

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKN DENGAN MENGGUNAKAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS
GAMES TOURNAMENT*) DI KELAS IV SDN 13 IKUR KOTO
KECAMATAN KOTO TANGAH KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

Murniati
NIM : 09656

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. 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”.

Senada dengan pernyataan di atas, Abdul (1999:3) mengemukakan bahwa “PKn di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia”.

Depdiknas, (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. Sedangkan ruang

lingkup pembelajaran PKn dalam kurikulum KTSP 2006 harus mencakup ke dalam pengembangan kemampuan, penguasaan pengetahuan (konsep), pengembangan kepribadian (sikap, nilai, dan moral) serta perilaku atau tindakan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2005:33). Selanjutnya dijelaskan bahwa tujuan PKn untuk setiap jenjang pendidikan adalah mengembangkan kecerdasan warga negara yang diwujudkan melalui pemahaman keterampilan sosial dan intelektual, serta berprestasi dalam memecahkan permasalahan dilingkungan.

Wina Sanjaya (2006:26) menyatakan bahwa “peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang aktif berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari dengan cara

berdiskusi dengan guru dan sesama teman di dalam kelas, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai mediator, motivator dan fasilitator dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk perubahan yang sangat mendominasi pola pikir dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan di sekolah. Karena model pembelajaran kooperatif dirancang dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bersama-sama aktif dalam proses belajar mengajar. Dan kelompok belajar yang mencapai hasil yang maksimal diberi penghargaan, hal ini untuk merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Slavin (1995:16) menyatakan bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama difokuskan pada penghargaan atau struktur-struktur, di mana siswa beraktivitas. Guru bertanggung jawab memotivasi siswa untuk bekerja secara kooperatif dan masalah sosial yang berlangsung dalam proses pembelajaran.

Cooper dan Heinich (dalam Nur, 2006:2) menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial, anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam

kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Pada pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan gagasan untuk memecahkan suatu masalah yang ada didalam mempelajari materi pembelajaran sehingga dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok maka dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan cara siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam tournament. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan pembelajaran kooperatif TGT ini, karena siswa belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam kegiatan proses belajar.

Menurut Nur (2006:26) dengan menggunakan tipe *TGT* dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan adanya rasa kebersamaan dalam kelompok, sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana dan dipahami.

Saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa akan menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu siswa juga mendapatkan penghargaan terhadap kelompok sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan pada Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, hasil ulangan semester I siswa tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran PKn masih rendah dengan rata-rata 59,96 dan berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 6,5. Gejala ini terjadi disaat pembelajaran berlangsung guru hanya menerangkan materi pelajaran, dan setelah itu siswa di suruh mengerjakan contoh-contoh soal dan latihan tanpa memperhatikan siswa tersebut memahami atau mengerti dengan materi pelajaran yang telah diberikan guru. Dalam pembelajaran tersebut sebagian besar siswa kurang memahami, serta kurang mengerti dengan materi yang diberikan guru, sehingga; (1) siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran, (2) siswa menjadi pasif di dalam kelas ketika menerima pembelajaran dari guru, dan (3) disaat guru menerangkan pelajaran, siswa banyak mengobrol dan melakukan kegiatan lain secara diam-diam tanpa sepengetahuan guru.

Berdasarkan dari pengalaman yang penulis hadapi di dalam proses pembelajara PKn, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka secara umum rumusan masalah adalah bagaimana peningkatan hasil belajar PKn

dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang?, sedangkan secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* (*Teams Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* (*Teams Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* (*Teams Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini secara umum adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, sedangkan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe *TGT* (*Teams Game Tournament*) di kelas IV

Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

2. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

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

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

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan serta pengetahuan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD.
3. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk tugas-tugas di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala kemampuan yang dapat dicapai siswa melalui proses belajar yang berupa pemahaman dan penerapan pengetahuan dan keterampilan dapat berupa tingkah laku dan nilai yang dianut dalam kehidupan siswa tersebut setelah mengalami proses pembelajaran dan belajar. Hasil belajar yang di capai diharapkan mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari serta sikap dan cara berpikir kritis dan kreatif dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas, bertanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran PKn berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang meliputi: keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, keyakinan (agama dan golongan), serta tingkat kemampuan intelektual dan emosional. Hasil belajar di dapat baik dari hasil tes (formatif, sub sumatif dan sumatif), untuk kerja (performance), penugasan (proyek), hasil kerja (produk), portofolio, sikap serta penilaian diri. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn, dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Bloom (dalam Sagala, 2003:33) membagi hasil belajar kedalam tiga ranah yaitu: (a) Ranah kognitif, meliputi kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri dari enam hirarki antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (b) Ranah afektif, mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal yang terdiri dari atas kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, karakteristik diri. (c) Ranah psikomotor, yaitu kemampuan motorik dalam mengkaitkan dan mengkoordinasikan gerakan yang terdiri dari gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan-gerakan terlatih, komunikasi dan disfursif.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (1999:200) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala berupa huruf, angka, symbol. Jadi, hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa baik itu informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan tingkah laku pada diri siswa melalui proses belajar.

Untuk dapat mengukur hasil belajar guru perlu melakukan penilaian hasil belajar, salah satu tujuan penilaian menurut Arikunto (2005:5) adalah “Untuk mengetahui siswa-siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena telah berhasil menguasai materi dan siswa mana yang berhasil menguasai materi serta mampu mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan tepat”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu faktor penentu penguasaan siswa terhadap apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran, penguasaan materi dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Serta penggunaan

strategi belajar yang tepat dan pemilihan metode yang sesuai dengan mata pelajaran dan kondisi kelas sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar yang meliputi semua ranah pendidikan (kognitif, afektif dan psikomotor).

Penilaian merupakan alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh pendidik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Disamping itu juga sebagai media koreksi tentang berhasil tidaknya seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Nana (2005:111) mengemukakan bahwa penilaian adalah “proses memberikan atau menentukan nilai terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kriteria tertentu. Penilaian merupakan suatu rangkaian proses pemberian nilai terhadap proses pembelajaran siswa dan diukur berdasarkan kriteria tertentu”.

Nasution (1999:11) mengemukakan bahwa prinsip penilaian adalah “(1) alat mengukur hasil belajar siswa, (2) alat bagi pendidik untuk menilai efektifitasnya mengajar, dan (3) titik tolak untuk memperbaiki prestasi siswa dengan menganalisis kesalahan-kesalahan yang mereka perbuat serta memperbaiki metode mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan berdasarkan kriteria

tertentu sehingga pembelajaran dapat diukur daya serapnya, dan penilaian juga merupakan alat ukur bagi pendidik dalam menganalisis pembelajaran yang telah disampaikan.

2. Hakekat PKn

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran sikap untuk menjadi warga negara yang baik. Somatri (dalam Abdul, 1999:14) menambahkan bahwa istilah “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 atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara”.

Sementara itu Depdiknas (2006:271) mengungkapkan bahwa “mata pelajaran PKn di 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 berkepribadian yang diamanatkan 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 SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen

kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa 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 dapat dijabarkan ke dalam beberapa aspek, meliputi: (1) Sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (4) sistem berbangsa dan bernegara. Ruang lingkup PKn dapat pula diperluas menjadi 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 diperjelas lagi oleh Depdiknas (2006:271) yang menjabarkan ruang lingkup PKn SD antara lain:

(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 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, (3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument 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 dan konstitusi, (6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan 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, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, dan (8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn SD mencakup persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum dan peraturan; hak asasi manusia (HAM); kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; serta globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2004:30) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam 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.

Depdiknas (2006:271) menjabarkan tujuan mata pelajaran PKn di

SD adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi, dan 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.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan bersikap menurut norma dan nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Konsep Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah *Cooperatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Seperti dijelaskan Etin (2007:4) bahwa *Cooperatif Learning* merupakan “suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Keberhasilan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan metode belajar yang ditentukan oleh guru. Sebab dengan penyajian pembelajaran secara menarik akan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebaliknya jika pembelajaran itu disajikan dengan cara yang kurang menarik akan membuat motivasi siswa rendah. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar pun dapat ditingkatkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar. Setiap peserta didik yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Davidson dan Kroll (dalam Nur, 2008:1) menjelaskan “belajar kooperatif sebagai kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa

dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka.

Slavin (dalam Etin, 1983:10) menjelaskan bahwa “*cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interpendensi yang efektif di antara kelompok”

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pengajaran yang sangat baik untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa, dimana siswa dituntut untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah, sehingga dapat tercapai tujuan belajar dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok. Sehingga di dalam kerja kelompok tidak ada anggota kelompok yang asal namanya tercantum sebagai anggota kelompok.

b. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil. Muslim Ibrahim dalam Depdiknas (2005:45) menguraikan unsur-unsur pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

(1) Siswa dalam kelompoknya harus bertanggung jawab bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama (2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri, (3) Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, (5) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, (6) Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Dengan memperhatikan unsur-unsur pembelajaran tersebut, peneliti berpendapat bahwa dalam pembelajaran kooperatif setiap peserta didik yang tergabung dalam kelompok harus betul-betul dapat menjalin kekompakan. Selain itu tanggung jawab bukan saja terdapat dalam kelompok, tetapi juga dituntut tanggung jawab individu.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur Asma (2006:12) pembelajaran kooperatif bertujuan untuk:

1) pencapaian hasil belajar, 2) penerimaan terhadap keragaman, 3) pengembangan keterampilan sosial.

a. Pencapaian hasil belajar.

Coleman (dalam Nur, 2008:8) menyatakan bahwa untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang lebih sulit.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individual

Tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung

pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan. (Goldon Allporr dalam Nur 2008:5)

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi, keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat, meskipun beragam budayanya.

Metode kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang penting Ibrahim, (200:7), yaitu : (1) pencapaian hasil belajar akademik, (2) penerimaan terhadap perbedaan individu, dan (3) pengembangan keterampilan sosial.

Sedangkan Ibrahim (2001:7-10) mengungkapkan tujuan metode kooperatif adalah :

(1) Pencapaian hasil belajar, Metode kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Memusatkan perhatian pada pembelajaran kooperatif dapat mengubah norma budaya anak muda dan membuat budaya lebih dapat menerima prestasi menonjol dalam berbagai tugas pembelajaran akademik. Di samping dapat mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. (2) Penerimaan terhadap keragaman, Metode kooperatif memberikan 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, Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki di masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat meskipun beragam budayanya. Keterampilan sosial mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, model ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama. (Ibrahim, 2001: 7-10)

Metode kooperatif bukan hanya sekedar untuk belajar kelompok tapi tujuan metode kooperatif adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, siswa dapat belajar untuk saling menghargai satu sama lain, meskipun budayanya berbeda, dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas tugas bersama, mengembangkan keterampilan sosial antar siswa, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang sulit dengan bekerjasama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif siswa akan belajar bagaimana menerima perbedaan dalam kelompok dan juga menghargai keragaman setiap individu. Sehingga siswa dapat terampil dalam bekerjasama dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada satu aspek saja, tetapi seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

d. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Stahl (dalam Solihatin 2007:7) prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif ada 8 yaitu : “(1) perumusan hasil belajar siswa harus jelas, (2)

penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, (3) ketergantungan yang bersifat positif, (4) interaksi yang bersifat terbuka, (5) kelompok bersifat heterogen, (6) interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, (7) tindak lanjut atau *follow up*, (8) kepuasan dalam belajar”.

Pembelajaran kooperatif menggunakan skoring yang mencakup nilai perkembangan siswa yang berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dibandingkan dengan skoring yang terdahulu. Penggunaan skoring bagi siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Menurut Stahl (dalam Solihatin 2007:7) prinsip-prinsip metode kooperatif ada 8 yaitu: “(1) perumusan hasil belajar siswa harus jelas, (2) penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, (3) ketergantungan yang bersifat positif, (4) interaksi yang bersifat terbuka, (5) kelompok bersifat heterogen, (6) interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, (7) tindak lanjut atau *follow up*, (8) kepuasan dalam belajar”.

Guru harus mengorganisasikan materi dan tugas-tugas pelajaran sehingga siswa siswa memahami dan mungkin untuk melakukan hal itu dalam kelompoknya Johnson (dalam Solihatin 2007:7) diantaranya : (1) Perumusan hasil belajar siswa harus jelas (2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar (3) Ketergantungan yang bersifat positif (4) Interaksi yang bersifat terbuka (5) Kelompok bersifat

heterogen (6) Interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, dan (7) Tindak lanjut atau *follow up*, serta (8) Kepuasan dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip metode kooperatif adalah perumusan hasil belajar siswa harus jelas, penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang perumusan tujuan belajar harus jelas, ketergantungan yang bersifat positif, interaksi yang bersifat terbuka, kelompok bersifat heterogen, interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, tindak lanjut atau *follow up*, kepuasan dalam belajar dan pembelajaran merupakan integrasi yang bersifat terbuka serta adanya tindak lanjut kearah yang positif.

e. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Davidson (dalam Nurasma 2008:21) mengemukakan “enam keunggulan pembelajaran kooperatif yaitu, meningkatkan kecakapan individu, meningkatkan kecakapan kelompok, meningkatkan komitmen, menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam”.

Sedangkan Johnson (dalam Nurhadi, 2003:62) menunjukkan adanya berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif, diantaranya terurai berikut ini :

- (a) memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial,
- (b) mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati,
- (c) memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan,
- (d) memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen,
- (e) meningkatkan keterampilan metakognitif,
- (f) menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois dan egosentris,
- (g) meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial,

(h) menghilangkan siswa dari penderitaan akibat kesendirian atau keterasingan, (i) dapat menjadi acuan bagi perkembangan kepribadian yang sehat dan terintegrasi, dan (j) membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Apabila dalam pembelajaran tersebut terjalin interaksi yang baik diantara sesama anggota kelompok, dimana semua kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

f. Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) mempunyai kesamaan dengan STAD karena sama-sama dikembangkan oleh Robert Slavin. Seperti STAD, *Teams Games Tournament (TGT)* menghendaki guru menyajikan pelajaran kepada peserta didik, kemudian siswa belajar dalam kelompoknya. Perbedaannya dengan STAD adalah pada akhir pelajaran siswa tidak menjalani ujian tapi mengikuti turnamen dimana siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya dalam rangka mendapatkan poin atau skor bagi kelompoknya. Siswa yang mendapat poin sama dengan skornya sebelumnya dalam bidang studi itu, bertanding tiga kali dalam satu pertemuan.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

TGT (*Teams Games Tournamen*) adalah suatu model

pembelajaran yang di dahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru menyajikan dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan belajar dalam kelompoknya dan berkompetisi dalam bentuk turnamen dengan anggota kelompok lainnya dalam rangka mendapat poin/skor bagi kelompoknya.

Muhammad, (2008:53) pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam kelompok masing-masing. Setelah selesai diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya di depan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

Saco, (2008) dalam wordpress.com (diakses 20 Februari 2011) menyatakan “pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dan dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Seperti guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mata pembelajaran PKn tentang susunan pemerintahan mulai dari desa sampai ke provinsi yang ada di Sumatera Barat. Juga memberikan pertanyaan tentang kelompok mereka seperti siapa yang berumur paling muda dan berumur paling tua dalam kelompok mereka serta bakat istimewa dari beberapa orang dari kelompok tersebut.

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat tugas yang

sama untuk kelompoknya tanpa memperhitungkan tingkat kesulitan soal. Guru perlu mengembangkan sistem untuk menentukan dan mengumumkan keberhasilan kelompok dalam menguasai materi pelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan lebih banyak pengorganisasian, tapi juga lebih memotivasi peserta didik untuk belajar. Variasi lain dari TGT adalah memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk berkompetisi dalam turnamen sebagai kelompok jadi tidak sebagai individu

b. Kelebihan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (dalam Mahmuddin wordpress.com, 2009) melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut: (1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional. (2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan. (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit) (5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. Dan (6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Istiqomah (dalam ekocin.wordpress.com, 2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- (1) Lebih meningkatkan penerusan 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, dan (7) Hasil belajar lebih baik, serta (8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan pembelajaran model kooperatif tipe TGT adalah bekerja secara kelompok/tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, menciptakan suasana belajarnya yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan, peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran atau aktivitas belajar, dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

c. Langkah-langkah TGT

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (*team*), (3) Game, (4) Turnamen, (5) Penghargaan kelompok (*team recognise*). (Mahmuddin.wordpress.com, 2009)

Sedangkan Muhammad (2005:57) mengungkapkan langkah-langkah kooperatif tipe TGT, sebagai berikut: (1) Tahap Presentasi/Penyajian Kelas, (2) Tahap Kegiatan Belajar Kelompok (Kerja kelompok/tim), (3) Tahap Permainan (*Games*), (4) Tahap Turnamen, Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

Dilanjutkan Muhammad, (2005:57) Pada kegiatan turnamen dibagi menjadi (1) Permulaan turnamen, (2) Saat permainan, (3) Permainan tersebut berakhir dan (4) Penilaian dalam turnamen, serta (5) Penentuan Pemenang

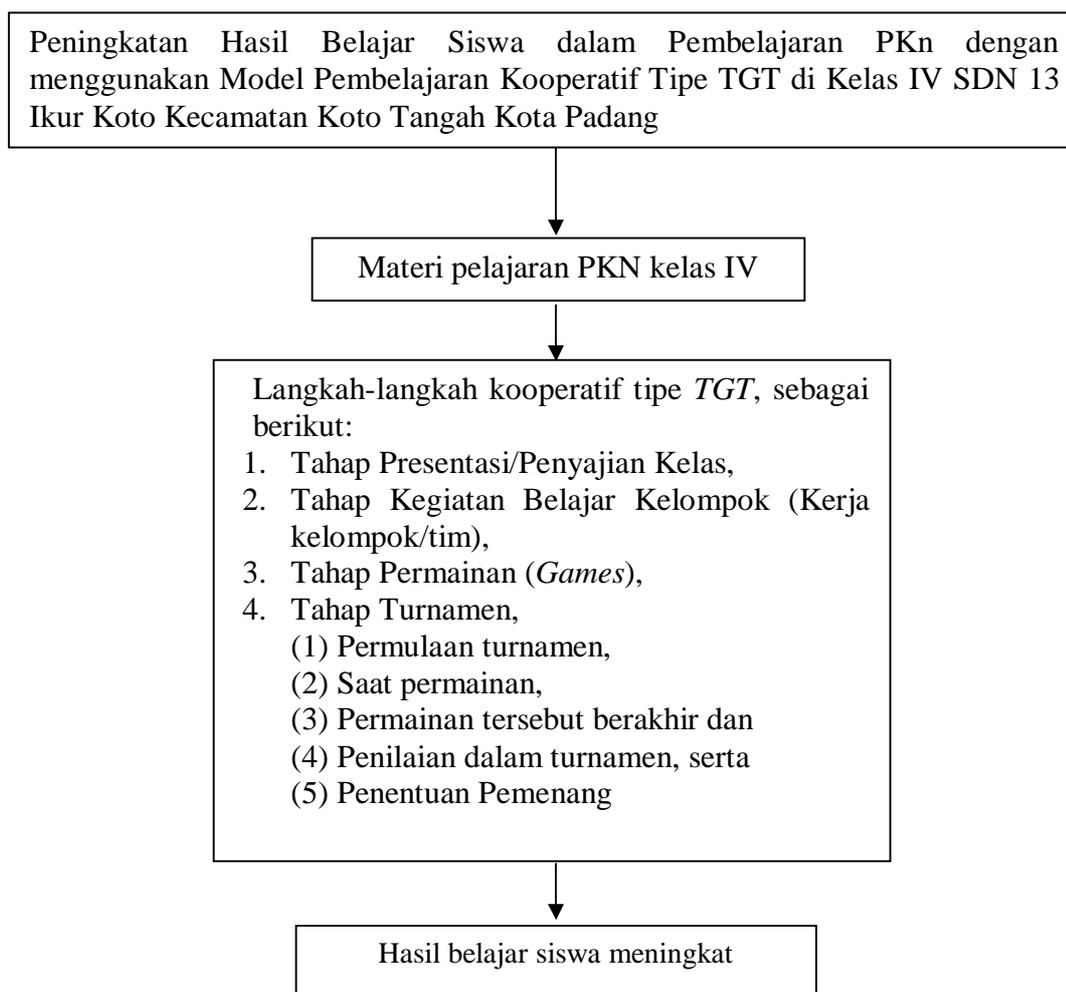
B. Kerangka Teori

Penggunaan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka hasil yang diperoleh semakin maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran PKn, hal ini didasari oleh model kooperatif merupakan model pembelajaran sederhana yang cocok dan tepat digunakan di Sekolah Dasar, khususnya bagi guru yang belum memiliki pengalaman mengajar model pembelajaran kooperatif sebelumnya.

Pertema: Presentasi kelas disajikan materi oleh guru diantaranya pendahuluan dan penjelasan materi secara singkat, *kedua*: kegiatan belajar kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang heterogen dalam satu tim untuk mengerjakan LKS dan menyiapkan anggota agar berhasil dalam menghadapi turnamen, *ketiga*: permainan siswa diberikan kartu bernomor yang berisi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa, dan *keempat*: tahap turnamen, permainan dilaksanakan dalam meja-meja turnamen ada tahap-tahap (awal permainan, saat permainan, akhir permainan, permainan terakhir, aturan penilaian dan penentuan pemenang, permainan berlangsung menurut arah jarum jam, serta *lima*: pemberian penghargaan kepada tim yang mendapat

skor nilai tertinggi dengan menampilkan kedepan kelas dan guru memberikan penghargaan berupa sertifikat atau benda lain yang dianggap berharga dan dapat memotivasi siswa. (Muhammad, 2005:57)

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang matang, pemilihan metode, media yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru yang tergambar dalam RPP. Perencanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan langkah-langkah pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* adalah: 1) Tahap Presentasi/Penyajian Kelas, 2) Tahap Kegiatan Belajar Kelompok (Kerja kelompok/tim), 3) Tahap Permainan (*Games*), 4) Tahap Turnamen, 5) Penilaian.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dimulai dengan Tahap Presentasi/Penyajian Kelas tentang pemerintahan kabupaten/kota dan propinsi, bertanya jawab tentang pengertian pemerintahan kabupaten/kota dan propinsi, Tahap Kegiatan Belajar Kelompok, Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah disepakati, Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan oleh guru kepada masing-masing kelompok. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk untuk mengerjakan LKS, Siswa mendiskusikan permasalahan yang ada di dalam LKS secara berpasang-pasangan, Siswa mencocokkan jawaban LKS dengan anggota kelompoknya, Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil

diskusi kelompoknya ke depan kelas, Kelompok lain menanggapi hasil diskusi yang telah dilaporkan temannya, Siswa menerima kunci jawaban dari LKS yang sudah dikerjakannya di kelompoknya masing-masing, Masing-masing kelompok memeriksa sendiri hasil diskusinya berdasarkan kunci jawaban yang telah diberikan. Serta memperbaikinya jika terdapat kesalahan-kesalahan, Tahap Permainan duduk pada meja turnamen secara kelompok, Tahap Turnamen, Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada kartu nomor secara berkelompok.

3. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan dan aktivitas belajar siswa melalui kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I hanya memperoleh 69 dengan persentase 69% dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,81 dengan persentase 78%. Sedangkan pada siklus III terjadi peningkatan mencapai 95 dengan persentase 95%. (lampiran 31 halaman 208). Dari hasil ini penulis berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* telah berhasil dilakukan.

A. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar PKn yaitu:

1. Bagi guru hendaknya kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Karena kegiatan ini bermanfaat bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pelajaran lain juga, umumnya pada kelas-kelas tinggi dan dalam mata pelajaran PKn khususnya.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapa pun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca

Hendaknya dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* guru diharapkan benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin, serta peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting sekali tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.