

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS V
SDN 22 ULAK KARANG KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**FIRDA ARLANI
NIM.11922**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

UJIAN SKRIPSI

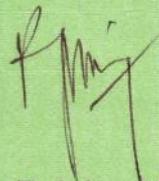
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang

Nama : Firda Ariani
NIM : 11922
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Februari 2014

Disetujui oleh :

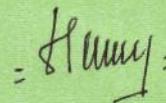
Pembimbing I



Dra. Reinita, M.Pd

NIP.19630604 198803 2 002

Pembimbing II

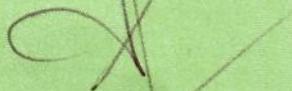


Dra. Dernawati

NIP. 19560810 198610 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP.19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**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 PKn dengan
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game
Tournament (TGT) di Kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang**

Nama : FIRDA ARIANI

NIM : 11922

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd	(.....)
2. Sekretaris : Dra. Dernawati	(.....)
3. Anggota : Dra. Asmaniar Bahar	(.....)
4. Anggota : Drs. Muhammadi, M.Si	(.....)
5. Anggota : Drs. Zainal Abidin, M.Pd	(.....)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014

Yang menyatakan



Firda Ariani

ABSTRAK

Firda Ariani, 2013 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) di Kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang

Penelitian dilatarbelakangi kondisi pembelajaran PKn di SD masih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang aktif. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang kota Padang.

Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V SDN 22 Ulak Karang kota Padang. Data penelitian diperoleh dengan teknik observasi dan tes. Penelitian dilaksanakan dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata penilaian RPP siklus I yaitu 71,43% dengan kualifikasi cukup, sedangkan siklus II yaitu 89,28% dengan kualifikasi sangat baik. Pelaksanaan aspek guru siklus I memperoleh rata-rata 73,6% dengan kualifikasi cukup, sedangkan siklus II memperoleh rata-rata 93,05% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek siswa siklus I memperoleh rata-rata 70,85% dengan kualifikasi cukup, sedangkan siklus II memperoleh rata-rata 93,05% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa siklus I memperoleh rata-rata yaitu 63,74 dengan kualifikasi cukup, sedangkan siklus II memperoleh rata-rata 80,88 dengan kualifikasi baik. Melihat hasil penelitian dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 22 Ulak Karang kota Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan kekuatan lahir dan batin sehingga penulisan skripsi ini terselesaikan tepat waktunya dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* di Kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang.”** Shalawat dan salam semoga dilimpahkan oleh Allah SWT kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita jadikan sebagai suri tauladan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberi masukan terhadap penulisan skripsi ini
2. Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd dan Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris UPP I PGSD UNP, beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan demi terselesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Ibu Dra. Dernawati selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan dukungan yang membangun kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Dra.Asmaniar Bahar, Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, dan Bapak Drs. Zainal Abidin, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberi masukan terhadap penulisan skripsi ini.
5. Bapak Syaiful, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 22 Ulak Karang Kota Padang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Yonnibul Usman selaku wali kelas V sekaligus majelis guru serta staf yang bertugas di SDN 22 Ulak Karang Kota Padang yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Penyemangatu Bapak Adjufri dan Ibu Dawinar tercinta serta abang dan adik ku yang selalu memberi motivasi dan do'a setulus hati demi keberhasilanku.
8. Buat kekasih tercinta yang sudah memberikan semangat, motivasi, dan doa nya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Serta rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD (R05) yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan, baik selama perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi ini

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha sebaik mungkin, namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mohon maaf seandainya dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan atau kekurangan. Atas bantuan dan bimbingan yang telah diterima selama ini, penulis berdo'a semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Amin.

Terakhir penulis menyampaikan harapan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat, dan berguna serta mendapatkan perbaikan yang bersifat membangun bagi perkembangan dunia pendidikan kedepan.

Padang, Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERSEMBAHAN	
PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI.....	8
1. Hasil Belajar	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan	8
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	8
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	10
3. Model Pembelajaran Kooperatif	12
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	12
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	13
c. Prinsip-prinsip pembelajaran Kooperatif	15
d. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif	17
e. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif	19
f. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif	22
4. Teams Games Tournament (TGT)	23
a. Pengertian TGT	23
b. Langkah-langkah TGT	24
c. Kelebihan TGT	30

B. KERANGKA TEORI.....	31
------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
1. Tempat Penelitian.....	34
2. Subjek Penelitian.....	34
3. Waktu dan Lama Penelitian	34
B. Rancangan Penelitian	35
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
a. Pendekatan	35
b. Jenis Penelitian.....	36
2. Alur Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	39
1. Perencanaan	39
2. Pelaksanaan	39
3. Pengamatan	40
4. Refleksi	41
D. Data dan Sumber Data.....	42
1. Data Penelitian	42
2. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	43
1. Teknik Pengumpulan Data	43
2. Instrumen Penelitian	44
F. Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN.....	47
1. Siklus I Pertemuan 1	47
a. Perencanaan.....	47
b. Pelaksanaan	50
c. Pengamatan	58
d. Refleksi.....	62
2. Siklus I Pertemuan 2.....	67
a. Perencanaan.....	67
b. Pelaksanaan	68
c. Pengamatan	75
d. Refleksi.....	79

3. Siklus II pertemuan 1	83
a. Perencanaan.....	84
b. Pelaksanaan	86
c. Pengamatan	94
d. Refleksi.....	97
4. Siklus II pertemuan 2	100
a. Perencanaan	100
b. Pelaksanaan	102
c. Pengamatan	109
d. Refleksi.....	111
B. PEMBAHASAN	114
1. Siklus I.....	114
2. Siklus II	121
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	127
B. Saran.....	128

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Ujian Mid Semester PKn Siswa	4
4.1. Nama-nama Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 1	52
4.2. Skor Permainan Siklus I Pertemuan 1	55
4.3. Lembar Ikhtisar Kelompok Siklus I Pertemuan 1	56
4.4. Nama-nama Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 2	70
4.5. Skor Permainan Siklus I Pertemuan 2	72
4.6. Lembar Ikhtisar Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	74
4.7. Nama-nama Anggota Kelompok Siklus II Pertemuan 1.....	88
4.8. Skor Permainan Siklus II Pertemuan 1	90
4.9. Lembar Ikhtisar Kelompok Siklus II Pertemuan 1	92
4.10 Nama-nama Anggota Kelompok Siklus II Pertemuan 2	103
4.11 Skor Permainan Siklus II Pertemuan 2	106
4.12 Lembar Ikhtisar Kelompok Siklus II Pertemuan 2.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I Pertemuan 1	131
2. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1	136
3. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1	137
4. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	139
5. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	141
6. Hasil Kuis Siswa Siklus I Pertemuan 1	145
7. Materi Pelajaran Siklus I Pertemuan 1	147
8. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1	154
9. Hasil Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	157
10. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	163
11. RPP Siklus I Pertemuan 2	170
12. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2	175
13. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2	176
14. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	178
15. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	180
16. Hasil Kuis Siswa Siklus I Pertemuan 2	184
17. Materi Pelajaran Siklus I Pertemuan 2	186
18. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2	193
19. Hasil Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	196
20. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	202
21. RPP Siklus II Pertemuan 1	208
22. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1	213
23. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1	214
24. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	216
25. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1	218
26. Hasil Kuis Siswa Siklus II Pertemuan 1	222

27. Materi Pelajaran Siklus II Pertemuan 1	224
28. Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 1	227
29. Hasil Penilaian Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1.....	230
30. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	236
31. RPP Siklus II Pertemuan 2.....	242
32. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 2.....	247
33. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	248
34. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2	250
35. Hasil Lembar Kerja Sisa Siklus II Pertemuan 2	252
36. Hasil Kuis Siswa Siklus II Pertemuan 2	256
37. Materi Pelajaran Siklus II Pertemuan 2	258
38. Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 2	261
39. Hasil Penilaian Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2.....	264
40. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	270
41. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	276
42. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	277
43. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I	278
44. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1	279
45. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 2.....	280
46. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus II.....	281
47. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I-II	282
48. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	283
49. Piagam Penghargaan Kelompok	285

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:271) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

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

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan.

Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja.

Untuk mewujudkan itu semua sangat dipengaruhi oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran kondusif merupakan kombinasi antara suasana pembelajaran bebas dengan suasana pembelajaran terpimpin. Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih metode, media dan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada kelas V di SDN 22 Ulak Karang Utara Kota Padang, terlihat bahwa siswa kurang berminat terhadap pelajaran PKn. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya dalam penyajian materi, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru lebih berperan aktif sementara siswa lebih banyak mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu guru tidak menggunakan belajar kelompok dalam proses pembelajaran, padahal tujuan dari belajar kelompok adalah agar siswa dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa dan juga dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Faktor lain yang menyebabkan siswa kurang berminat terhadap pelajaran PKn adalah guru tidak menggunakan model

pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan memotivasi siswa belajar lebih tinggi akibatnya hasil pelajaran PKn tidak sesuai dengan Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang diharapkan. KKM yang ditetapkan adalah 70 namun nilai rata-rata kelas hanya 69,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Daftar Ujian Mid Semester PKn Siswa Kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang

No	Kode Siswa	Nilai Ujian Mid Semester	KKM	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	FP	58	70	-	
2	GF	63	70	-	
3	HA	58	70	-	
4	CUA	73	70		-
5	NP	82	70		-
6	AB	91	70		-
7	IH	50	70	-	
8	LIA	78	70		-
9	SS	73	70		-
10	MT	45	70	-	
11	MF	54	70	-	
12	SNS	73	70		-
13	VS	54	70		
14	DFA	63	70	-	
15	IF	54	70	-	
16	QIF	72	70		-
17	AZ	63	70		
18	AKP	82	70		
19	AF	63	70	-	
20	MYA	72	70		-
21	DNS	73	70		-
22	DLH	54	70	-	
Jumlah		1448		10	12
Rata-rata		65,81			
Persentase				45,45%	54,54%

Sumber data : Data Sekunder Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 22 Ulak Karang Utara Kota Padang

Dari data diatas terlihat dari 22 siswa hanya 10 orang yang tuntas. Jika hal ini dibiarkan terus menerus akan berdampak terhadap mutu pendidikan dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah diatas model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pelajaran PKn adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Menurut Slavin (dalam Trianto 2010:56) dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Sedangkan menurut Artz & Newman (dalam Trianto 2010:56) dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin (2009:13) “model ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *STAD* tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya”.

Melalui pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik,

unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

Dalam Depdiknas (2006:272) untuk mata pelajaran PKn banyak kompetensi dasar yang dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, salah satu materinya adalah tentang peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang?

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas secara umum penelitian ini bertujuan untuk : mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang.

3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan penulis sendiri. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran PKn.
2. Bagi siswa, bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran PKn.
3. Bagi penulis sendiri, dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Menurut Hamalik (2001:30) “hasil belajar adalah tingkah laku yang tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek yang meliputi: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap”.

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tampak pada aspek kognitif, afektif, psikomotoris, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Depdiknas (2006:271) mengemukakan “mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang

cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Menurut Wahab (2002:1.4) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap siswa menjadi lebih baik yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PKn di SD diharapkan agar dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik sehingga dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2006:271) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi,
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya,
- (4) Berinteraksi

dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Kresna (2010:2) tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan yaitu sebagai berikut :

(1) Menghasilkan warga negara yang berpikir komprehensif, analitis, dan kritis terhadap setiap kebijakan dan tindakan kekuasaan legislatif, yudikatif, dan eksekutif, (2) Membentuk kecakapan partisipatif yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik di tingkat lokal, nasional, maupun global, (3) Menjadikan warga negara yang menjaga persatuan dan juga kesatuan bangsa serta negara melalui pengembangan sikap pluralisme, multikultural, dan Bhineka Tunggal Ika, (4) Mengembangkan kultur demokrasi melalui penanaman sikap dialog, toleransi, negosiasi, dan kemampuan mengendalikan diri, (5) Membentuk warga negara yang Pancasilais

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan yaitu menghasilkan warga negara yang berpikir secara kritis, rasional, analisis, dan komprehensif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, membentuk sikap berpartisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan berbangsa dan bernegara, serta membentuk warga negara yang pancasilais.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:271) meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

(1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi : Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan

jaminan keadilan, (2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi : Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional, (3) Hak asasi meliputi : Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, (4) Kebutuhan warga negara meliputi : Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara, (5) Konstitusi Negara meliputi : Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi, (6) Kekuasaan dan Politik meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi, (7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, (8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Menurut Kresna (2010:3) “ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) Pendahuluan, 2) Identitas Nasional, 3) Sejarah Kelahiran dan Perumusan Pancasila, 4) Filsafat dan Etika Politik Pancasila, 5) Kekuasaan, Legitimasi, dan Kedaulatan Negara, 6) Konstitusi dan Rule of Law, 7) Demokrasi, 8) Hak Asasi Manusia, 9)Multikulturalisme, 10) Otonomi Daerah, 11) Wawasan Kebangsaan”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa, identitas nasional, ideologi pancasila, norma,

hukum, peraturan, Hak Asasi Manusia, kekuasaan, konstitusi, dan demokrasi.

Ruang lingkup yang cocok sesuai dengan materi yang diambil adalah norma, hukum, dan peraturan. Materi yang diambil adalah peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

a) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, individu sangat berperan penting dalam mencari hasil yang menguntungkan bagi kelompoknya, karena nilai kelompok dibentuk berdasarkan sumbangan dari setiap anggota kelompok.

Menurut Davidson dan Kroll (dalam Asma 2008:2) “belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi idenya dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka”.

Eggen dan Kauchak (dalam Trianto 2010:58) mengemukakan “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Sedangkan Slavin (2009:4) menyatakan “pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran

dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”.

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

b) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Johnson & Johnson (dalam Trianto 2010:57) menyatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Menurut Asma (2008:3) “pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

1. Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Selain itu siswa yang mempunyai kemampuan yang lebih tinggi akan membimbing teman satu kelompok. Dengan adanya kerjasama siswa bisa saling tolong menolong

dan lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif 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 Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, karena kita hidup saling bergantung satu sama lain meskipun beragam budayanya. Dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide di dalam kelompok.

c) Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Asma (2008:5) “dalam pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*)”.

1. Belajar Siswa Aktif

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individu.

2. Belajar Kerjasama

Seperti namanya pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah dipelajari. Prinsip pembelajaran inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif.

3. Pembelajaran Partisipatorik

Pembelajaran kooperatif juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, sebab melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

4. *Reactive Teaching*

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif ini, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Berikut ini adalah ciri-ciri guru yang reaktif: (1) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, (2) pembelajaran dari guru dimulai dari hal-hal yang diketahui dan dipahami siswa, (3) selalu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa-siswanya, (4) mengetahui hal-hal yang membuat siswa menjadi bosan dan segera menanggulangnya.

5. Pembelajaran yang Menyenangkan

Salah satu ciri pembelajaran yang banyak dianut dalam pembaharuan pembelajaran dewasa ini adalah pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga untuk model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana

menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan.

d) Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson & Johnson dan Sutton (dalam Trianto 2010:60) “terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, yaitu saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa, interaksi antara siswa yang semakin meningkat, tanggung jawab individual, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, dan proses kelompok”.

1. Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa

Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain. Seorang siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses. Siswa akan merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok yang juga mempunyai andil terhadap suksunya kelompok.

2. Interaksi antara siswa yang semakin meningkat

Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antara siswa. Hal ini terjadi dalam hal seorang siswa akan membantu siswa lain untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara alamiah karena kegagalan seseorang dalam kelompok

memengaruhi suksesnya kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, siswa yang membutuhkan bantuan akan mendapatkan dari teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif adalah dalam hal tukar-menukar ide mengenai masalah yang sedang dipelajari bersama.

3. Tanggung jawab individual

Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal: (a) membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan (b) siswa tidak dapat hanya sekadar “membonceng” pada hasil kerja teman jawab siswa dan teman sekelompoknya.

4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

Dalam belajar kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya.

5. Proses kelompok

Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Sedangkan Arends (dalam Asma 2008:9) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar belajar kooperatif adalah sebagai berikut:

(1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”, (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri, (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) siswa akan dikenakan atau akan diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, (6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar, (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

e) **Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif terdiri atas 7 tipe (Asma 2008:50) yaitu sebagai berikut:

1. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

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

2. *Teams Games Tournament (TGT)*

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

3. *Teams Assisted Individualization (TAI)*

Teknik *TAI* menggunakan kombinasi pembelajaran kooperatif dan pengajaran individual. Selain itu *TAI* dirancang khusus untuk mengajarkan matematika pada kelas 3 sampai 6. Pada pembelajaran model *TAI* ini setiap siswa bekerja sesuai dengan unit-unit yang diprogramkan secara individu yang dipilih sesuai dengan level kemampuannya.

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

CIRC adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tinggi di Sekolah Dasar. Mereka terlibat dalam sebuah rangkaian kegiatan bersama, saling membacakan satu sama lain, membuat prediksi, membuat ikhtisar, menulis tanggapan dan berlatih pengejaan serta pembendaharaan kata.

5. *Group Investigation (GI)*

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

6. Jigsaw

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

7. Co-op Co-op

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

f) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Arends (dalam Asma 2008:20) mengemukakan bahwa “penggunaan model-model yang ada dalam pembelajaran kooperatif terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model-model pembelajaran individual yang digunakan selama ini”.

Menurut Slavin (2009:4) “pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri”.

Sedangkan menurut Ibrahim,dkk (dalam Trianto 2010:62) “belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game

Tournament (*TGT*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Asma (2008:53) mengemukakan “model *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah ke kelompokmasing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru”.

Menurut Trianto (2010:83) “model *TGT* merupakan model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”.

Slavin (2009:163) menyatakan “ secara umum *TGT* sama saja dengan *STAD* kecuali satu hal, yaitu *TGT* menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* model pembelajaran yang diawali dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Trianto (2010:84) “langkah-langkah model pembelajaran *TGT* terdiri dari empat komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru, (2) Kelompok belajar, (3) Turnamen, dan (4) Pengenalan Kelompok”.

Sedangkan menurut Slavin (2009:166) ” langkah-langkah model pembelajaran *TGT* yaitu penyajian materi, belajar kelompok, permainan, dan penghargaan kelompok”.

Dari langkah-langkah diatas, peneliti menggunakan langkah menurut Slavin (2009:166) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penyajian materi

Pada awal pembelajaran, kita menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, ataupun diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game tournament (permainan), karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.

3. Permainan

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

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau

akhir unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Adapun perincian prosedur pelaksanaan turnamen adalah sebagai berikut:

a. Menempatkan para peserta didik kedalam meja turnamen

Buatlah kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut tulislah daftar nama peserta didik dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya, gunakan peringkat yang sama seperti yang digunakan untuk membentuk tim. Hitunglah jumlah peserta didik di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tunjukkan tiga peserta didik pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya. Jika ada peserta didik yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta. Penentuan meja ini hanya diketahui guru sendiri saja, ketika mengumumkan penempatan meja kepada peserta didik, sebutlah meja-meja tersebut sebagai meja biru, kuning, merah, hijau, dan lain sebagainya dalam urutan

acak, supaya para peserta didik tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.

b. Memulai Turnamen

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomornya supaya para peserta didik tidak bisa tahu mana meja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu peserta didik untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Lalu mulailah permainan tersebut.

Untuk memulai permainan, para peserta didik menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu peserta didik yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenakan sanksi. Jika konten dari

permainan tersebut melibatkan permasalahan, semua peserta didik (bukan hanya si pembaca) harus mengerjakan permasalahan tersebut supaya mereka siap untuk ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawaban, peserta didik yang ada disebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke dalam kotak (jika ada) apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang, atau melewati pertanyaan, penantang kedua (atau peserta yang ada di sebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) kedalam boks.

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si

pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya telah kosong. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk Game 1. Jika masih ada waktu, para peserta didik mengocok kartu lagi dan memainkan game kedua sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada Game 2 pada lembar skor.

Semua peserta didik harus memainkan game ini pada saat yang sama. Sementara mereka bermain, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan dan pastikan bahwa semua peserta didik memahami prosedur permainan tersebut. Sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, ucapkan kata “waktu” dan mintalah para peserta didik berhenti dan menghitung kartu mereka. Selanjutnya mereka harus mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

Mintalah para peserta didik menambahkan skor yang mereka peroleh dalam tiap game (jika mereka memainkan lebih dari satu game) dan mengisi total perolehan hari itu. Untuk peserta didik yang usianya lebih

muda (kelas empat kebawah), kumpulkan saja lembar skornya. Jika para peserta didik lebih tua, mintalah mereka menghitung poin turnamen mereka sendiri.

4. Penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut:

Kriteria (rata-rata kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim kurang baik
40 sampai 44	Tim baik
45 sampai 49	Tim baik sekali
50 ke atas	Tim istimewa

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti mengambil langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dikemukakan oleh Slavin.

3. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Menurut Afriyadi Ahsan (2012) dalam (<http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/teams-games-tournament-tgt.html>/diakses tanggal 09 April 2013)

Kelebihan dari Model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* yaitu:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu

3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi

B. Kerangka teori

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Dari hasil belajar siswa inilah seorang guru dapat mengukur dan menilai sampai sejauh mana siswa menguasai materi dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajarinya. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan tergantung pula dari pendekatan pembelajaran yang dipakai guru dalam pembelajaran.

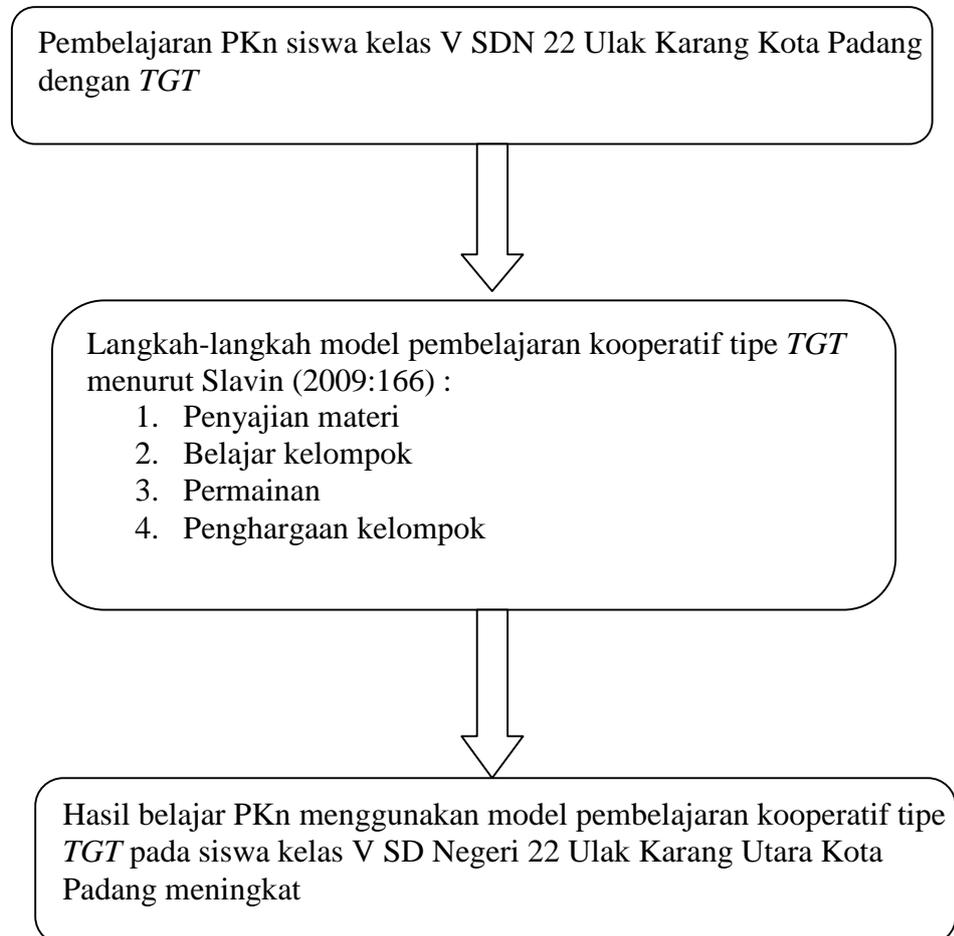
Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran PKn ini memiliki kelebihan yang mengajak peserta didik untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini mengkolaborasikan antara penilaian individu

dengan penilaian kelompok sehingga menuntut kerja sama yang baik dalam kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

Pada tahap pertama yaitu tahap penyajian materi, guru memulai dengan menjelaskan tujuan pelajaran, memberikan motivasi dan menggali pengetahuan prasyarat. Pada tahap kedua yaitu belajar kelompok, dimana kegiatan belajar kelompok menggunakan lembar kegiatan siswa yang diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok. Pada tahap ketiga yaitu permainan yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja kelompok. Tahap keempat yaitu rekognisi tim yang berdasarkan pada poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Perencanaan pembelajaran IPS di kelas V SDN 22 Ulak Karang Kota Padang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dituangkan dalam bentuk RPP. RPP dibuat sesuai dengan langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, antara lain: (1) Penyajian materi, (2) Belajar kelompok, (3) Permainan, (4) Penghargaan kelompok. Pengamatan RPP pada siklus I adalah 71,43% dengan kualifikasi baik dan meningkat pada siklus II menjadi 89,28 %.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Disetiap pertemuan selalu dilakukan pengamatan terhadap aspek guru dan siswa, refleksi pada setiap akhir tindakan dan penilaian. Hasil pengamatan dari aspek guru pada siklus I adalah 73,6% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 93,05 dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II. Hasil pengamatan dari aspek siswa pada siklus I adalah 70,85% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 93,05% dengan

kualifikasi sangat baik pada siklus II.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas V SD Negeri 22 Ulak Karang Utara Kota Padang meningkat. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 adalah 60,75 dan pertemuan 2 adalah 66,74 sehingga rata-rata pada siklus I adalah 63,74. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan yaitu 66,74 dan pertemuan 2 yakni 86,15 sehingga rata-rata pada siklus II adalah 80,88. Dari paparan hasil belajar tersebut dapat dikatakan pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

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

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dirancang lebih baik lagi sebelum pelaksanaan pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya.

3. Hasil belajar siswa akan lebih meningkat jika rencana pembelajaran dirancang dengan baik sebelum pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan interaksi antar guru dan siswa akan berjalan dengan baik pula.