

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS V  
SD NEGERI 03 PAKAN KURAI BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



**OLEH**

**LATHIIFA TIRTA ISLAMI**

**NIM. 1300490**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS V  
SD NEGERI 03 PAKAN KURAI KOTA BUKITTINGGI

Nama : Lathiifa Tirta Islami  
NIM : 1300490  
Program : S1  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Arwin, M. Pd  
NIP. 19620331 198703 1 001

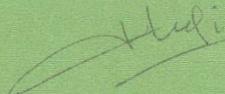
Pembimbing II



Dra. Elma Alwi, M. Pd  
NIP. 19511225 197903 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



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

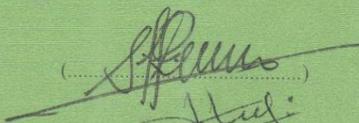
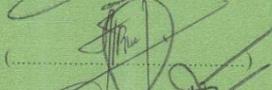
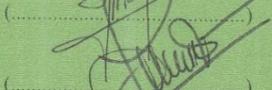
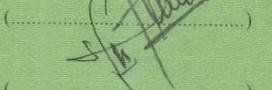
**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
*Teams Games Tournaments (Tgt)* Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Pada Pembelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota  
Bukittinggi  
Nama : Lathiiifa Tirta Islami  
TM/ NIM : 1300490  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Arwin, M. Pd	(  )
2. Sekretaris	: Dra. Elma Alwi, M. Pd	(  )
3. Anggota	: Dra. Zuraida, M. Pd	(  )
4. Anggota	: Drs. Mansur, M. Pd	(  )
5. Anggota	: Drs. Yunisrul, M. Pd	(  )

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lathiifa Tirta Islami

NIM : 1300490

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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

Bukittinggi, Agustus 2017  
Yang Menyatakan



Lathiifa Tirta Islami  
NIM. 1300490

## ABSTRAK

**Lathiifa Tirta Islami (1300490) 2017. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi.**

Latar belakang penelitian ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru yang disebabkan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga hasil belajar PKn siswa rendah. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi semester genap tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalen control group design*. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 141 orang dengan sampel sebanyak 68 orang. Pengambilan data sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu berupa tes dengan tipe pilihan ganda (*multiple choice item test*).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $2,449 > 1,99656$  dengan  $\alpha = 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Sehingga  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi semester genap tahun ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci** : Kooperatif, *Teams Game Tournament (TGT)*, Hasil Belajar Siswa

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak imat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi”** ini diajukan sebagai salahsatu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini tidak dapat peneliti selesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si. selaku Ketua dan Ibu Dra. Masniladevi, S.Pd,M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian,bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku Ketua dan Ibu Dra. Zuryanti, M. Pd selaku Sekretaris UPP IV Bukittinggi yang memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Drs. Arwin, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti sejak penulisan proposal sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Elma Alwi, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti sejak penulisan proposal sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku penguji I, Bapak Drs. Mansur Lubis, M. Pd, selaku penguji II dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku penguji III yang telah memberi masukan, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini, dimana masukan, kritikan dan petunjuk dari Bapak dan Ibu sangat menentukan kesuksesan peneliti sehingga selesailah skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Hj. Artispen, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 03 Pakan Kurai Bukittinggi, Ibu Jeniwati, S. Pd dan Ibu Rika Amelia, S. Pd selaku guru Kelas V SDN 03 Pakan Kurai Bukittinggi beserta guru dan karyawan lainnya yang telah meluangkan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

8. Kepada kedua orang tua, Ayahnda Edison Rusli dan Ibu Yaniswanti yang yang telah mendidik, membesarkan, menyekolahkan, selalu memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a yang tiada hentinya kepada peneliti hingga berhasil menyelesaikan studi S1 PGSD, dan juga untuk Kakak Redhza Tirta Islami, dan Adik Qori Putra. M yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil, serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan pada peneliti baik moril maupun materil.
9. Sahabat-sahabat kurang lebih selama 4 tahun yang selalu bersama (Salsabila Nurfatiah, Uly Fauziah, Indarsih, Eldira Jovita, Angga Fahreza, M. Ikhsan Elfahri, Novi Yuliantika, Desi Yuliani dan Corie La Diva) karena dengan sabar memberikan semangat, dukungan, arahan serta nasehat demi kelancaran penulisan skripsi ini dan sama sama berjuang demi meraih gelar sarjana. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini. Serta teman dekat Rafif Rawisfi yang telah membantu dan memotivasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini Semoga cepat menyusul meraih gelar sarjana, aamiin.
10. Teman-teman mahasiswa jurusan PGSD angkatan 2013 yang sama-sama berjuang dalam penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman terkasih satu tempat tinggal (Nadia Putri, Nur Husnul Hafidzah, Dwiyanti wahyuni, Nuraiga Fatmawati dan Astri Sepfiani Nora) yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

12. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala dan dibalas semua jasa baik tersebut oleh Allah SWT. Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran-saran dan masukan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangan pikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Bukittinggi. Agustus 2017

Peneliti

Lathiifa Tirta Islami

1300490

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Asumsi Penelitian .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	35
C. Kerangka Konseptual .....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	42
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	43
D. Instrumen dan Pengembangannya .....	45
E. Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	59
B. Pembahasan .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	88

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Menghitung Poin-Poin Turnamen untuk Empat Orang Pemain .....	21
2.2 Contoh Lembar Skor Permainan .....	21
2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok .....	21
3.1 Desain Penelitian .....	41
3.2 Populasi Kelas V SDN 03 Pakan Kurai Bukittinggi .....	43
3.3 Kriteria Indeks Validitas Butir Soal .....	48
3.4 Kriteria Indeks Reliabilitas Butir Soal .....	49
3.5 Tabel Perhitungan $(dk) \log s^2$ .....	55
4.1 Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	62
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	64
4.3 Hasil Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	65
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	66
4.5 Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	67
4.6 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	69
4.7 Hasil Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	70
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	71
4.9 Ringkasan Hasil Uji Normalitas <i>Pretest dan Posttest</i> .....	73
4.10 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest dan Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
4.11 Hasil Uji Hipotesis nilai <i>Posttest</i> dengan uji t .....	75
4.12 Lembar Skor Turnamen .....	79

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Penempatan Siswa ke Meja Turnamen .....	19

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Putaran Permainan .....	16
2.2 Kerangka Konseptual .....	39
3.1 Teknik <i>Simple Random Sampling</i> .....	44
3.2 Bagan Teknik Analisis terhadap Dua Sampel Independen .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lampiran 1	Jadwal Penelitian ..... 93
2. Lampiran 2	Daftar Nama Pembentukan Kelompok Belajar Kelas Eksperimen ..... 94
3. Lampiran 3	RPP Kelas Eksperimen..... 95
4. Lampiran 4	RPP Kelas Kontrol..... 153
5. Lampiran 5	Kisi-Kisi Penyusunan Soal Tes ..... 183
6. Lampiran 6	Soal Tes untuk Uji Coba ..... 185
7. Lampiran 7	Surat Keterangan Validasi Soal Validator ..... 192
8. Lampiran 8	Validitas Soal Uji Coba ..... 194
9. Lampiran 9	Reliabilitas Soal Uji Coba ..... 195
10. Lampiran 10	Indeks Kesukaran Soal Uji Coba..... 196
11. Lampiran 11	Daya Beda Soal Uji Coba..... 197
12. Lampiran 12	Hasil Ananlisis Uji Coba..... 198
13. Lampiran 13	Soal Tes dan Kunci Jawaban ..... 199
14. Lampiran 14	Daftar Nama Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.. 205
15. Lampiran 15	Rekapitulasi Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Kelas Ekperimen ..... 206
16. Lampiran 16	Rekapitulasi Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Kelas Kontrol ..... 212
17. Lampiran 17	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest dan Postets</i> Kelas Eksperimen..... 218
18. Lampiran 18	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest dan Postets</i> Kelas Kontrol ..... 220
19. Lampiran 19	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan dan Kelas Kontrol ..... 222

20. Lampiran 20 Uji Homogenitas <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Menggunakan Uji Barlett.....	224
21. Lampiran 21 Uji Hipotesis Penelitian .....	226
22. Lampiran 22 Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors .....	228
23. Lampiran 23 Tabel Nilai Chi Kuadrat .....	229
24. Lampiran 24 T Tabel .....	230
25. Lampiran 25 Dokumentasi .....	231
26. Lampiran 26 Surat Keterangan Uji Coba Instrumen .....	237
27. Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	238
28. Lampiran 28 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian ....	239

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran dengan baik, mulai dari perencanaan yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa, media pembelajaran yang menarik, sumber belajar yang tersedia dengan baik, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta pemilihan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar tercapainya keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru.

Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011:66-67) mengemukakan bahwa “model pembelajaran Kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah: a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini, d) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, e) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, f) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, g) motivasi belajar siswa bertambah, h) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, i) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru, j) dan siswa dapat menelaah sebuah pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, selain itu kerja sama antar siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran TGT tersebut dapat disimpulkan bahwa model ini mampu memotivasi siswa untuk belajar berinteraksi, berani mengemukakan pendapat, berpikir kritis dan melatih siswa

untuk bekerja sama dengan temannya sehingga model ini dirasa cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wadah untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. (Susanto, 2013:225).

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk membantu siswa membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, memiliki kemampuan berfikir kritis, rasional dan logis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Depdiknas (2006) yang mengemukakan tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah :

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

Selain itu, Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat,

berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasinya dengan berpikir kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan Pancasila, serta agar siswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai – nilai kejuangan, cinta tanah air dan rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Terwujudnya tujuan pembelajaran Pkn tersebut tidak terlepas dari mutu pendidikan yang diusahakan guru disekolah. Guru dituntut untuk membantu siswa berpikir kritis dan rasional sehingga melahirkan sikap yang bertanggung jawab, mampu mengembangkan sikap yang positif dan demokratis di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 29 September dan 03 Oktober 2016 di SD Negeri 03 Pakan Kurai Bukittinggi, diperoleh data yang menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap hasil belajar PKn siswa.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD tersebut, terlihat bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga hanya guru yang terlihat aktif dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan model yang bervariasi, cenderung membacakan materi yang ada di dalam buku paket, guru kurang melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan siswa tidak mau saling berbagi informasi kepada temannya, dan kurangnya pemberian penghargaan oleh guru kepada siswa menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu siswa terlihat kurang aktif karena siswa hanya terfokus membaca buku materi pembelajaran, siswa tidak punya keberanian untuk mengemukakan ide-ide atau pendapat dalam pembelajaran, dan kurangnya frekuensi tanya jawab dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengambil judul penelitian ***“Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi”***

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Aspek Guru
  - a. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga hanya guru yang terlihat aktif dalam pembelajaran.
  - b. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi
  - c. Guru cenderung membacakan materi yang ada di dalam buku paket.
  - d. Guru kurang melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan siswa tidak mau saling berbagi informasi kepada temannya.

- e. Kurangnya pemberian penghargaan oleh guru kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

## 2. Aspek Siswa

- a. Siswa terlihat kurang aktif karena siswa hanya terfokus membaca buku materi pembelajaran
- b. Siswa tidak punya keberanian untuk mengemukakan ide-ide atau pendapat dalam pembelajaran
- c. Hasil belajar siswa masih rendah, sehingga diharapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar PKn siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya cakupan masalah dalam identifikasi masalah di atas, dan mengingat keterbatasan kemampuan, serta waktu yang tersedia maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN di kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Bukittinggi”.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN Kelas V di SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi?”

### **E. Asumsi Penelitian**

Pada penelitian ini diasumsikan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn. Karena model ini mengharuskan siswa menguasai materi pembelajaran dan bertanggung jawab mengajarkan kepada teman sekelompoknya karena mereka harus mempersiapkan diri untuk melaksanakan pertandingan sehingga siswa benar-benar belajar. Apabila pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT maka akan memberikan kesan pada siswa sehingga proses belajar akan mengalami perubahan dimana pembelajaran akan lebih berpusat kepada siswa.

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi.

### **G. Manfaat penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pembelajaran PKn di SD dengan menggunakan model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* siswa Kelas V di SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran PKn, dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT). Guru diharapkan dapat menerapkan model ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Pkn.
- c. Bagi Kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di Sekolah Dasar yang dipimpinnya serta memperkaya pengetahuan yang ada didalam penggunaan model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Suyatno (dalam Istrani dan Intan Pulungan, 2015:271) “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru kelas”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan kegiatan pembelajaran yang dibuat guru guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar di dalam kelompok, sehingga antar siswa saling berinteraksi dan berbagi informasi. Taniredja, dkk (2011: 55) “Model pembelajaran kooperatif adalah

model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain”.

Menurut Sanjaya (2010:242) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan”.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelum terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya (Priyatno, dalam Wena, 2009:189).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang

mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk memaksimalkan belajar mereka agar tercapainya tujuan pembelajaran.

**b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kegiatan belajar dalam kelompok. Kegiatan belajar tersebut ditandai dengan adanya kerjasama antar anggota kelompok dan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Slavin (dalam Taniredja, 2011:57) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, antara lain :

- 1) Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Jika dalam budaya jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan
- 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kelompok dari pada perorangan

Sedangkan ciri-ciri model pembelajaran model kooperatif menurut Taniredja (2011:57) adalah 1) belajar bersama dengan teman, 2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, 3) saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok, 4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, 5) belajar dalam kelompok kecil, 6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, 7) keputusan tergantung pada siswa sendiri, 8) siswa aktif.

Senada dengan ciri-ciri tersebut, Johnson dan Johnson serta Hilke (dalam Taniredja, 2011:57) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu 1) terdapat saling ketergantungan yang positif di antara kelompok, 2) dapat dipertanggungjawabkan secara individu, 3) heterogen, 4) berbagi kepemimpinan, 5) berbagi tanggung jawab, 6) menekankan pada tugas dan kebersamaan, 7) membentuk keterampilan sosial, 8) peran guru mengamati proses belajar siswa, 9) efektivitas belajar tergantung pada kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model kooperatif antara lain siswa belajar dalam kelompok, siswa di dalam kelompok heterogen, terjadi interaksi di dalam kelompok, setiap anggota memiliki tanggung jawab, saling bertukar pikiran, dan aktif memberikan pendapat.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament***

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengadakan pertandingan antar kelompok dalam meja turnamen, dan masing-masing anggota kelompok berlomba untuk mengumpulkan poin bagi kelompok asalnya.

Menurut Saco (dalam Rusman, 2011:224) dalam “Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* siswa memainkan 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”.

Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011:66-67) mengemukakan bahwa “Model TGT merupakan model yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Dalam pembelajaran ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/ turnamen yang dikenal dengan “*tournaments table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang

dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang berupa pertandingan antar kelompok. Setiap anggota menjawab pertanyaan atau kuis untuk mendapatkan skor bagi kelompok mereka.

**b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru perlu mempersiapkan segala sesuatu yang membantu jalannya proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut berjalan sistematis. Oleh sebab itu, seorang guru perlu memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamet* yang diterapkan menurut Huda (2014:199) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kartu-kartu yang telah dinomori (misalnya 1-30) kepada setiap kelompok
- 2) Memberikan pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan pada siswa
- 3) Membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori
- 4) Menginstruksikan siswa untuk membuka kartu

- 5) Menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu
- 6) Mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar jawaban) mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah
- 7) Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar, kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.

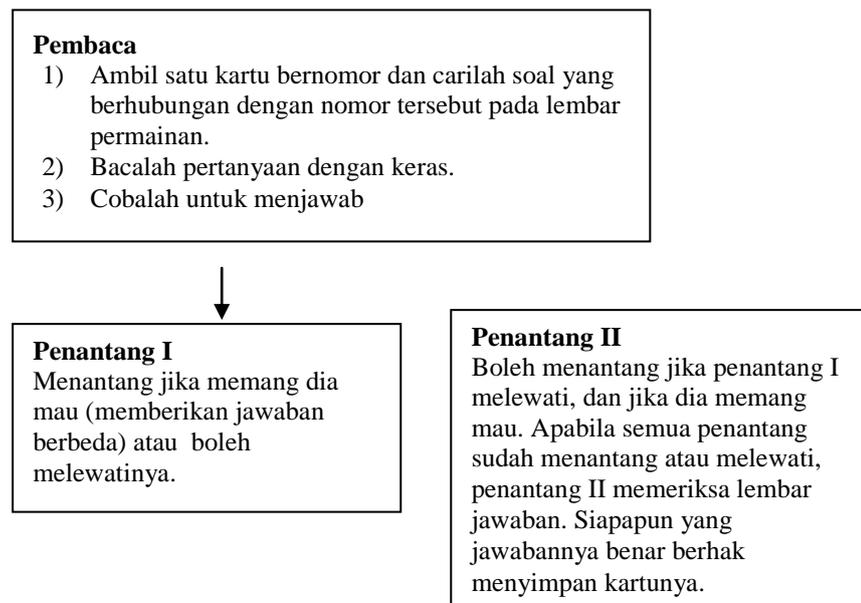
Sedangkan menurut Taniredja, dkk (2011:70-72) menjelaskan langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; pemindahan atau *bumping* dan penghargaan tim.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama

dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 4 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini.

### **Bagan 2.1 Putaran Permainan**



Adaptasi Slavin(dalam Taniredja, dkk, 2011: 71)

- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011:67-70) mengenai komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ada lima yaitu :

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka menentukan skor kelompok mereka.

- 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin ras atau etik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih

khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

### 3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

### 4) Kompetisi/ Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen ini adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

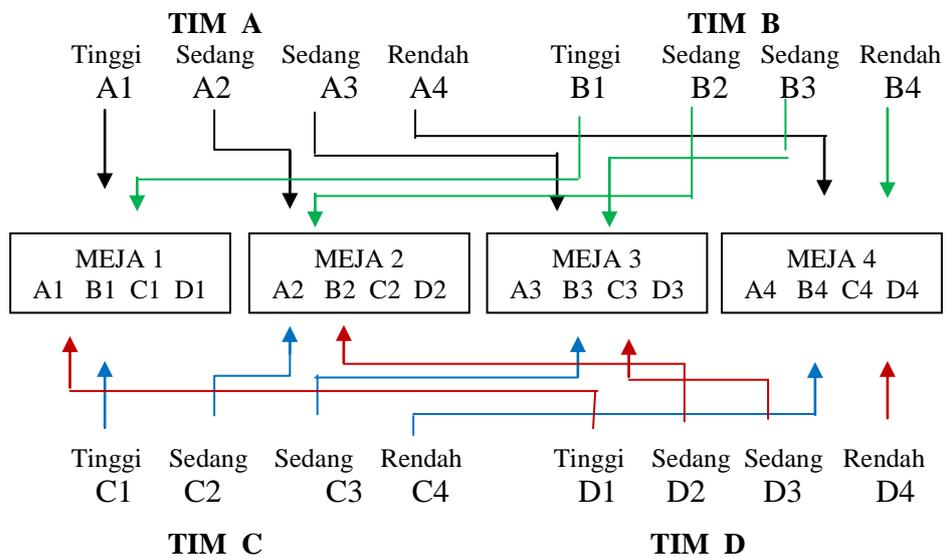
Huda (2014:198) menjelaskan langkah-langkah penentuan turnamen dilakukan secara homogen yaitu :

- 1) Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya
- 2) Membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa
- 3) Menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok yang terdiri dari

siswa-siswa pandai, dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik.

Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema di bawah ini.

**Gambar 2.1 Penempatan Siswa ke Meja Turnamen**



Untuk turnamen pertama, guna menempatkan siswa pada “*tournament table*” dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang pada meja II dan III, dan siswa berkemampuan rendah pada meja IV.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Pemenang dari setiap meja dinaikan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor terendah

pada setiap meja turnamen diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatannya kecuali nilai terendah pada meja IV. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan atau penurunan sehingga mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja IV ke meja III. Pemenang kedua tetap menepati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah di bawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah lagi ke meja yang lebih tinggi.

##### 5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim. Penghargaan tim yang memiliki rata-rata tertinggi dinamakan Tim Super, tertinggi kedua Tim Sangat Baik, dan tim tertinggi ketiga dinamakan Tim Baik. Untuk penghargaan terhadap Tim, guru boleh

menampilkan foto dan nama-nama tim pemenang pada papan buletin mingguan.

**Tabel 2.1 Menghitung Poin-Poin Turnamen untuk 4 Pemain**

Pemain	Tdk ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah
Peraih Skor Tertinggi	60 poin	50	60	60
Peraih Skor Tengah Atas	40 poin	50	40	40
Peraih Skor Tengah Bawah	30 poin	30	40	30
Peraih Skor rendah	20 poin	20	20	30

(Slavin, 2015:175)

**Tabel 2.2 Contoh Lembar Skor Permainan**

Pemain	TIM/ Kelompok	Skor Turnamen 1	Poin Turnamen 1	Skor Turnamen 2	Poin Turnamen 2
Eric	1	5	20	10	30
Lisa	2	14	60	12	50
Darryl	3	11	40	12	50
Ami	4	7	30	8	20

(Slavin, 2015:175)

**Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok**

Kriteria (Jumlah Skor Kelompok)	Predikat
20 sampai 29	Tim Cukup Baik
30 sampai 39	Tim Baik
40 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Super

Adaptasi Slavin(dalam Taniredja, dkk, 2011: 73)

Dari beberapa penjelasan ahli di atas peneliti memilih langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berdasarkan pendapat Taniredja yang terdiri dari pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, pemindahan, dan penghargaan tim.

**c. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan peluang kepada setiap siswa untuk menyalurkan pengetahuan yang mereka miliki, membantu siswa saling berinteraksi dan saling berbagi informasi dalam kelompok, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Taniredja, dkk (2011:720-73) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya., b) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, c) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, d) motivasi belajar siswa bertambah, d) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, e) peningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru, f) dan siswa dapat menelaah sebuah pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, selain itu kerja sama antar siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Shoimin (2014:207-208) menjelaskan kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah :

a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah untuk membuat siswa lebih termotivasi (berpartisipasi dan aktif) dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran melalui pengalaman belajar berinteraksi secara baik, yaitu dengan guru maupun dengan siswa lainnya.

#### **4. Pembelajaran Konvensional**

Salah satu model pembelajaran yang masih sering digunakan oleh guru sampai sekarang yaitu model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru, yaitu memberi materi melalui metode ceramah, latihan soal, dan pemberian tugas. Pembelajaran ini adalah salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Menurut Wina Sanjaya (2008: 233) (dalam Ulfah, 2016:47) ciri-ciri pembelajaran Konvensional yaitu:

(a) dalam pembelajaran konvensional peserta didik ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif, (b) pembelajaran konvensional bersifat teoritis dan abstrak, (c) dalam pembelajaran konvensional perilaku dibangun atas proses kebiasaan, (d) kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan, (e) tujuan akhir adalah penguasaan materi pembelajaran., (f) tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu karena takut hukuman, (g) keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini bersifat deduktif.

Artinya, pembelajaran dimulai dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus. Ulfah (2016:48) menjelaskan “Langkah-langkah pembelajaran konvensional yaitu: (a) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada para peserta didik, menyampaikan definisi, teorema dan lain-lain. (b) Guru memberikan berbagai contoh soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. (c) Siswa mencatat dan bertanya. (d) Siswa dilatih dengan soal sejenis secara individu atau kelompok. (e) Guru mengevaluasi jawaban. (f) Guru memberi tugas rumah”.

## **5. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seorang siswa menguasai bahan yang telah diajarkan.

Sudjana (2009: 22) menyebutkan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima

pengalaman belajarnya”. Kunandar (2013: 62) menjelaskan “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik dari kognitif, afektif, psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Purwanto (2013:49) juga mendefinisikan bahwa “Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar oleh para ahli, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memperkecil cakupan hasil belajar siswa yaitu pada ranah kognitif atau pengetahuan. Karena untuk melihat dan mengukur hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran hanya bisa diukur melalui tes yang merupakan cakupan dari aspek kognitif.

## b. Jenis Hasil Belajar

Setelah mengikuti proses belajar ada beberapa hasil belajar atau kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan tersebut dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2012:161) hasil belajar terdiri dari tiga ranah yang meliputi: “(1) Ranah kognitif (pengetahuan atau pemahaman), (2) Ranah afektif (sikap dan nilai), (3) Psikomotor (keterampilan)”. Sedangkan menurut Bloom (dalam Sudjana, 2009:22), hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni :

*Ranah Kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. *Ranah Afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. *Ranah Psikomotoris* berkenaan dengan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini yang akan dinilai adalah lebih kepada ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3). Karena untuk melihat dan mengukur hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

(TGT) hanya bisa diukur melalui tes yang merupakan cakupan dari aspek kognitif.

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa dilakukan penilaian hasil belajar sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum guru memulai pembelajaran, setelah itu guru menyampaikan materi dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan kemudian diberikan *post-test* kepada siswa setelah pembelajaran selesai.

### **c. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian pada hakekatnya merupakan kegiatan memeriksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Kunandar (2009:379) “Penilaian dapat diartikan sebagai proses pengumpulan informasi untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik”. Pendapat Sudjana (2009:3) Penilaian adalah “Proses memberikan atau menentukan nilai terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Lebih lanjut, menurut Hamalik (2012:156) “Penilaian adalah suatu upaya untuk mengetahui berapa banyak hal-hal yang telah dimiliki oleh siswa dari hal-hal yang telah diajarkan oleh guru. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan siswa dan efektifitas proses pembelajaran”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan memberikan nilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini peneliti melakukan penilaian hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn lebih difokuskan pada ranah kognitif dengan menggunakan instrument tes berupa soal objektif.

#### **d. Indikator Hasil Belajar**

Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses belajar dapat diukur dengan indikator hasil belajar. Mulyasa (dalam Istarani dan Intan Pulungan, 2015:20) mengatakan bahwa :

Dari segi hasil, proses belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Menurut Istarani dan Intan Pulungan (2015:20) “Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan.

Ketentuan kurikulum yang disempurnakan yang digunakan saat ini menurut Moh. Uzer Usman & Lilis Setiawati (dalam Istarani dan Intan Pulungan, 2015:21) meliputi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal.

Oleh karena itu, keberhasilan belajar dalam jangka pendek dapat diketahui melalui indikator yang dikemukakan Mulyasa (dalam Istarani dan Intan Pulungan (2015:20) sebagai berikut :

- 1) Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan oleh peserta didik dan guru di kelas.
- 2) Sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapatkan kemudahan, senang dan memiliki kemauan belajar yang tinggi.
- 3) Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Materi yang dikomunikasikan sesuai dengan peserta didik, dan mereka memandang bahwa hal tersebut akan sangat berguna bagi kehidupannya kelak.
- 5) Pembelajaran yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil menurut Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno (Istarani dan Intan Pulungan, 2015:21) apabila diikuti ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun secara kelompok.
- 3) Terjadinya proses pemahaman materi secara sekuensial mengantarkan materi terhadap berikutnya.

Tingkat keberhasilan proses belajar mengajar dapat dimanfaatkan untuk berbagai upaya salah satunya adalah berhubungan dengan perbaikan proses belajar mengajar. Menurut Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno (Istarani dan Intan Pulungan, 2015:21) proses perbaikan dapat dilakukan jika terdapat bukti-bukti otentik adanya kegagalan dalam belajar seperti :

- 1) Apabila 85% dari jumlah siswa mencapai taraf keberhasilan optimal atau bahwa maksimal (mencapai 75% penugasan materi), maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru sehingga tak begitu penting untuk menyelenggarakan program perbaikan.
- 2) Apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (di bawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remedial).

## 6. Hakikat PKn

### a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Menurut Azyumardi (Susanto, 2013: 226) “Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warganegara serta proses demokrasi”.

Menurut Susanto (2013: 226) “Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial”.

Menurut Depdiknas (Kurikulum KTSP, 2006) “Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan

yang memberikan pemahaman dasar tentang hak dan kewajiban warga negara, pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan.

#### **b. Ruang Lingkup PKn**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui pemberian pemahaman dasar tentang hak dan kewajiban, tata cara demokrasi, kepedulian, sikap, dan pengetahuan politik. Depdiknas (2006) menjelaskan bahwa Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek :

- 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 NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan perturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan

konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi. 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi. 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka. 8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Sedangkan ruang lingkup PKn Menurut Hidayat dan Azyumardi (2010:10-11) yaitu:

Ruang lingkup PKn terdiri dari materi pokok yaitu mencakup demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani. Ketiga materi pokok tersebut dielaborasi menjadi sembilan materi yang saling terkait. Materi tersebut adalah 1) pendahuluan, 2) identitas nasional, dan globalisasi, 3) demokrasi: teori dan praktik, 4) konstitusi dan tata perundang-undangan Indonesia, 5) negara; agama, dan warga negara, 6) hak asasi manusia, 7) otonomi daerah dalam kerangka NKRI, 8) tata kelola pemerintahan yang bersih dan baik, 9) masyarakat madani.

### **c. Tujuan Pembelajaran PKn**

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Menurut Depdiknas (2006) tujuan mata pelajaran PKn adalah:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia

agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Mulyasa (dalam Susanto, 2013: 231-232), tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan peserta didik agar :

- 1) Peserta didik dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis serta ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab.
- 2) Peserta didik menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat mengatasinya dengan berlandaskan Pancasila.
- 3) Peserta didik memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Sedangkan menurut Zukaya, dkk (2002:2) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mencakup tujuan umum yaitu untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan mengenai hubungan antar warga negara dengan negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Sedangkan tujuan khusus yaitu:

- 1) Agar menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasinya dengan berpikir kritis dan bertanggung jawab

yang berlandaskan Pancasila, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional.

- 2) Agar memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai – nilai kejuangan, cinta tanah air dan rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menjadikan peserta didik mempunyai pengetahuan dan wawasan tentang kehidupan berbangsa dan bernegara dengan memahami segala persoalan didalamnya serta menimbulkan kesadaran untuk mengisi kemerdekaan yang telah susah payah diperjuangkan oleh para pahlawan dengan menjadi warga negara yang baik.

#### **d. Materi Pembelajaran PKn**

Materi organisasi pada penelitian ini terdapat pada Standar Kompetensi (SK) yaitu 3. Memahami Kebebasan berorganisasi. Kompetensi Dasar (KD) dari materi ini yaitu 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Materi organisasi dalam penelitian ini meliputi mengidentifikasi organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat serta perannya masing-masing.

### **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Penelitian relevan adalah suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti dan berguna sebagai referensi pendukung penelitian.

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan ditemukan beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anshori (2015) dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan *Teams Games Tournament* di Kelas IV MI AL-ISLAMİYAH Kecamatan Beji Kota Depok. Pada saat pretes hanya 10 orang siswa yang dapat memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51,33 atau 33,33% setelah diberikan tindakan dengan pendekatan TGT pada pelaksanaan postes nilai rata-rata kelas meningkatkan menjadi 71,33 atau 59,40% dan nilai rata-rata siswa pada siklus II hasil pretes hanya sebesar (64,33) atau 72% setelah diberikan tindakan dengan pendekatan TGT, secara signifikan mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi (82,50) atau 93,33%. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar PKn di kelas IV MI Al-Islamiyah dengan prosentase peningkatan yang cukup besar yaitu dari 33,33% meningkat menjadi 93,33%.
2. Penelitian yang dilaksanakan Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, dkk (2013) dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok dan hasil uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Nidhomudin (2012) dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Pada siklus I diperoleh nilai rerata 6,4 % siswa mencapai ketuntasan belajar baru 60%. Pada siklus II diperoleh nilai rerata 7,1 %. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar 70 % . Pada siklus III diperoleh nilai rerata 7,8 % dan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Tugurejo Semarang telah terbukti.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada beberapa penelitian di atas merupakan faktor pendukung bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.

### **C. KERANGKA KONSEPTUAL**

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir peneliti tentang pelaksanaan penelitian, sehingga lebih memudahkan peneliti dalam

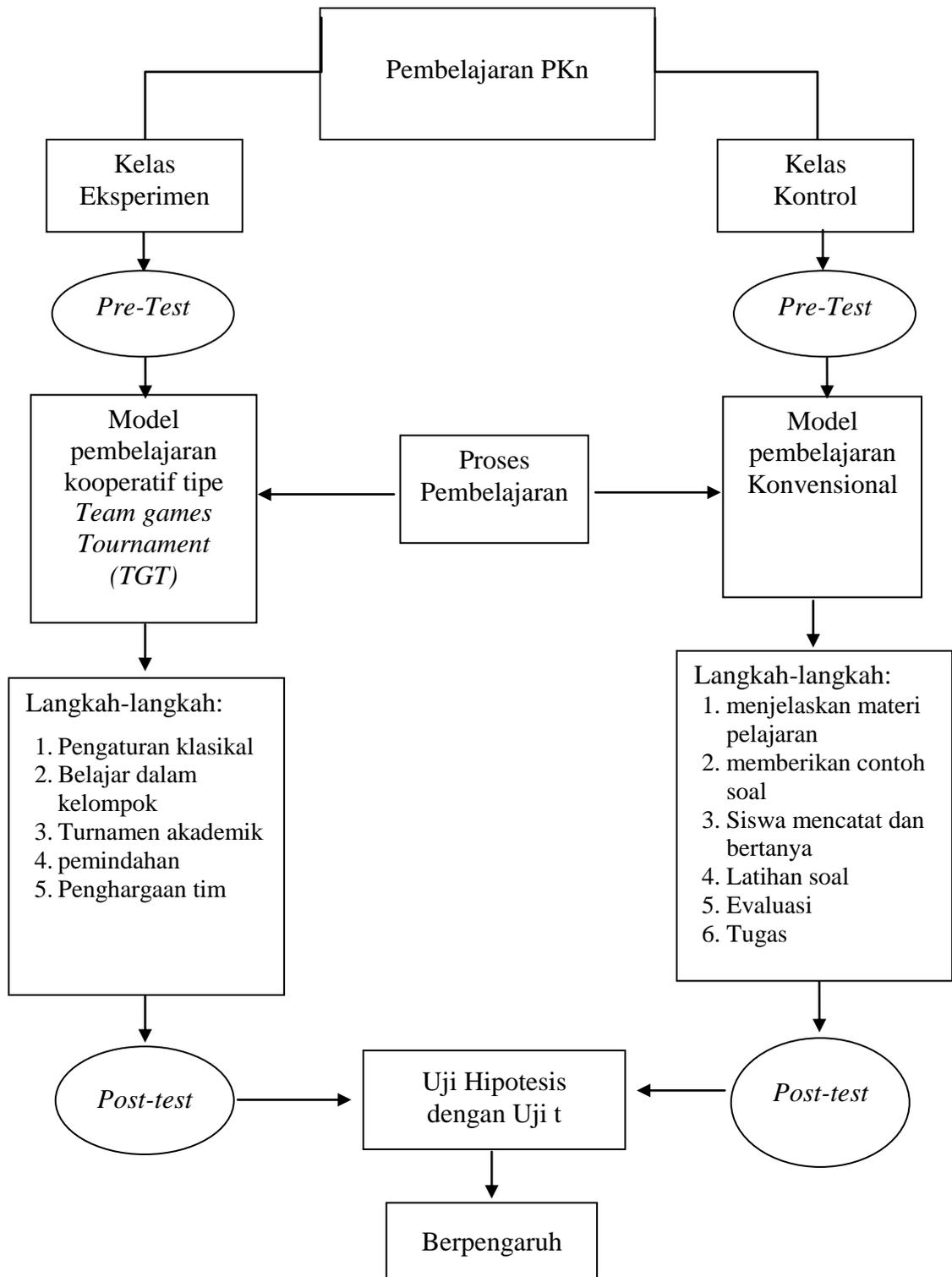
pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V, khususnya pada materi organisasi dalam masyarakat.

Untuk memperjelas penelitian yang akan dilakukan, maka dibuat kerangka konseptual dimulai dengan peneliti melihat permasalahan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi adalah pembelajaran PKn masih menggunakan model konvensional yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Setelah ditemukan masalah, peneliti memilih sampel yaitu siswa kelas VA dan VB. Pertimbangan memilih kelas V sebagai sampel karena masalah yang ditemukan berada di kelas V. Peneliti memilih 2 kelas dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas kemudian mengkategorikan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Peneliti melihat kondisi awal pemahaman siswa dalam materi organisasi dalam masyarakat berupa tes untuk kedua kelas yang dinamakan dengan *pretest*. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dinamakan dengan *treatment*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemudian akan dilihat hasil dari perlakuan untuk kedua kelas yang dinamakan dengan *posttest* sehingga hasil tersebut dapat menjawab hipotesis penelitian yaitu berpengaruh atau tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

terhadap hasil belajar PKn siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut :

**Bagan. 2.2 Kerangka Konseptual**



#### D. HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2012: 96), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis dengan rumusan:

- $H_a \neq 0$  Hipotesis diterima, yaitu ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Bukittinggi.
- $H_o = 0$  Hipotesis ditolak, yaitu tidak ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Bukittinggi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 03 Pakan Kurai Kota Bukittinggi pada materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat, dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian *pretest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu kelas VB memperoleh nilai rata-rata 80,3. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional memperoleh nilai rata-rata *pretest* 79,7. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki selisih nilai yang sedikit lebih tinggi yaitu 0,6 dari pada kelas kontrol. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pada saat diberikan *pretest* kemampuan awal kedua kelas dapat dikatakan setara.
2. Hasil penelitian *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu kelas VB memperoleh nilai rata-rata 85,3. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional memperoleh nilai rata-rata *posttest* 81,7. Jadi rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model

pembelajaran TGT jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

3. Hasil uji hipotesis didapat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,449 > 1,99656$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD N 03 Pakan Kurai Bukittinggi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) secara utuh dan benar dapat memberikan kesan yang baik terhadap proses pembelajaran sehingga akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru khususnya di Sekolah Dasar, agar dapat menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sebagai salah satu variasi model mengajar yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Kepala Sekolah, agar dapat meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah yang dipimpin dengan menambah wawasan dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.
3. Bagi pembaca dan penulis khususnya, agar mempersiapkan pembelajaran sebaik mungkin, baik dari segi fasilitas, media dan

waktu agar proses pembelajaran dapat diterapkan sesuai dengan langkah-langkah model itu sendiri, sehingga model tersebut dapat memberikan kesan yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 2016. *Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bahan ajar tidak diterbitkan. Padang: PGSD FIP UNP
- Anshori, 2015. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Teams Games Tournament di Kelas IV MI AL-ISLAMIYAH Kecamatan Beji Kota Depok”. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN
- Astuti, Sri Ani. 2009. “Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa”. *Skripsi tidak diterbitkan*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Fatamawati, Diah Noviana. 2015. “Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Datar pada Siswa Kelas V SDN Ranjangan Banyumas”, Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara: Pustaka Belajar.
- Hidayat, Komaruddin dan Azyumardi Azra. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan, Demokrasi, HAM, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Irianto, Agus. 2008. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Lestari, Karunia Eka & Mokhammad R. Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran Matematis)*. Bandung: PT Revika Aditama.

- Ni Luh Gd Suryani Wijiytanti. 2013. *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan”*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: Indonesia
- Nidhomudin, Muhammad. 2012. *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”*. Skripsi tidak diterbitkan. UNS: Semarang
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-ruz Media.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012.*Memahami penelitian kualitatif*. Bandung:Alfabeta
- Suryosubroto, 2012. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rimka
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Taniredja,Tukiran. 2011. *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung:Alfabeta
- Ulfah. 2016. *“Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Matematika Antara Pembelajaran Penemuan Terbimbing Dengan Pembelajaran Menggunakan Budaya Lokal Pada Materi Pokok Geometri Ditinjau Dari Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMK”*. Skripsi tidak diterbitkan. UNY: Yogyakarta
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Akasara

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group

Zukaya, dkk. 2002. *Pendidikan KWN untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pradigma