

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN KOOPERATIF  
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
DI KELAS IV SD 06 GUNUNG TULEH  
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**LENNI MALINI  
2010/57121**

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



## 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 Pendekatan  
*Kooperatif Tipe Taem Games Tournament(TGT)* di kelas IV SDN 06  
Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

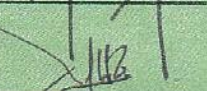
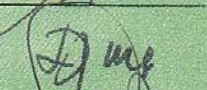
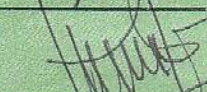
Nama : Lenni Malini  
NIM : 57121  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji,

|               | Nama                         |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua      | : Dra.Reinita, M.Pd.         |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Asmaniar Bahar.   |
| 3. Anggota    | : Dra. Farida S, S.Pd.,M.Si. |
| 4. Anggota    | : Drs. Mansur Lubis, M.Pd.   |
| 5. Anggota    | : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd. |

Tanda Tangan

|    |                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |



## ABSTRAK

**Lenni Malini, 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas IV SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan yaitu di SDN 06 Gunung Tuleh bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang tepat, dimana guru hanya mendominasi saja dan konvensional, Sehingga hasil belajar siswa rendah.. Penggunaan media dalam mengajar jarang dilakukan, metode yang kurang tepat dalam mengajar, bahkan guru sangat jarang sekali menggunakan model *kooperatif learning*. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data adalah proses penerapan model *kooperatif learning tipe TGT* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD 06 Gunung Tuleh Kabupaten 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) Persentase kelas, 2) Belajar kelompok, 3) Permainan (*game, tournament*), 4) Penghargaan kelompok. Dengan menggunakan model *kooperatif learning tipe TGT* dalam pembelajaran PKn terbukti efektif.

Hasil penelitian dari setiap siklus yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa siklus I pertemuan I dengan hasil RPP 78%, aspek guru 85%, aspek siswa 70%, aspek kognitif 69%, afektif 69% dan psikomotor 68%, Siklus I pertemuan II dengan hasil RPP 75%, aspek guru 75%, aspek siswa 75%, kognitif 70%, afektif 71% dan psikomotor 72%, siklus II dengan hasil RPP 78%, aspek guru 79%, aspek siswa 83%, persentase ketuntasan nilai kognitif 81%, nilai afektif 80% nilai psikomotor 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas yaitu melalui pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model *Kooperatif Learning Tipe TGT (Team Games Tournament)* di Kelas IV SD Negeri 06 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, Universitas Negeri Padang. yang telah memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang. Yang telah memberikan berbagai informasi untuk kelancaran skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini
4. Ibu Dra. Farida S, S.Pd, M.Si selaku dosen penguji I dan bapak Drs. Mansur Lubis M.Pd selaku dosen penguji II, serta Ibu Dra. Rifda Eliyasni 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 Syafruddin S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Ibu Nurhafni, selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
8. Siswa-siswi SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, yang telah menerima peneliti untuk mengajar di kelas IV selama penelitian.
9. Ayahanda Sukiman dan Ibunda Rosida, yang peneliti muliakan serta kakak-kakak dan adikku tercinta yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa PGSD 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 datanganya dari Allah SWT, dan segala yang salah datanganya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 19 September 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                                                 |            |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                            | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                      | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                          | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                        | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                    | <b>vii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                                        |            |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                                  | 1          |
| B. Rumusan Masalah .....                                                        | 5          |
| C. Tujuan Penelitian.....                                                       | 6          |
| D. Manfaat Penelitian.....                                                      | 7          |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>                                   |            |
| A. Kajian Teori .....                                                           | 9          |
| 1. Hasil Belajar.....                                                           | 9          |
| a. Pengertian Hasil Belajar.....                                                | 9          |
| b. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) .....                         | 10         |
| 2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) .....                  | 11         |
| a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....                                   | 11         |
| b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....                                | 12         |
| c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....                                       | 14         |
| 3. Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Learning</i> .....                     | 15         |
| a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Learning Tipe TGT</i> ..... | 15         |
| b. Tujuan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Learning Tipe TGT</i> .....     | 17         |
| c. Kelebihan <i>Kooperatif TGT</i> .....                                        | 19         |
| d. Langkah-Langkah <i>Kooperatif TGT</i> .....                                  | 20         |
| B. Kerangka Teori.....                                                          | 23         |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| A. Lokasi Penelitian .....                                | 26 |
| B. Rancangan Penelitian .....                             | 27 |
| C. Data dan Sumber Data.....                              | 36 |
| D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian ..... | 37 |
| E. Analisis Data .....                                    | 40 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| A. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I..... | 44  |
| 1. Perencanaan siklus I .....                 | 44  |
| 2. Pelaksanaan .....                          | 46  |
| 3. Pengamatan siklus I pertemuan I.....       | 53  |
| 4. Siklus 1 Pertemuan II .....                | 68  |
| 5. Siklus II .....                            | 85  |
| B. Pembahasan.....                            | 101 |

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |     |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 109 |
| B. Saran.....      | 110 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR RUJUKAN.....</b> | <b>111</b> |
|----------------------------|------------|

|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>LAMPIRAN.....</b> | <b>113</b> |
|----------------------|------------|

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b>                                                                                                          | <b>Halaman</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Nilai Ulangan Harian PKn Kelas IV semester Juli-Desember 2012 SDN 06<br>Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ..... | 3              |
| 2. Lembar Skor Permainan.....                                                                                         | 22             |
| 3. Pembagian Kelompok Pertemuan I siklus I.....                                                                       | 48             |
| 4. Skor Permainan <i>Tournament</i> Pada Siklus I Pertemuan .....                                                     | 51             |
| 5. Penghargaan Kerja Kelompok Pada Siklus I .....                                                                     | 53             |
| 6. Nilai Ketuntasan Siswa Siklus I.....                                                                               | 62             |
| 7. Tim Pertemuan II siklus I.....                                                                                     | 71             |
| 8. Pembagian Kelompok Pertemuan 1 siklus 1.....                                                                       | 74             |
| 9. Tim Pertemuan I siklus II.....                                                                                     | 87             |



## DAFTAR LAMPIRAN

| <b>Lampiran</b>                                                     | <b>Halaman</b> |
|---------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....                   | 113            |
| 2. Isi Kunci Jawaban .....                                          | 118            |
| 3. Kunci Jawaban Siklus I.....                                      | 119            |
| 4. Soal <i>Tournament</i> Siklus I .....                            | 120            |
| 5. Uraian Materi .....                                              | 121            |
| 6. Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan I .....                   | 124            |
| 7. Hasil Pengamatan aspek guru Siklus I Pertemuan I.....            | 127            |
| 8. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I .....          | 131            |
| 9. Hasil Penilaian Kognitif.....                                    | 135            |
| 10. Hasil Penilaian Afektif.....                                    | 137            |
| 11. Hasil Penilaian Psikomotor.....                                 | 139            |
| 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....    | 141            |
| 13. Uraian Materi Siklus I Pertemuan II .....                       | 145            |
| 14. Soal Latihan Individu Siklus I Pertemuan II.....                | 147            |
| 15. Kunci Jawaban Tournament.....                                   | 148            |
| 16. Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I Pertemuan II .....            | 149            |
| 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP Siklus I pertemuan II..... | 150            |
| 18. Hasil Pengamatan Aspek Guru siklus I pertemuan II .....         | 154            |
| 19. Hasil Pengamatan Aspek Siswa siklus I pertemuan II.....         | 157            |
| 20. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....             | 161            |
| 21. Hasil Penilaian Afektif .....                                   | 162            |
| 22. Hasil Penilaian Psikomotor .....                                | 164            |
| 23. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II .....        | 166            |
| 24. Soal Latihan Individu Siklus II .....                           | 170            |
| 25. Kunci Jawaban .....                                             | 172            |
| 26. Kunci Jawaban <i>Tournament</i> .....                           | 173            |
| 27. Uraian Materi Siklus II.....                                    | 174            |
| 28. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II .....                | 176            |

|                                                                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 29. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II.....                                                            | 180 |
| 30. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II .....                                                          | 184 |
| 31. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II .....                                                              | 187 |
| 32. Hasil Penilaian Afektif Siklus II .....                                                               | 188 |
| 33. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II .....                                                            | 190 |
| 34. Rekapitulasi Perbandingan Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I dengan<br>Siklus II Pertemuan II .....  | 192 |
| 35. Rekapitulasi Perbandingan Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I<br>dengan Siklus II Pertemuan II..... | 193 |
| 36. Rekapitulasi Perbandingan Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I dengan<br>Siklus II Pertemuan II .....  | 194 |
| 37. Rekapitulasi Perbandingan Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II dengan<br>Siklus II .....               | 195 |
| 38. Rekapitulasi Perbandingan Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II<br>dengan Siklus II .....            | 196 |
| 39. Foto Penelitian .....                                                                                 |     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan pondasi yang pertama untuk mencapai suksesnya pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan SD yang terdapat dalam PP No. 28 pasal 3 yaitu “ Pendidikan dasar bertujuan memberikan bakat kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dasar agar dapat mengikuti pendidikan menengah”. Dalam pengembangan pengetahuan siswa SD dipelajari berbagai bidang studi, yaitu matematika, ilmu pengetahuan social (IPS), pendidikan kewarganegaraan (PKn), ilmu pengetahuan alam (IPA) serta mata pelajaran lainnya. Jadi salah satu pembelajaran yang ada di SD yaitu pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah dasar (SD) mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran PKn memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memfokuskan pada berfikir secara kritis, dan dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. Selain itu pembelajaran PKn bertujuan untuk membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai Warga Negara Indonesia. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn juga mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Badan Standar Nasional Pendidikan/BSNP (2006:ii) menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKn mencakup: 1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), dan 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) yang pada gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokratis konstitusional.

Melalui observasi serta peninjauan langsung dalam kelas saat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, terlihat bahwa pembelajaran PKn kurang diminati dan terasa membosankan bagi siswa, karena guru menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru lebih aktif dari pada siswa yang mana siswa lebih banyak diam dan hanya mendengarkan (Pasif) sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Akibat dari hal diatas maka hasil belajar siswapun menjadi rendah. Hal ini dapat lihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yaitu dari 16 orang siswa hanya 8 orang yang berada di atas standar ketuntasan sekolah. Dari 16 orang siswa tersebut diperoleh 3 orang mendapat nilai 75, 1 orang mendapat



nilai 74, 1 orang mendapat nilai 73, 3 orang mendapat nilai 70, 3 orang mendapat nilai 65, dan 5 orang mendapat nilai 60. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kelas 67,3 artinya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu 70

Nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN 06 Gunung Tuleh dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian PKn Kelas IV semester Juli-Desember 2012 SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat**

| No.       | Nama Peserta didik | Nilai | Ketuntasan |              |
|-----------|--------------------|-------|------------|--------------|
|           |                    |       | Tuntas     | Tidak Tuntas |
| 1.        | RS                 | 75    | √          |              |
| 2.        | NL                 | 75    | √          |              |
| 3.        | FR                 | 60    |            | —            |
| 4.        | DN                 | 65    |            | —            |
| 5.        | PT                 | 70    | √          |              |
| 6.        | AN                 | 60    |            | —            |
| 7.        | MD                 | 60    |            | —            |
| 8.        | DK                 | 65    |            | —            |
| 9.        | RS                 | 60    |            | —            |
| 10.       | BN                 | 75    | √          |              |
| 11.       | SK                 | 65    |            | —            |
| 12.       | RT                 | 60    |            | —            |
| 13.       | BL                 | 70    | √          |              |
| 14.       | IK                 | 70    | √          |              |
| 15.       | IN                 | 74    | √          |              |
| 16.       | ST                 | 73    | √          |              |
| Jumlah    |                    | 1077  |            |              |
| Rata-rata |                    | 67,3  |            |              |

Berdasarkan tabel diatas data yang diperoleh yaitu melalui observasi yang dilakukan penulis disekolah SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, bahwa hasil belajar PKn pada mid tahun ajaran 2011/2012 masih rendah.

Dengan rendahnya nilai pembelajaran PKn pada siswa kelas IV di SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, dan Sejalan dengan pendapat tersebut, ruang lingkup pembelajaran PKn dalam kurikulum KTSP 2006 mencakup ke dalam pengembangan kemampuan, penguasaan pengetahuan (konsep), pengembangan kepribadian (sikap, nilai, dan moral) serta perilaku atau tindakan (keterampilan) yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. maka upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut guru diharapkan dapat memilih dan menentukan pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam pembelajaran PKn yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*, karena model pembelajaran ini membawa siswa belajar lebih aktif, rileks dan menyenangkan, sehingga dengan tanpa disadarinya siswa sudah menghafal materi pelajaran tanpa merasa terpaksa untuk menghafal materi sebelumnya yang dianggap sulit.

Menurut pendapat Slavin (Yatim ) (1995:268) metode pendekatan pembelajaran *kooperatif learning tipe TGT (Teams Games Tournament)* yaitu pendekatan pembelajaran yang berbentuk kelompok. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat baik bagi siswa, karena metode pembelajarannya berbentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*Tournament*). Dengan metode pembelajaran tersebut siswa akan termotivasi dengan adanya penghargaan yang diberikan oleh guru setelah belajar kelompok, selain itu unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih

aktif, lebih semangat dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa, lebih giat dan termotivasi sehingga meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Pendekatan *kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* ini adalah metode yang menggunakan *tournament* akademik seperti: kuis-kuis, sistem skor untuk kemajuan individual siswa yaitu dimana siswa berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi (Rober E. Slavin, 2008: 163).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mencoba merumuskan masalah secara umum yaitu: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?”.

Rumusan masalah umum di atas secara khusus dapat dirinci lagi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan

*kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat ?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, secara khusus dapat bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD Negeri 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT*.

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

1. Bagi peneliti, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD N 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
2. Bagi guru, sebagai sumber inspirasi dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran PKn, terutama dalam meningkatkan keaktifan, minat dan daya saing siswa untuk menyenangkan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas IV SD N 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat
3. Bagi siswa, sebagai media penyampaian ide, gagasan maupun hasil olah pikiran siswa. Selain itu dapat menyegarkan suasana pembelajaran PKn, sehingga siswa kelas IV tidak jenuh dan tertarik dengan pembelajaran PKn

4. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi praktisi dan pendidik lainnya dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mencapai hasil belajar PKn yang memuaskan dan akhirnya meningkatkan mutu pembelajaran PKn disekolah



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Hal ini senada dengan pendapat Nana (2006:22) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Oemar (2008:2) bahwa “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, tingkah laku, keterampilan atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan mampu menerapkannya dalam kehidupan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim (1996:18) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan peserta didik dalam

pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Kingsley (dalam Nana, 2006:22) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni “a) Keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran hasil belajar siswa sekurang-kurangnya harus dapat mencakup tiga ranah pendidikan, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap/nilai) dan ranah psikomotor (keterampilan).

#### **b. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Hasil belajar PKn hampir sama dengan hasil belajar mata pelajaran yang lain, yaitu selain penilaian hasil juga mementingkan penilaian proses. Abdul (2000:11.3) mengemukakan bahwa:

Dalam penilaian PKn SD selain menilai hasil, penting pula untuk menilai prosesnya. Guru harus menyadari sepenuhnya bahwa mata pelajaran PKn SD menekankan pada pembiasaan dan pengamalan nilai-nilai moral Pancasila serta keterampilan-keterampilan dan kemampuan-kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh warga Negara.

Selanjutnya, Oemar (dalam Abdul, 2000:11.8) menjelaskan hasil belajar PKn sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut, yaitu: 1) Sebagai tolok ukur, yaitu untuk mengetahui kekurangan atau keberhasilan peserta didik, guru atau program pembelajaran yang telah disampaikan melalui proses pembelajaran, 2) Sebagai media

klarifikasi, identifikasi dan penalaran diri, nilai dan masalah, 3) Sebagai media reduksi yaitu melalui penilaian, nilai-nilai moral yang telah dianut oleh seorang peserta didik selama ini dapat diperkuat.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah suatu hasil belajar yang tidak hanya mendapatkan hasil saja, akan tetapi memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikan konsep yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

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

Somatri (dalam Azis 1999:14) istilah PKn merupakan “ mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara”. 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.

Pendapat di atas dipertegas dalam Depdiknas (2006:271) pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar 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. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) sistem social bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: “(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga

negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi”.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan:

Ruang lingkup PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, hak azazi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, dalam masyarakat demokrasi, pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka, globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

KTSP 2006 tingkat SD/MI/SDLB yang salah satu Standar Kompetensi 1: memahami sistim pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. KD (1.1) Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan pada mata pelajaran PKn dikelas IV semester I.

### c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa tujuan PKn di SD yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, 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 dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Seterusnya menurut Depdiknas (2004:30) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan PKn adalah untuk

mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Senada dengan pendapat di atas tujuan PKN dipertegas dalam Depdiknas (2006: 271) sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, 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.

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.

### **3. Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif Learning***

#### **a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif Learning Tipe TGT***

Pendekatan pembelajaran *kooperatif learning* merupakan suatu metode pengajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling kerjasama dan

membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Dalam pembelajaran *kooperatif learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah) dan anggota kelompok memiliki latar belakang yang berbeda juga seperti: suku, ras, budaya, jenis kelamin, kemampuan maupun kesetaraan gender. Pendekatan pembelajaran *kooperatif learning* menekankan pada kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan atau suatu tugas dalam pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.

Pembelajaran dengan menggunakan *kooperatif tipe TGT* ini, para siswa dikelompokkan dalam team belajar yang terdiri atas 4 orang yang heterogen. Menurut Mahmuddin (2009:1) *koopertaif tipe Team Games Tournament (TGT)* adalah “ suatu model pembelajaran dimana guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Sedangkan menurut Nurasma (2006:53) yaitu:

Pembelajaran didahului 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.



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

**b. Tujuan Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif Learning Tipe TGT***

Tujuan pembelajaran *kooperatif* menurut Nur Asma (2008:3) adalah:

- 1) Pencapaian hasil belajar, pembelajaran *kooperatif* bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit,
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu, maksudnya penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat social, kemampuan maupun ketidakmampuannya serta memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan *kooperatif*, serta belajar untuk menghargai satu sama lain,

- 3) Pengembangan keterampilan social, tujuan pembelajaran *kooperatif* adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Struktur 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 kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama. Pada akhirnya pembelajaran *kooperatif learning* ini memberikan penghargaan untuk kelompok serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Sedangkan menurut Yatim (2009:267) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran *kooperatif* adalah: 1) Individual: keberhasilan seseorang ditentukan oleh orang itu sendiri tidak dipengaruhi oleh orang lain, 2) *Kompetitif*: keberhasilan seseorang dicapai karena kegagalan orang lain (ada ketergantungan negatif), 3) *Kooperatif*: keberhasilan seseorang karena keberhasilan orang lain, orang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendirian”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendekatan kooperatif teams geam tournament (TGT) tujuannya adalah dapat meningkatkan kektipan siswa dalam belajar karena ada saling ketergantungan antara satu sama lain.dimana keberhasilan seseorang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendirian.

### c. Kelebihan Kooperatif TGT

Pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)*

mempunyai kelebihan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan tentang pendekatan *TGT* dijelaskan oleh Nur Asma (2008:54) yaitu:

1) Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, 2) Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan *tournament* sehingga siswa tidak menjadi bosan, 3) Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa pelajaran atau aktivitas belajar, 4) Dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

Kemudian Mahmuddin (2009:3) mengemukakan bahwa kelebihan pendekatan *kooperatif tipe TGT* yaitu:

1) *Kooperatif*, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain, 2) *Kompetitif*, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya, 3) *Individualistik*, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *kooperatif TGT* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yaitu 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 bekerjasama dengan sesama temannya dalam kelompoknya masing-masing.

#### **d. Langkah-Langkah *Kooperatif TGT***

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *kooperatif tipe TGT* dikemukakan oleh Slavin (dalam Isjoni, 2007:58) adalah: 1) Presentasi kelas, 2) Belajar kelompok, 3) Permainan dan, 4) Penghargaan kelompok.

Kemudian Nurasma (2008:51) menjelaskan terdapat empat langkah tahapan pembelajaran *tipe TGT* yaitu: “ 1) Presentasi kelas, 2) Belajar kelompok, 3) Pemeriksaan terhadap kegiatan kelompok dan 4) *Tournamen*”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas tentang langkah-langkah pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament (TGT)*, maka dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

##### **1) Langkah I (Presentasi Kelas)**

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

##### **2) Langkah II (Belajar Kelompok)**

Kelompok tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi permainan atau *tournament*. Siswa berlatih

menjawab soal-soal dengan bantuan LDK yang telah dibagikan oleh guru.

### 3) Langkah III (Permainan)

Permainan yang diberikan kepada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran yang sedang dipelajari untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari persentasi kelas. Permainan diamankan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu nomor dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang berada di meja tersebut dapat mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi jawaban, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia dimeja permainan.

Jawaban yang benar akan mendapat skor. Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan perhitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

### 4) Langkah IV (Penghargaan Kelompok)

Penghargaan diberikan setelah menghitung 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 (berupa nilai seperti A, B, C atau D) dan penghargaan non verbal (berupa kata-kata pujian seperti tim super, bagus, hebat, cerdas atau dengan memberikan tepuk tangan).

Berdasarkan tahap pembelajaran yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pertemuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *TGT*, harus meliputi keseluruhan langkah-langkah dalam penggunaan pendekatan *TGT*. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pendekatan *kooperatif TGT* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian nanti adalah langkah-langkah menurut pendapat Slavin. Karena langkah *TGT* menurut Slavin terlihat secara jelas tata cara pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Robert E. Slavin (2008:175), lembar skor permainan *tournament* yaitu Berdasarkan poin perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu

**Tabel 2. Lembar Skor Permainan TGT**

| Pemain                | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai terendah | Seri 3macam |
|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------------|-------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin             | 50                   | 60                  | 40          |
| Peraih skor tertengah | 40 poin             | 50                   | 30                  | 40          |
| Peraih skor terendah  | 20 poin             | 20                   | 30                  | 40          |

Berdasarkan poin perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu :

| No | Rata-Rata Kelompok | Penghargaan Kelompok |
|----|--------------------|----------------------|
| 1  | 40 poin            | Tim Baik             |
| 2  | 45 poin            | Tim Hebat            |
| 3  | 50 poin            | Tim Super            |

**Tabel Lembar skor permainan**

| Pemain                    | Tim     | Pemain 1 | Pemain 2 | Pemain 3 | Total | Poin<br><i>tournament</i> |
|---------------------------|---------|----------|----------|----------|-------|---------------------------|
| Sofi<br>Windah<br>Afrisal | Mawar   | 4        | 6        | 2        | 12    | 20                        |
|                           | Melati  | 12       | 9        | 7        | 28    | 60                        |
|                           | Anggrek | 10       | 8        |          | 23    | 40                        |
|                           |         |          |          | 5        |       |                           |

Dari tabel diatas, dapat dilihat dalam satu meja *tournament* duakali permainan. Pemberian point pada tabel diatas pada penghitungan point *tournament* untuk iswa yang mencapai skor tertinggi mendapat 60, point 40 untuk siswa yang lebih rendah dan point 20 untuk siswa yang terendah yaitu seperti pada tabel diatas.

## **B. Kerangka Teori**

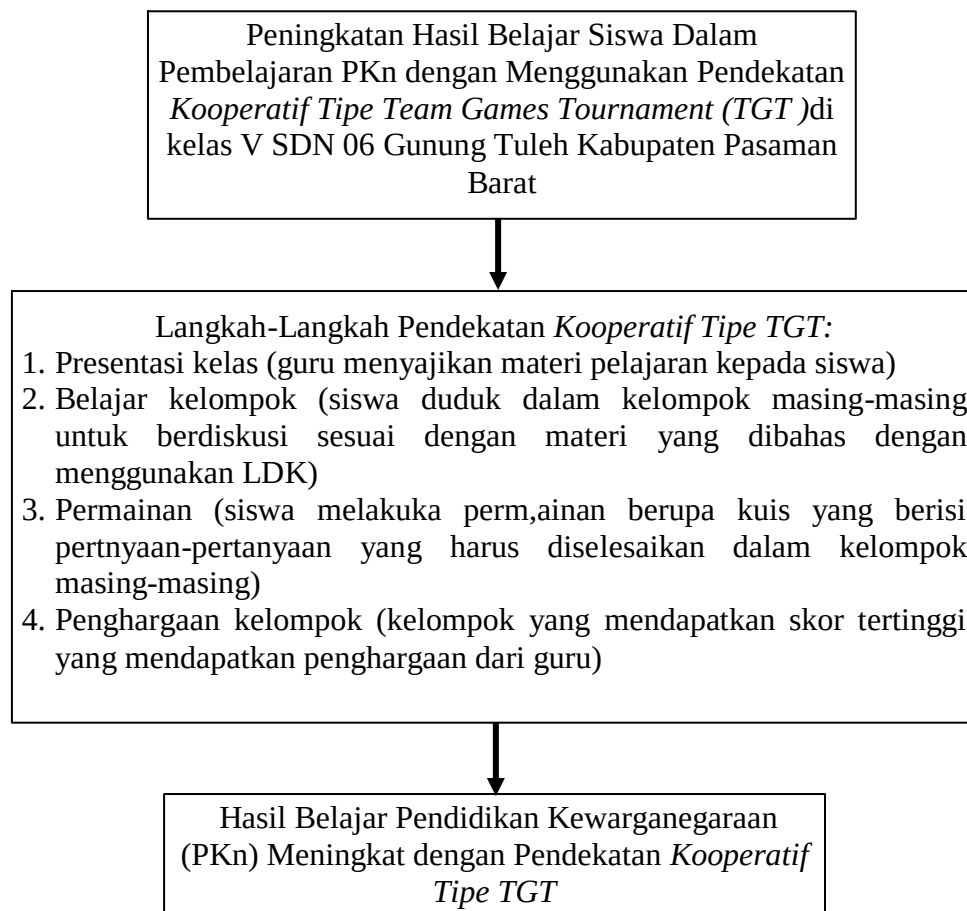
Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seorang guru mampu merancang suatu pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seorang guru telah mampu menggunakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran.

Bidang studi pendidikan kewarganegaraan sering menjadi pembelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal itu tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar dilihat dengan ketercapaian KKM (kriteria ketuntasan maksimum). Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dalam belajar PKn, seorang guru dapat menggunakan pendekatan

yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*. Pendekatan pembelajaran *TGT* ini memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa takut dan malu, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat materi pelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Nilai siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Dibawah ini dapat dilihat kerangka teori pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.





**Bagan 1.**  
**Kerangka teori pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)**

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament)* dikelas IV SD N 06 gunung tuleh kabupaten pasaman barat.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penellitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* dikelas IV SDN 06 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian.
2. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT*, dilakukan penilaian kognitif, apektif dengan penilaian sikap selama siswa melakukan kegiatan, dan penilaian psikomotor diperoleh melalui skor perkembangan yang diperoleh siswa.
3. Hasil belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pembelajaran yang diperoleh mendapat kualifikasi sangat baik dengan rata-rata.....dengan demikian, proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Saran

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

1. Untuk kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk guru, dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat menggunakan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai serta bervariasi dengan tujuan agar siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diberikan. salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe TGT*, karena dengan model pembelajaran yang dilakukan ini akan lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermamfaat setelah peneliti turun kelapangan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul A. Wahab, dkk. 2000. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK*. Jogjakarta: Laksana
- Aziz, Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Mata Pelajaran PKPS. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- E. Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung Alfabeta
- Hamzah B Uno, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Propesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Imron, Rosidi. 2005. *Ayo Senang Menulis Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Media Pustaka.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning*. Bandung Alfabeta
- Lukas S, Musianto. 2002. "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian". Tersedia dalam <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/viewFile/15628/15620> (online). *Jurnal tidak diterbitkan*. Jakarta: Universitas Kristen Petra.
- Mahmuddin. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament*.
- M. Ngalm, Purwanto. 1996. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakary

- Nana, Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nurasma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press
- Oemar, Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT RemajaRosda Karya.
- Suharsimi, Arikunto dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyadi. 2006. *Penelitian Tindakan kelas*. Tersedia dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/21/penelitian-tindakan-kelas>. Diakses tanggal 18 Februari 2008
- Yatim, Riyanto. 2009. *Pradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media