkn tentang Jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional di kelas IV SDN 14 Gunung Tulreh Kabupaten Pasaman Barat. Model pembelajaran TGT ini memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa takut, dan malu, siswa dapat berkesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat materi pelajaran.

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Nilai siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat yaitu 7. Di bawah ini dapat dilihat kerangka teori pembelajaran Pkn dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT (teams games tournament)* di kelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.. Simpulan dan saran penulis sajikan sebagai berikut:

A. Simpulan.

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dikelas IV SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, dalam tiga langkah pembelajaran, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Tahap awal dilaksanakan kegiatan mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Pada tahap inti dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta pada tahap akhir dilaksanakan penyimpulan pelajaran dan pemberian evaluasi pada siswa.
2. Pelaksanaan pembelajarannya pada awal dengan melaksanakan pengabsenan siswa, berdoa, appersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, dan kegiatan inti langkah-langkah penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran adalah:

a. Presentasi kelas

Tahap ini yang akan dibahas menentukan materi yang akan dibahas, menentukan tujuan yang akan dicapai dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pemajangan media dan menginterpretasikan media gambar dengan baik.

b. Belajar kelompok

Pada tahap kelompok, siswa berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya. Dan bekerjasama dengan baik serta siswa juga saling menghargai pendapat temannya dan menerima perbedaan dari temannya.

c. *Games/ tournament*

Pada tahap tournament atau permainan kuis siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat dengan adanya permainan kuis/ tournament ini membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

d. Penghargaan kelompok

Pada penghargaan kelompok dimana siswa yang menerima penghargaan yaitu siswa yang mendapat nilai tertinggi dalam tournament. Dengan pemberian hadiah, atau penghargaan

3. Hasil belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 68% dan mengalami

peningkatan pada siklus I pertemuan II yakni 72,8% dan siklus II dengan nilai rata-rata 80,8%. hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 14 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Dan juga membuat pelajaran lebih menyenangkan dan Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif dalam belajar. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa dapat menyaksikan dengan langsung tentang hal yang dipelajarinya, dan itu akan membuat siswa lebih paham tentang materi yang dipelajarinya

B. Saran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif tipe TGT*, karena dengan model ini pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.