

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS
V SDN 07 KUBU GULAI BANCAH
KOTA BUKITTINGGI**

SKIRPSI



OLEH

**Siska Nofalinda
NIM. 50552**

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

2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS
V SDN 07 KUBU GULAI BANCAH
KOTA BUKITTINGGI**

SKIRPSI

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



OLEH

**Siska Nofalinda
NIM. 50552**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

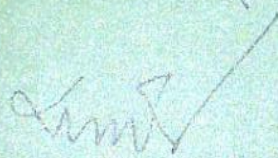
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (Pkn) DENGAN
PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS
V SDN 07 KUBU GULAI BANCAH
KOTA BUKITTINGGI

Nama : Siska Nofalinda
NIM : 50552
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Januari 2016

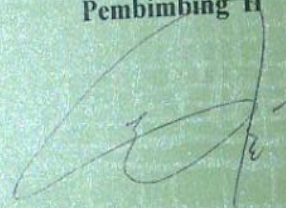
Disetujui oleh

Pembimbing I



Dr. Yalvema Miaz, M.A
NIP. 19510622 197603 1 001

Pembimbing II



Drs. Zainal Abidin, M.Pd
NIP. 19550818 197903 1 002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) dengan Pendekatan *Cooperative*
Learning Tipe Team Games Turnamen (TGT) di Kelas V SDN 07
Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi

Nama : Siska Nofalinda
Bp/Nim : 2009/50552
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yalvema Miaz, MA

(.....)

2. Sekretaris : Drs. Zainal Abidin, M.Pd

(.....)

3. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si

(.....)

4. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd

(.....)

5. Anggota : Dra. Tin Indrawati, M.Pd

(.....)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi yang berjudul "**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Turnamen* (TGT) di Kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancab Kota Bukittinggi**" benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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 2016

Yang menyatakan,




SISKA NOFALINDA
NIM. 50552

ABSTRAK

Siska Nofalinda, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnamen* (TGT) di Kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi

Berdasarkan refleksi diri peneliti di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi yang dilihat dari hasil belajar PKn semester I tahun pembelajaran 2014/2015, guru belum menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan, menyenangkan, guru jarang memberikan pembelajaran secara berkelompok yang memungkinkan siswa berkolaborasi dalam dan antar kelompok, guru jarang memberikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat menumbuhkan minat dan kegairahan belajar siswa, dan guru jarang memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berhasil meraih nilai memuaskan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes dan pengamatan.

Hasil penelitian menunjukkan perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 adalah 78% (baik), siklus I pertemuan 2 adalah 87,5% (baik), siklus II pertemuan 1 adalah 91% (sangat baik). Pelaksanaan pembelajaran pada aktifitas guru siklus I pertemuan 1 adalah 75% (cukup), siklus I pertemuan 2 adalah 81% (baik), siklus II pertemuan 1 adalah 94% (sangat baik. Pada aktifitas siswa siklus I pertemuan 1 adalah 69% (cukup), siklus I pertemuan 2 adalah 81% (cukup), siklus II pertemuan 1 adalah 88% (baik). Selanjutnya hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 adalah 68,88, siklus I pertemuan 2 adalah 75,67, siklus II pertemuan 1 adalah 83,07. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnamen* (TGT).

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Turnamen* (TGT) di Kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari adanya peran serta berbagai pihak memberikan sumbang saran materil maupun moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP, dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti dan membantu dalam berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Yalvema Miaz, MA selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Zainal Abidin, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat yang berharga bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zuardi, M.Si, Ibu Dra. Reinita, M.Pd, dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyampaikan ilmu kepada peneliti.
5. Kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi sebagai observer, serta majelis guru.

Padang, Januari 2016

Siska Nofalinda

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A.KajianTeori.....	9
1. Hakikat Hasil Belajar.....	9
2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) .	12
3. Hakikat Pendekatan <i>Cooperative Learning</i>	19
B.Kerangka Teori	33

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian	35
3. Waktu Penelitian	35
B. Rancangan Penelitian	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
2.Alur Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian	40
D. Data dan Sumber Data.....	42
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	43
F. Analisis Data	45

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Hasil Penelitian.....	48
1. Siklus I Pertemuan 1	48
a. Tahap Perencanaan.....	48
b. Tahap Pelaksanaan.....	50
c. Tahap Pengamatan	56
d. Tahap Refleksi	63
2. Siklus I Pertemuan 2	67
a. Tahap Perencanaan.....	67
b. Tahap Pelaksanaan	68
c. Tahap Pengamatan	74
d. Tahap Refleksi	82
3. Siklus II Pertemuan 1	84
a. Tahap Perencanaan.....	84
b. Tahap Pelaksanaan.....	86
c. Tahap Pengamatan	90
d. Tahap Refleksi.....	97
B.Pembahasan.....	100
1. Siklus I	100
a. Perencanaan	100
b. Pelaksanaan	102
c. Hasil Belajar	103
2. Siklus II	104
a. Perencanaan	104
b. Pelaksanaan	104
c. Hasil Belajar	105

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	107
B. Saran	108

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 . 110
Lampiran 2	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....114
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 117
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1.... 119
Lampiran 5	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1 121
Lampiran 6	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1122
Lampiran 7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 ..125
Lampiran 8	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2129
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 132
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 ... 134
Lampiran 11	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2..... 136
Lampiran 12	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2.....137
Lampiran 13	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2140
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1.142
Lampiran 15	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1146
Lampiran 16	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 ...149
Lampiran 17	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 ..151

Lampiran 18	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 1.....	153
Lampiran 19	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1	154
Lampiran 20	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	157
Lampiran 21	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I	159
Lampiran 22	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	160



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin cepat dan pesat. Hal ini berdampak pada kehidupan dunia yang selalu berkembang. Dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan ini ada yang positif dan ada yang negatif. Untuk mengantisipasi dampak negatif ini diperlukan peran guru untuk membekali siswa agar dapat menjadi warga negara yang baik. Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) 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 adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sebagai mana tujuan mata pelajaran PKn di dalam Depdiknas (2006:271) agar siswa dapat:

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

Dari tujuan pelajaran PKn itu terlihat bahwa mata pelajaran PKn bukan hanya menuntut pada penguasaan konsep saja, tetapi lebih menitik beratkan pada penerapan. Supaya tujuan dari PKn tercapai, guru hendaknya membimbing siswa di sekolah. Perubahan pada diri seseorang tersebut tidak

lepas dari hasil belajar yang diperolehnya di sekolah, tetapi juga dipengaruhi dari usaha guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (1991:29) “pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar”. Guru bukan sekedar memberikan materi saja tetapi guru harus melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PKn seharusnya diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap, membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagai mana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008:15) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila kelima, yaitu:

- (1) Mengembangkan perbuatan luhur yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan kegotong royongan, (2) mengembangkan sikap adil terhadap sesama, (3) menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, menghormati hak orang lain, (4) suka memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri, (5) tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain, (6) suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama, (7) suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang mantap dan keadilan sosial.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswanya. Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa jika dilakukan dengan kegiatan permainan, sebab bermain merupakan hal yang

menyenangkan untuk dilakukan bagi anak seusia sekolah dasar. Selain itu guru harus memiliki kompetensi-kompetensi, baik dalam merencanakan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, memilih dan menggunakan sebagai metode dan sumber pembelajaran. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran PAIKEM dapat diciptakan oleh guru yang kreatif dan dengan menciptakan bermacam variasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis di SDN 07 kubu Gulai Bancuh menunjukkan bahwa pada pembelajaran PKn guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga tidak tercipta proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan, menyenangkan. Sehingga, tujuan pembelajaran PKn yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya. Dampaknya, hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi rendah dan masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa Tahun Pelajaran 2014/2015 di bawah ini :

Tabel 1.1 Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancuh
Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015

N O	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AAS	75	50	-	√
2	AR	75	49	-	√
3	ASW	75	55	-	√
4	AD	75	75	√	-
5	ASD	75	40	-	√
6	BF	75	43	-	√
7	FCN	75	76	√	-
8	HA	75	80	√	-
9	IGCS	75	60	-	√
10	JNF	75	75	√	-
11	KLN	75	60	-	√
12	LM	75	54	-	√
13	MB	75	78	√	-
14	OML	75	74	√	-
15	FG	75	76	√	-
16	RA	75	55	-	√
17	RRA	75	47	-	√
18	SAP	75	77	√	-
19	SA	75	77	√	-
20	RBA	75	66	-	√
JUMLAH			1267	9	
RATA-RATA			63	45%	55%

Sumber: Data Sekunder 2014

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa dari 20 siswa hanya 8 orang siswa yang tuntas dan 12 orang siswa belum tuntas. Sedangkan rata-rata kelas 63 masih dibawah KKM. Untuk mengatasi masalah di atas, salah

satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tipe pembelajaran ini memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak persentasi guru, siswa dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam turnamen. Menurut Asma (2006:26) dengan menggunakan tipe TGT dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi tersangsang dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kebersamaan dalam kelompok sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana.

Cooperative Learning tipe TGT melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Permainan dilaksanakan pada meja turnamen. Permainan yang diberikan kepada siswa berupa kartu soal yang berisi pertanyaan tentang materi yang dipelajari siswa pada hari itu. Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu soal dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada di meja tersebut dapat mendengar.

Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi jawaban dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah dapat memberikan jawaban yang berbeda. Kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang tersedia. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor. Setelah siswa menyelesaikan

turnamen dilakukan penghitungan skor yang diperoleh siswa. Kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi “

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah “bagaimana peningkatan hasil belajar PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi?”

Secara khusus rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran PKn dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi?”
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi?”

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn dengan Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan

1. Rencana pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi.
3. Hasil belajar IPS siswa dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancah Bukittinggi.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penulisan ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan bagi pembelajaran PKn di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan pelaksanaan pembelajaran PKn SD dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SD, serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1.
2. Bagi guru, menambah wawasan dan pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran pembelajaran PKn SD dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. Instansi terkait, sebagai bahan masukan untuk bisa diperkenalkan atau dikembangkan melalui penataran ataupun pelatihan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran pembelajaran PKn SD dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dann pengetahuan tentang pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya manusia selalu mengalami proses belajar. Proses itu bertujuan untuk terjadinya suatu perubahan. Perubahan ini biasanya dalam segi keterampilan, sikap, dan kebiasaan baru lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2008:38) sebagai berikut:

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia dari berbagai aspek yang berupa pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar, maka akan terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Pendapat di atas didukung oleh Sanjaya (2008:31) yang mengatakan bahwa “hasil belajar harus dapat menggambarkan perkembangan atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa sebagai makhluk hidup dan bukan benda mati”. Selain itu Husnaini (2008:13) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui atau memahami suatu materi pelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada lembaga ataupun siswa itu sendiri tentang taraf penguasaan ataupun kemampuan yang dicapai siswa.

Selanjutnya Arikunto (2006:13) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar siswa yang diterima dan dimiliki

siswa dalam bentuk nilai”. Dari pendapat ahli di atas, dapat dimaknai bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui atau memahami suatu materi pelajaran.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang dinilai terdiri dari 3 bagian, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Menurut Ruseffendi (2005:561) “hasil belajar kognitif adalah perubahan pengetahuan siswa yang dinilai dari segi kemampuan berfikirnya yang biasanya terlihat pada kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan matematika yang diberikan.

Selanjutnya Akbar (2006:353) menyatakan bahwa “hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam menyerap dan mengelola keterampilan dan konsep yang mereka peroleh, baik melalui pembelajaran atau proses menemukan sendiri”. Akbar (2006:358) juga menyatakan bahwa “hasil belajar sikap atau afektif adalah perubahan pola pikir yang tercermin dari tingkah laku siswa setelah mempelajari suatu konsep”. Selanjutnya Arikunto (2006:18) menyatakan bahwa hasil belajar afektif siswa adalah kemampuan siswa yang dinilai dari potensi mentalnya untuk bertindak laku sesuai dengan stimulus yang diberikan”.

Sutarno (1991:161) menyatakan bahwa “psikomotor berhubungan erat dengan keterampilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan baik

dalam kegiatan-kegiatan mengidentifikasi, menemukan pengetahuan baru, dan memodifikasi pengetahuan”.

Menurt Arifin (1995:24) “hasil belajar siswa meliputi 3 aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Aspek kognitif dapat berupa pengetahuan dan keterampilan intelektual yang meliputi produk ilmiah dan proses ilmiah. Produk ilmiah meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, generalisasi, teori dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan proses ilmiah meliputi pengamatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek aektif, evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu obyek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan dalam penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berfikir rasional, kecakapan sosial dan kecakapan akademik. Aspek psikomotor, pengukuran keberhasilan pada aspek keterampilan ditujukan pada keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapat hasil. Dalam hal ini siswa dilihat dari kerja sikusnya dalam mengemukakan pendapat, dalam menyampaikan hasil presentasi pada temannya.

Penguasaan ranah kognitif diukur dengan tes lisan dan tertulis meliputi pilihan ganda, uraian obyektif, uraian bebas, bentuk menjodohkan, unjuk kerja dan pengumpulan kerja siswa. Ranah afektif diukur dengan teknik angket, yang diukur adalah minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran. Bentuk tes psikomotorik diukur dengan teknik angket dan teknik

observasi secara langsung dapat berupa tes identifikasi. Tes simulasi dan tes unjuk kerja.

Ranah kognitif memegang peranan yang paling utama dalam peningkatan kemampuan siswa. Kemampuan tersebut antara lain adalah penguasaan ilmu, teknologi, maupun kemampuan akademik yang lainnya. Apabila seseorang memiliki penguasaan kognitif pada tingkat tinggi, maka seseorang tersebut dapat dikatakan memiliki sikap yang baik juga.

Hasil belajar siswa pada ranah afektif tampak pada berbagai tingkah lakunya seperti perhatiannya terhadap pelajaran, motivasi belajarnya, kedisiplinannya maupun rasa menghormati dan menghargai terhadap guru serta teman. Ranah psikomotor tampak dalam bentuk diskusi dan kemampuan bertindak siswa. Ketiga ranah tersebut merupakan satu kesatuan dan bagian integral dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa yang telah mengalami belajar.

2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian pendidikan kewarganegaraan

pendidikan kewarganegaraan(pkn) adalah aspek pendidikan politik yang fokus pada materi peranan warga negara dalam kehidupan bernegara

yang semua itu diproses dalam rangka membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan pancasila dan UUD agar menjadi warganegara yang dapat diandalkan.

Menurut Aziz (2002:14) ”PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Dalam kurikulum KTSP (2006:271) dikemukakan ”PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan pancasila dan UUD 1945”. Sedangkan dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 39 ayat 1 mengemukakan ”PKn mengarahkan kepada moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Di samping itu diharapkan pula melalui pelajaran PKn siswa dapat berkembang menjadi warga negara bermoral pancasila dan dapat diandalkan oleh bangsa dan negara yang dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sesuai dengan nilai dan moral pancasila.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dalam hubungan antar warganegara dan negara. Menurut Depdiknas, tujuan PKN (2006:271) sebagai berikut:

(1) berfikir 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 lain dalam pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

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

Menurut Winataputra (2008:428) tujuan PKN adalah untuk mengembangkan potensi individu warganegara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dimaknai bahwa tujuan PKN di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai Warga Negara Indonesia.

c. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan

Karakteristik merupakan suatu ciri khas yang menunjukkan adanya perbedaan dengan lainnya, begitu pula pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki karakteristik yang membedakan dengan mata pelajaran yang lainnya yang diajarkan disekolahan pada umumnya. Adapun karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan menurut Branson, (1999:4) materi Pendidikan Kewarganegaraan harus mencakup tiga komponen, yaitu Civic Knowledge (pengetahuan kewarganegaraan), Civic Skill (kecakapan kewarganegaraan) dan Civic Disposition (watak-watak kewarganegaraan). Komponen pertama Civic Knowledge “berkaitan dengan kandungan atau nilai apa yang seharusnya diketahui oleh warganegara”(Branson, 1999:8).

Aspek ini menyangkut kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang kajian multidisipliner. Kedu, Civic Skill meliputi keterampilan intelektual (intellectual skills) dan keterampilan berpartisipasi (participatory skills) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Contoh

keterampilan intelektual adalah keterampilan dalam merespon berbagai persoalan politik, misal 20 merancang dialog dengan DPRD. Contoh keterampilan berpartisipasi adalah keterampilan menggunakan hak dan kewajiban dibidang hukum, misalnya segera melapor kepada polisi atas terjadinya kejahatan yang diketahui. Ketiga, Civic Disposition (watak-watak kewarganegaraan) merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn.

Dimensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai ”muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Dengan memperhatikan visi, misi, dan tujuan mata pelajaran PKn, karakteristik mata pelajaran ini ditandai dengan penekanan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang bersifat afektif. Berdasarkan rumusan PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan antara lain menyatakan antara lain menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, pada jenjang pendidikan menengah, terdiri atas lima kelompok mata pelajaran. PKn termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibanya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitasnya dirinya sebagai manusia.

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan wajib dimasukkan didalam kurikulum pendidikan kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Dalam penjelasan pasal 37 21 Ayat (1) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdinas, menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air

d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Andriez (2011:3) ruang lingkup PKn adalah: “(1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warganegara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi”.

Selanjutnya, ditegaskan lagi dalam Depdiknas (2006:271) ruang lingkup PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional, HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, (4) kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, persasi diri, persamaan kedudukan warganegara, (5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, (6) kekuasaan dan politik meliputi: pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah atau otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani. Sistim pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, (7) Pancasila, (8) demokrasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa,

norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warganegara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila serta globalisasi.

e. Pembelajaran PKn di SD

PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia. Berhasil tidaknya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditentukan oleh strategi atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu strategi mengajar adalah dengan menggunakan metode, penggunaan metode yang tepat dan bervariasi merupakan unsur yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pelajaran. Lebih-lebih metode yang dapat mengaktifkan siswa dalam minat belajar.

Strategi mengajar menurut Nana (dalam Syaipul 2006:55) adalah “tindakan guru melaksanakan rencana mengajar dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode, dan alat evaluasi). Agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan yang lebih dinyatakan”. Pemilihan strategi yang tepat dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk berminat belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan guru akan lebih mudah menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dalam

pelaksanaan guru harus memperhatikan tahapan mengajar, pendekatan mengajar, dan prinsip mengajar.

Pengertian strategi mengajar pada dasarnya bertumpu pada dua hal yaitu: Optimalisasi interaksi antara semua elemen pembelajaran (guru, siswa dan media). Optimalisasi keikutsertaan seluruh anggota siswa (panca indra, nalar, rasa dan karsa). Optimalisasi yang dikehendaki dapat tercapai dengan penerapan dan panduan metode secara tepat. Dari penjelasan tersebut maka strategi pembelajaran tidak terlepas dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini mencakup metode yang digunakan guru dalam penyajian atau metode diharapkan siswa akan dapat dipermudah untuk mencapai tujuan optimal.

3. Hakikat Pendekatan *Cooperative Learning*

a. Pengertian pendekatan *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa 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. Pendekatan *Cooperative Learning* mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Slavin (dalam nurasma,2006:11) menjelaskan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menimbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu. Menurut Abdurrahman (dalam Nurhadi,2003:60) ”pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah (saling mencerdaskan), silih asih (saling menyayangi), dan silih asuh (saling tenggang rasa) antar sesama siswa sebagai latihan hidup dari dalam masyarakat nyata”.

Masing-masing anggota dalam kelompok memiliki tugas yang setara karena pada *Cooperative Learning* keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu temannya yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut.

Dapat dipahami bahwa *Cooperative Learning* adalah salah satu pendekatan pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dalam *Cooperative Learning* semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide,dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar dengan adanya kerjasama antara kelompok.

Menurut hamid (dalam Solihatin, 2007:4) kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Sedangkan menurut Nur (2008:11) ”semua pendekatan pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan”. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada pendekatan pembelajaran kooperatif berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada pendekatan pembelajaran yang lain. Dalam proses pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Abdurrahman (dalam Nurhadi,2003:60) mendefinisikan: Belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerjasama secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang struktur dan sistematis dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Cooper (dalam Muhammad, 2008:11) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerjasama,

belajar keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Slavin (dalam Solihatin, 2007:4) ”pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 atau 5 siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara 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.

b. Tipe-tipe Pendekatan *Cooperative Learning*

Menurut Tukiran (2011:6-80) jenis-jenis pembelajaran *Cooperative* adalah sebagai berikut: ”(1) student teams achievement division (stad), (2) team-games-tournamens (TGT), dan(3) group investigation (GI)”.

Di samping *Cooperative Learning* yang dikemukakan oleh Tukiran, terdapat beberapa tipe pendekatan *Cooperative* lainnya yang dikemukakan oleh Asma (2008:55-61) yaitu, ”(1) team games-tournamens (TGT), (2) teams-assited individualzed (TAI), (3) kooperatif intergrated reading and

Ccomposition (CIRC), (4) group investigation (GI), (5) co-op co-op, dan (6) cooperative tipe jigsaw”.

Dari beberapa pendekatan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tipe pendekatan *Cooperative* yang digunakan dapat dipilih oleh guru sesuai dengan materi, waktu, dan kemampuan guru dalam menggunakan pendekatan tersebut. Dengan demikian perlu dipilih pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team-Games-Tournamens* (TGT).

c. Teams Games Tournament (TGT)

1) Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Muhammad (2008:53) TGT adalah satu tipe pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Setiap seminggu sekali setiap siswa bertemu di meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Menurut Slavin (2009:163) TGT adalah pembelajaran yang dimulai dengan presentasi kelas, dilanjutkan dengan kerja tim, dan diakhiri dengan game dalam turnamen. Menurut Mohammad (2008:54) TGT didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan

dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa lembar kerja siswa (LKS) yang diselesaikan siswa melalui diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan dalam turnamen. TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka.

2) Langkah-langkah TGT

Menurut Mohammad (2008:54) TGT didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa lembar kerja siswa atau (LKS) yang diselesaikan siswa melalui diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan dalam turnamen.

Sedangkan menurut Slavin (2009:166) ada empat tahap dalam pembelajaran TGT sebagai berikut : (a) persentasi kelas atau (penyajian materi), (b) kerja tim (belajar kelompok), (c) game tournament, dan (d) rekognisi tim. Penjelasan nya dapat dijabarkan sebagai berikut :

(1) Pertsentase kelas. Kegiatan pembelajaran tipe TGT dilakukan kegiatan sebagai berikut :

- a) Penyajian materi yang diawali pendahuluan,
- b) Menjelaskan materi, dan
- c) Memotifasi siswa tentang materi.

(2) Kerja tim (belajar kelompok). Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah :

- a) Duduk dalam tim tersusun dari empat atau lima orang siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin.
 - b) Mendengarkan penjelasan dari guru.
 - c) Mengerjakan LKS dalam timnya.
 - d) Menjelaskan jawaban satu sama lain supaya semua anggota kelompok memahaminya.
- (3) Permainan atau turnamen. Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang direncanakan untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari persentasi siswa dan latihan kelompok. Kegiatan yang dilakukan adalah :
- a) Permainan yang dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga atau empat siswa yang memiliki kemampuan akademik setara.
 - b) Permainan diawasi oleh guru.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu soal dan membaca soal itu dengan keras supaya siswa yang berada di meja tersebut bisa mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberikan jawaban dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh memberikan jawaban yang berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja turnamen. Jawaban yang benar

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

Turnamen merupakan struktur dimana dilaksanakan permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru selesai melaksanakan presentasi kelas dan kelompok memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

Pada permulaan turnamen, diinformasikan perhi penempatan meja turnamen siswa dan menugasi siswa secara bersama-sama menggeser meja untuk dijadikan meja turnamen. Menugasi salah seorang untuk membagikan satu lembar kartu permainan, satu lembar kartu jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar kartu skor permainan pada tiap meja. Untuk memulai permainan, masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mendapat kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

Pada saat permainan dengan aturan permainan, menurut Slavin (2009:173) pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Kemudian membaca pertanyaan dari kartu tersebut dengan keras dan menjawab pertanyaan itu. Pembaca yang

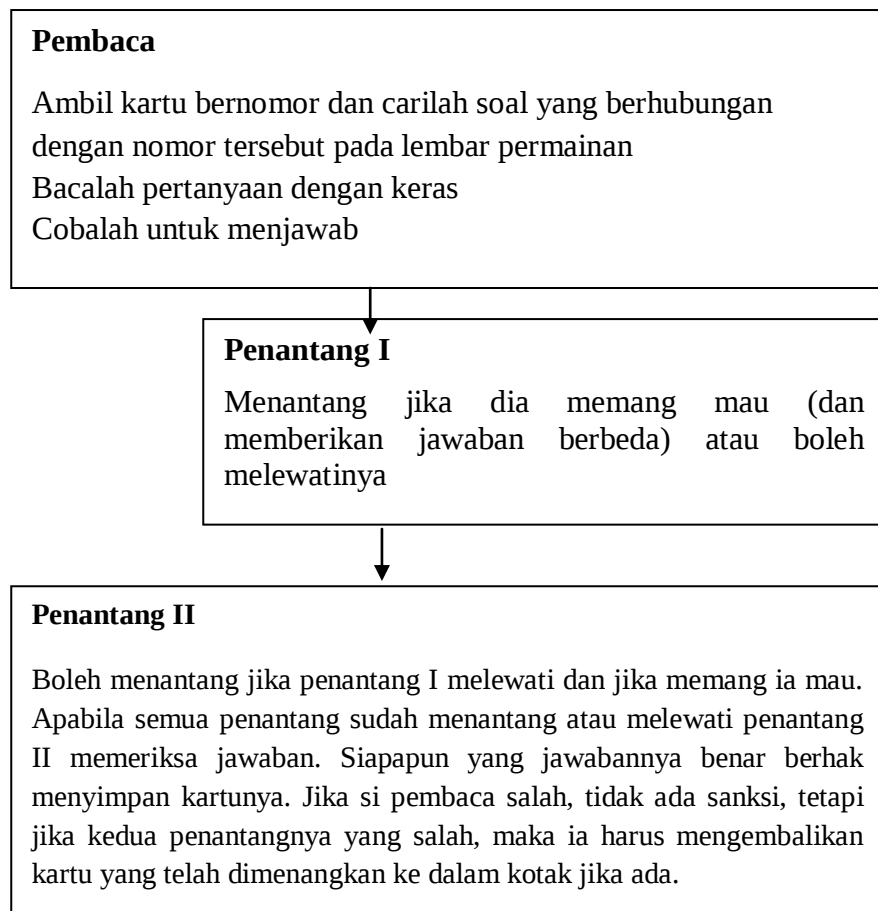
tidak yakin akan jawabannya boleh menerka jawaban tanpa mendapatkan hukuman. Setelah pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda. Jika jawaban sama menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut. Jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban sebelumnya penantang kedua dapat menantang. Penantang kedua harus hati-hati, karena ia akan kehilangan sebuah kartu yang telah berhasil dikumpulkan jika jawabannya salah. Apabila jawaban selesai, pemain yang berada di sebelah kanan pembaca membacakan kunci jawaban dengan keras.

Pemain yang jawabannya benar, menyimpan kartu tersebut, jika ada jawaban yang salah, ia harus mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu. Apabila tidak ada jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan kartu. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan atau sampai jam pelajaran habis atau sampai tumpukan kartu habis. Seluruh siswa memainkan permainan tersebut pada waktu yang sama. Sementara semua siswa bermain, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan siswa dan memastikan siswa memahami prosedur permainan tersebut.

Pada permainan berakhir, sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, ucapkan kata “waktu”, siswa berhenti dan menghitung kartu mereka. Selanjutnya mereka mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

Aturan penilaian dalam turnamen menurut Slavin (2009;174) aturan dalam memberikan bonus poin yaitu pada meja dengan tiga pemain dan skor tidak seri, pencetak skor tertinggi menerima enampuluh poin, yang kedua empat puluh poin, dan yang ketiga dua puluh poin.

Untuk lebih jelasnya aturan permainan dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Aturan Permainan TGT (Slavin, 2009:173)

Menurut Slavin (2009:175) contoh lembar skor permainan dalam turnamen sebagai berikut:

Pemain	Tim	Game 1	Game 2	Total	Poin Turnamen
Eric	Giants	5	7	12	20
Lisa A	Geniuses	14	10	24	60
Darryl	B.Boms	11	12	23	40

Sumber : Slavin (2009:175)

Dalam tabel di atas dapat dilihat dalam satu meja turnamen terjadi dua kali permainan. Pemberian poin pada tabel di atas berdasarkan pada perhitungan poin turnamen. Secara umum pemberian poin turnamen untuk siswa yang mencapai skor tertinggi mendapat poin 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah, dan poin 20 untuk siswa paling rendah. Apabila ada meja yang lebih atau kurang dari tiga atau ada skor kembar, maka pemberian poin permainan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Menghitung Poin Turnamen Untuk Permainan Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yg seri	Seri nilai tinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi & terendah
Peraih skor tinggi	60	50	60	60	50	60	30	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	50	50	30	30	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	40	20	50	30	30	30
Peraih skor rendah	20	20	20	20	20	30	30	30

Sumber :Slavin (2009:175)

Bentuk reward yang diberikan berupa piagam yang diberikan pada masing-masing kelompok.

- (4) Rekognisi tim. Rekognisi atau penghargaan tim diberikan berdasarkan perolehan poin tim dalam turnamen. Masing-masing membawa perolehannya kembali ke tim semula bersama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk timnya. Penghargaan kinerja tim ada tiga tingkat penghargaan. Penghargaan tersebut adalah tim super untuk tim yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok tertinggi. Tim Sangat Baik untuk tim yang mrndapat rata-rata poin turnamen nomor dua, tim Baik untuk tim yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok nomor tiga atau yang rendah.

Sedangkan menurut Istarani (2011:240) langkah-langkah pendekatan *Cooperatif Learning* tipe *team games tournament* (TGT) yaitu:

- (1) Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat / bahan
- (2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok
- (3) Guru mengarahkan aturan permainan, yaitu siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, kemudiaan siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai juis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

- (4) Dalam satu pemain terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- (5) Kelompok pembaca bertugas: mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras, dan memberikan jawaban.
- (6) Kelompok penantang I bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban berbeda. Sedangkan penantang II menyetujui pembaca atau memberi jawaban berbeda dan mencek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.
- (7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran.
- (8) Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Cooperatif Learning tipe team games tournament* (TGT).

d. Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* Tipe TGT ini merupakan pembelajaran yang

didahului dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative learning* tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah menurut Mohammad (2008:54) sebagai berikut:

1. Presentasi kelas. Dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi, dan latihan terbimbing.
2. Kerja tim (kerja kelompok). Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa bekerja dalam timnya, kemudian kepada siswa diberikan LKS yang dapat digunakan untuk latihan keterampilan yang sedang dipelajarinya, dan mengakses dirinya sendiri dan teman sesama tim.
3. Game atau turnamen. Permainan yang diberikan kepada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga atau empat siswa yang memiliki kemampuan akademik setara.
4. Rekognisi atau penghargaan tim. Rekognisi atau penghargaan tim diberikan berdasarkan perolehan poin tim dalam turnamen. Masing-

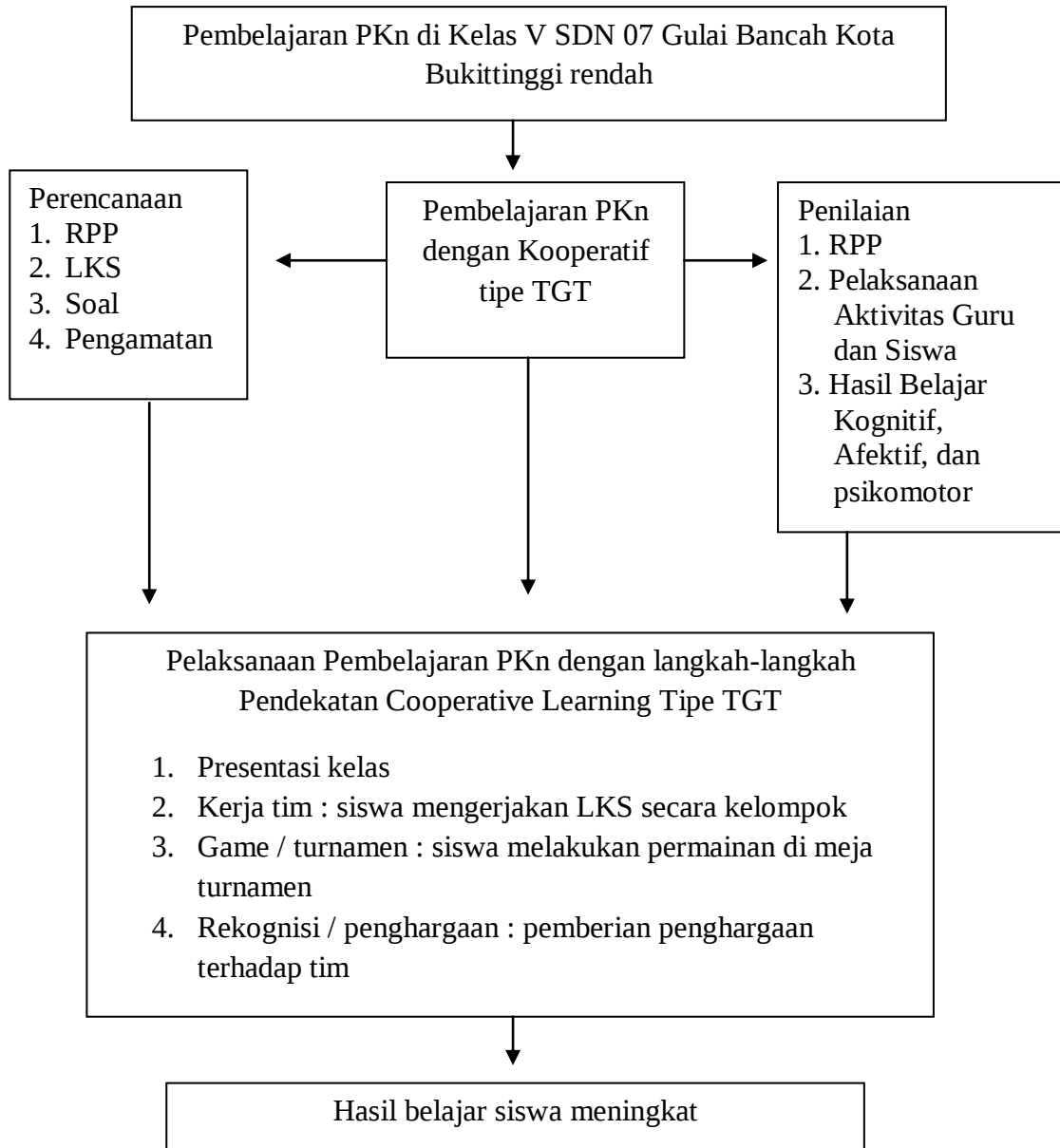
masing membawa perolehannya kembali ke tim semula bersama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk timnya.

B. Kerangka Teori

Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menggali pengetahuan siswa menggunakan metode tanya jawab tentang kegiatan tersebut dan membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dalam bentuk informasi verbal, kemudian menempatkan siswa ke dalam tim-tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima siswa.

Dalam tim tersebut siswa mengerjakan LKS untuk menuntaskan materi yang telah ada. Setelah selesai, baru siswa ditempatkan dimeja-meja turnamen untuk melakukan permainan. Setelah usai turnamen tersebut guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada hasil kinerja tim. Kerangka teori penelitian tersebut dapat digambarkan dalam bagan kerangka teori di bawah ini:

Bagan Kerangka Teori



Bagan 2.1 Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran

Sesuai dengan yang diperoleh bahwa RPP yang digunakan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament* (TGT) di kelas V SD Negeri 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi sesuai dengan langkah-langkah pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament* (TGT) yang digunakan.

2. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament* (TGT) adalah dengan mempedomani RPP yang akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 07 Kubu Gulai Bancah Kota Bukittinggi dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan dan setiap pertemuan dilaksanakan langkah-langkah pendekatan TGT yaitu (1) presentasi kelas, (2) kerja kelompok, (3) permainan atau turnamen, (4) rekognisi tim. Pada siklus I diperoleh rata-rata persentase dari aspek kegiatan guru sebesar 78%, dan aspek kegiatan siswa diperoleh rata-rata 75%. dan pada siklus II diperoleh persentase dari aspek kegiatan guru sebesar 94%, dan aspek kegiatan siswa 88%.

3. Hasil belajar

Hasil belajar siswa dalam rata-rata kelas yang diperoleh pada pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT)* ternyata lebih meningkat, dibandingkan sebelumnya. Hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata kelas pada ulangan tengah semester (UTS) semester I pada tahun ajaran 2014/2015 adalah 63. Sedangkan hasil rata-rata kelas yang dicapai dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT)* siklus I pertemuan 1 68,88 dan pertemuan 2 75,67. Sedangkan siklus II pertemuan 1 mencapai 83,07.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk guru dan kepala sekolah bahwa peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT)* yaitu :

1. Perencanaan Tindakan

Guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam pembuatan perencanaan, sebaiknya guru memperhatikan aspek yang dalam pembuatan perencanaan, seperti perumusan indikator yang harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, perumusan tujuan pembelajaran yang memuat

komponen ABCD, pemilihan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.

Kemudian dalam pengorganisasian materi yang semestinya harus sesuai dengan waktu yang tersedia, pemilihan sumber yang relevan dengan materi dan media pembelajaran yang merangsang siswa untuk minat dalam belajar. Selanjutnya susunlah langkah-langkah pembelajaran dengan tepat dan berurutan dari awal sampai akhir. Selanjutnya rencanakan prosedur penilaian untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah disajikan, dan perhatikan juga tampilan dokumen RPP.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, laksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan sempurna sesuai perencanaan. Gunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi dan berikan penghargaan yang dapat memotivasi belajar siswa.

3. Hasil Belajar

Perhatikan dan renungkan bagaimana tingkatan hasil belajar dari pertemuan pertama hingga pertemuan selanjutnya. Semestinya hasil belajar meningkat dari pertemuan sebelumnya, baik hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotor.