

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAME*
TOURNAMEN DI KELAS IV SD NEGERI 04 GUGUAK VIII KOTO
KECAMATAN GUGUAK KAB.LIMA PULUH KOTA

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH
DESMILA SARI
NIM. 54230

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2015

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul :PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* DI
KELAS IV SDN 04 GUGUAK VIII KOTO KECAMATAN GUGUAK
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : DESMILA SARI
NIM/BP : 54230/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Bukittinggi, April 2015

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Asmaniar Bahar
NIP. 19500708 197603 2 001


Dra. Asnidar. A
NIP. 19501001 197603 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Rafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

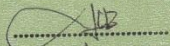
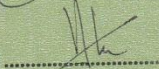
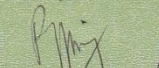
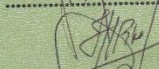
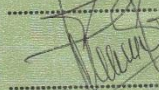
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pendidiksn Kewarganegaraan (PKn) Dengan
Menggunakan Model *Team Game Tournamen* di Kelas
IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak
Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Desmila Sari
Nim : 54230
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu pendidikan

Bukittinggi, 22 April 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	
Sekretaris	: Dra. Asnidar. A	
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	
Anggota	: Dra. Zuraida, M.Pd	
Anggota	: Drs. Mansur Lubis, M.Pd	

PERSEMBAHAN



*Tidak ada suatu musibahpun yang menimpa seseorang kecuali dengan izin Allah. dan barang siapa yang beriman kepada Allah niscaya dia akan memberikan petunjuk kepada hatinya.
Dan Allah Maha mengetahui sesuatu (Al-Taqhaabun: 11)*

Tuhan...

*Dengan izin-Mu hari ini aku berhasil menggenggam sejumpat asa
Setelah perjalanan ini lama ku tempuhi
Namun ku sadar semua belum usai, tapi kan ku tempuhi walau gersang
Aku ingin menjadi nahkoda dan berlabuh di pulau impian*

Ya Rabbi...

*Jadikanlah aku kekasih MU
Sentuhlah aku dengan lembutnya kasih sayang-Mu
Terangilah jalanku dengan cahaya-Mu
Tuntunlah aku untuk menjemput impian*

*Papa dan Mama tercinta, butiran keringat yang bergulir di dahimu
Langkahmu yang tertatih-tatih menyingkap debu-debu kehidupan
Tapi bibirmu selalu mengukir senyuman
Hati kita harus yakin
Batang yang terendam akan segera bangkit
Untuk mengukir sejarah keluarga kita*

Papa dan Mama...

*Doa restumu kuharapkan disetiap helaan nafasmu
Kupersembahkan karyaku ini buat orang yang terkasih di dalam hidupku
Papa (Asril), Mama (Yon Nimi) serta uni dan uda (Rahmi dan Adek) dan keponakanku tersayang
(Naura dan Nada) Terimalah sembah sujudku untuk semua kasih sayang dan pengorbananmu*

*Tak lupa buat calon imamku yang telah memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih atas doa
dan kasih sayangmu
Terima kasih atas segala motivasi, perhatian, dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga tercapai
keberhasilan ini.*

*Ucapan terimakasih juga kupersembahkan untuk guru2ku & dosen2ku di manapun mereka
berada saat ini. Karena dengan ilmu yang engkau berikan aku bisa meraih cita2. Jasamu sangat
berharga dan takkan pernah terbalas olehku. Terimakasih para guruku.*

Desmila Sari

SURAT PERNYATAAN

Nama : Desmila Sari
NIM : 54230
BP : 2010
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Payakumbuh, Februari 2015

Yang menyatakan,



Desmila Sari

ABSTRAK

Desmila Sari, 2015: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model TGT Di Kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak Kabupaten Limapuluh Kota.

Penelitian ini dilatar belakangi dari kondisi pembelajaran PKn yang rendah. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung, guru belum mampu merangsang dan memotivasi siswa untuk mengemukakan pendapat atau gagasannya, serta guru yang belum mampu memaksimalkan partisipasi siswa baik yang berkemampuan tinggi, sedang maupun rendah dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah. Salah satu model yang dapat digunakan guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah model TGT. Tujuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak Kabupaten Limapuluh Kota.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) perencanaan siklus I dengan persentase 75% meningkat di siklus II dengan persentase 89,28%, b) pelaksanaan aspek guru siklus I persentasenya 80 %, siklus II menjadi 89,28 % dan aspek siswa pada siklus I dengan persentase 76,78 %, dan meningkat pada siklus II menjadi 89,28% c) hasil belajar siswa siklus I persentasenya 73,41 dan siklus II meningkat menjadi 87,15. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Seiringan dengan itu salawat beserta salam juga peneliti sampaikan kepada junjungan umat Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi prasyarat penelitian tugas akhir sarjana pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak sekali menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih peneliti aturkan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti dalam menuntut ilmu pengetahuan di PGSD FIP UNP.
2. Ibu Dra.Hj Asmaniar Bahar selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Asnidar selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar membimbing, memberi masukan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas semua waktu, bimbingan, saran, dan nasehatnya.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku penguji I, Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku Penguji II, dan Bapak Drs.Mansur Lubis, M.Pd selaku Penguji III yang telah memberikan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Dosen-dosen PGSD FIP UNP yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu peneliti, baik dalam perkuliahan maupun untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang-orang yang paling berharga dan merupakan kekuatan terbesar dalam hidup saya, Ayahanda tercinta (Apa Asril), Ibunda tercinta (Ama Yon Nimi),

yang telah mendidik, membesarkan dan menyekolahkan peneliti hingga menyelesaikan studi S1 PGSD, dan tak lupa juga untuk uni (Rahmita) dan uda (Adek) yang tidak bosan-bosan nya memberikan nasehat dan arahan kepada peneliti hingga sampai saat ini, dan semua keluarga peneliti yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang juga telah memberikan sumbangan moril maupun materil demi tercapainya cita-cita peneliti.

6. Kepada seluruh rekan-rekan PGSD yang telah banyak memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Kepada seluruh guru beserta staff SDN 04 Guguak VIII koto Kecamatan Guguak Kabupaten Limapuluh Kota yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Team Game Tournamen* di Kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak Kabupaten Limapuluh Kota.” Skripsi ini merupakan prasyarat dalam memenuhi tugas akhir dan peneliti susun melalui metode penelitian tindakan kelas.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti membuka diri untuk masukan, kritikan, dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi peneliti sendiri.

Bukittinggi, Maret 2015

Peneliti

DESMILA SARI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iv

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar.....	9
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	9
c. Hasil Belajar PKn.....	10
2. Hakekat Pembelajaran PKn.....	11
a. Pengertian PKn.....	11
b. Tujuan Pembelajaran PKn.....	12
c. Ruang Lingkup PKn.....	14
3. Pembelajaran Kooperatif.....	16
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	16
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	18
c. Karakteristik Pembelajaran Kooeratif.....	19
d. Unsur Unsur Pembelajaran Kooperatif.....	21
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	22
a. Pengertiatian TGT.....	22
b. Keunggulan TGT.....	24

c. Langkah Langkah Pembelajaran TGT	25
d. Ciri Ciri Pembelajaran Kooperatif.....	30
5. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	30
B. Kerangka Teori	34

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian	37
2. Subjek Penelitian	37
3. Waktu dan Lama Penelitian	38
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan	38
2. Jenis Penelitian	39
3. Alur Penelitian	40
4. Prosedur Penelitian	42
C. Data dan Sumber Data Penelitian	
1. Data Penelitian	45
2. Sumber Data	45
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian ..	46
E. Analisis Data	48

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
2. Siklus I Pertemuan.....	50
a. Perencanaan	50
b. Pelaksanaan	53
c. Pengamatan	61
d. Refleksi	68
3. Siklus I Pertemuan 2	69
a. Perencanaan	69

b. Pelaksanaan	71
c. Pengamatan	77
d. Refleksi	84
4. Siklus II	85
a. Perencanaan	86
b. Pelaksanaan	88
c. Pengamatan	91
d. Refleksi	96
B. Pembahasan	
1. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus I	97
2. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus II	105
 BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	112
B. Saran	114
 DAFTAR RUJUKAN	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke	Halaman
Lampiran 1 RPP Siklus I Pertemuan 1	117
Lampiran 2 Materi Ajar	121
Lampiran 3 Lembar Diskusi Kelompok	122
Lampiran 4 Soal Tournamen	123
Lampiran 5 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I	125
Lampiran 6 Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	126
Lampiran 7 Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan 1	128
Lampiran 8 Hasil Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1	132
Lampiran 9 Hasil Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	136
Lampiran 10 Hasil Penilaian Kelompok siklus I Pertemuan I	140
Lampiran 11 Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1	141
Lampiran 12 Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	142
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	143
Lampiran 14 RPP Siklus I Pertemuan II	144
Lampiran 15 Materi Ajar.....	148
Lampiran 16 Lembar Kerja Siswa Siklus I pertemuan II.....	149
Lampiran 17 Soal Tournamen.....	150
Lampiran 18 Soal Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	151
Lampiran 19 Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	152
Lampiran 20 Hasil Observasi RPP Siklus I Pertemuan II	154
Lampiran 21 Hasil Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	157
Lampiran 22 Hasil Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	161
Lampiran 23 Hasil Penilaian Kelompok Siklus I Pertemua II.....	165
Lampiran 24 Hasil Penilaian Kognitif siklus I Pertemuan II.....	166
Lampiran 25 Hasil Penilaian AfektifSiklus I Pertemuan II.....	167
Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	168
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I	169

Lampiran 28	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	170
Lampiran 29	RPP Siklus II	171
Lampiran 30	Materi Ajar.....	175
Lampiran 31	Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	176
Lampiran 32	Soal Tournamen	177
Lampiran 33	Soal Kognitif.....	178
Lampiran 34	Hasil Penilaian Afektif Siklus II	180
Lampiran 35	Hasil Observasi RPP Siklus II.....	182
Lampiran 36	Hasil Observasi Aspek Guru Siklus II.....	186
Lampiran 37	Hasil Observasi Aspek Siswa Siklus II.....	190
Lampiran 38	Hasil Penilaian Kelompok Siklus II	194
Lampiran 39	Hasil Penilaian Kognitif Siklus II.....	195
Lampiran 40	Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	196
Lampiran 41	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	197
	Dokumentasi Penelitian	198
	Surat Izin Penelitian	
	Surat Keterangan Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang di pelajari mulai dari SD, SMP, SMA dan sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang di amanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Depdiknas (2006:271) menyebutkan bahwa tujuan PKn adalah:

1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, 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.

Merujuk kepada tujuan mata pelajaran PKn di atas, maka di perlukan suatu proses pembelajaran yang menggunakan model tertentu agar tujuan yang telah dirumuskan itu dapat tercapai. Berdasarkan realita yang ada, rumusan tujuan mata pelajaran PKn di atas belum sepenuhnya

tercapai, Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru, sekolah, ataupun daya dukung dari orang tua siswa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN 04 Guguak VIII Koto kecamatan Guguak, di temukan bahwa dalam proses pembelajaran PKn guru masih mendominasi proses pembelajaran. hal ini terbukti pada saat pembelajaran guru lebih banyak memberikan penjelasan materi dan meminta siswa mencatat kembali penjelasan yang telah di berikan, guru tidak membagi siswa ke dalam kelompok, tidak melakukan pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok dan tidak adanya penghargaan kepada kelompok. Dari kegiatan tersebut, guru kurang mampu mengetahui tingkat pemahaman berfikir masing masing siswa terhadap materi yang di pelajari. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa guru tidak menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa yakni kurangnya partisipasi siswa dalam mengeluarkan pendapat, siswa keluar masuk, siswa malas bertanya, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena terbiasa mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu nilai ujian mid semester I mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 04 Guguak VIII koto belum memenuhi target yang di tetapkan oleh sekolah. Menurut rekap nilai mid semester I Nilai rata rata Pkn kelas IV hanya 56,6. Angka tersebut berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yakni 70. Untuk lebih jelasnya dapat

dilihat pada tabel berikut ini: Tabel 1.1 Nilai Mid Semester 1 Kelas IV mata pelajaran PKn pada tahun 2014/2015

No	Nama	Nilai MID	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	MN	45	70		✓
2	RD	50	70		✓
3	ARP	45	70		✓
4	MP	40	70		✓
5	GKR	30	70		✓
6	JAA	65	70		✓
7	KAFNA	65	70		✓
8	MI	40	70		✓
9	MNI	75	70	✓	
10	NE	65	70		✓
11	NN	55	70		✓
12	SM	60	70		✓
13	MF	65	70		✓
14	AD	60	70		✓
15	HF	65	70		✓
16	MAI	55	70		✓
17	R	95	70	✓	
18	AR	40	70		✓
19	R	80	70	✓	
20	JM	60	70		✓
	Jumlah nilai	1132	70	3 siswa tuntas	17 siswa tidak tuntas
	Nilai rata rata	56,6			

Sumber: Data kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto (2014/2015)

Dari tabel diatas terlihat bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas IV SDN 04 adalah 70. Ternyata dari 20 orang siswa yang mengikuti ujian mid semester I hanya 3 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan siswa lain nya tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti target yang ingin dicapai oleh guru kelas IV tidak terlaksana.

Supaya tercapainya pembelajaran PKn yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal maka penulis menggunakan model TGT. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif merupakan satu bentuk pola pikir dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Guru tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajran, guru lebih banyak menjadi fasilitator, dan mediator dari proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa secara bersama sama untuk membangun dirinya sendiri.

Pada pembelajaran kooperatif, kelompok belajar yang mencapai hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merangsang munculnya kreatif siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Slavin (Dalam Nur Asma, 2012:3) menyatakan ”bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama difokuskan pada penghargaan atau struktur struktur tujuan dimana siswa beraktivitas”. Tanggung jawab utama guru adalah memotivasi siswa untuk bekerja secara kooperatif dan memikirkan masalah sosial yang berlangsung pada pembejaran.

Cooper dan Heinich (Dalam Nur Asma, 2012:2) menjelaskan bahwa ”pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan tujuan dan tugas tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat diartikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara satu dengan yang lain nya. Dalam mempelajari suatu pokok bahasan dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan adanya kerjasama antar anggota kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif itu adalah tipe ***Team Game Tournament*** (TGT). Dimana dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini, siswa dapat belajar lebih aktif dan kreatif, belajar akan lebih rileks dan menyenangkan disamping itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama dalam kelompok, persaingan sehat, keberanian mengeluarkan pendapat saat berdiskusi dan partisipasi dalam belajar.

Menurut Rusman (2011:224) ”model kooperatif tipe TGT ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang

siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin mengatasi permasalahan melalui penelitian tindakan kelas tentang **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model *Team Geam Tournamen (TGT)* Di Kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas secara umum rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak”?

Secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto

Kecamatan Guguak?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas secara umum penelitian ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan hasil belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament TGT* pada siswa kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan perencanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak.
2. Peningkatan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak .
3. Peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, guru, dan sekolah yaitu sebagai berikut:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran PKn.

2. Bagi guru, bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran PKn.
3. Bagi sekolah, bermanfaat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut E.Mulyasa (2008:212) “Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan.”

Sedangkan menurut Sudjana(2009:3) “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku dalam hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

b. Jenis jenis hasil belajar

Menurut Sudjana (2011:50) jenis-jenis hasil belajar ada 3 macam yaitu:

(1) Hasil belajar bidang kognitif, yang terdiri dari (a) Hasil belajar pengetahuan hafalan (Knowledge), (b) Hasil belajar pemahaman (comprehention), (c) Hasil belajar penerapan (aplikasi),

(d) Hasil belajar analisis, (e) Hasil belajar sintesis, (f) Hasil belajar evaluasi; (2) Hasil belajar bidang afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, kebiasaan belajar; (3) Hasil belajar bidang psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (skill) kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yakni (a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), (b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (c) Kemampuan perseptual, (d) Kemampuan di bidang fisik, (e) Gerakan-gerakan skill, (f) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretatif.

Gagne (dalam Sudjana, 2009:22) mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yakni “(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.”

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tersebut selalu berhubungan satu sama lain bahkan ada dalam kebersamaan. Dalam proses belajar-mengajar di sekolah saat ini jenis hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan jenis hasil belajar bidang afektif dan psikomotor. Sekalipun demikian tidak berarti bidang afektif dan psikomotor diabaikan.

c. Hasil belajar PKn

Menurut Daryono (2008 : 161) “Penilaian (evaluasi) dalam PKn adalah penilaian yang hendak mengungkapkan tentang sejauh mana siswa telah menghayati nilai-nilai Pancasila sebagai hasil belajar.”

Sedangkan hasil belajar PKn menurut Winataputra (2008 : 12.6) adalah “Hasil belajar nampak dalam bentuk perubahan tingkah

laku, baik secara substantif, yaitu terkait langsung dengan mata pelajaran, maupun secara komprehensif, yaitu perubahan perilaku yang menyeluruh.”

Winataputra (2008 : 12.6) mengatakan bahwa “Secara prinsip, penilaian hasil belajar PKn tidak berbeda dengan penilaian mata pelajaran lainnya, hanya yang berbeda adalah tekanannya, dimana penilaian dalam mata pelajaran PKn lebih menekankan pada aspek afektif.”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar PKn tidak jauh berbeda dengan hasil belajar mata pelajaran lain yaitu berupa hasil belajar ketiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Namun yang membedakannya adalah penekanan penilaian hasil belajar yang lebih beratkan pada aspek afektif, karena pada dasarnya tujuan utama mata pelajaran PKn adalah terbentuknya watak dan nilai-nilai luhur Pancasila dan UUD 1945 dalam setiap diri peserta didik.

2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarga negaraan merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh sekolah yang ada di indonesia, agar tidak salah dalam memberikan materi pelajaran ini kita perlu mengetahui pengertian dari Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri.

Menurut Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada

pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Menurut Udin S (2008:3.7) pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran penanaman nilai dan moral serta pembentukan warga negara Indonesia sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Pendidikan PKn merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari moral, sikap dan nilai nilai dalam kehidupan sehari hari. Menurut Winataputra (2006:428) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah “Untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai

dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia”.

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

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

Sedangkan menurut Udin S. (2008:3.7) tujuan mata pelajaran kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan kemampuan kemampuan sebagai berikut:

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi dalam isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa bangsa lainnya.

- d. Berinteraksi dengan bangsa bangsa lain dalam percaturan dunia serta langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis, aktif, kreatif, dan bertanggung jawab serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup pendidikan kewarganegaraan

Ruang lingkup PKn meliputi nilai nilai moral luhur budaya indonesia, norma norma serta nilai nilai agama yang diwujutkan dalam kehidupan sehari hari dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

PKn mempelajari tentang pendidikan moral serta kehidupan berbangsa dan bernegara sebagaimana yang telah diatur dalam Pancasila dan UUD 1945. Menurut Depdiknas (2006:3) ruang lingkup PKn meliputi beberapa 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 Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi; tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional (3) hak asasi 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 globalisasi.

Menurut Winataputra (2008:1.40) mengemukakan bahwa PKn sebagai pendidikan nilai dan moral dikaitkan dengan konsep pendidikan watak yang mencatat hal-hal sebagai berikut :

(1) PKn sebagai mata pelajaran yang memiliki aspek utama sebagai pendidikan nilai dan moral pada akhirnya akan bermuara pada pengembangan watak atau karakter peserta didik sesuai dengan dan merujuk kepada nilai-nilai dan moral Pancasila, (2) Nilai dan moral Pancasila dan UUD 45 dapat dikembangkan dalam diri peserta didik melalui pengembangan konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral setiap rumusan butir nilai yang telah dipilih sebagai materi PKn.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn mencakup 8 aspek yakni: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga Negara, (5) konstitusi Negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) kedudukan Pancasila (8) globalisasi.

Dari beberapa ruang lingkup PKN diatas, terkait dengan materi menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan, maka disimpulkan aspek yan ke delapan yaitu globalisasi cocok untuk materi ini. Sehingga dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan.

3. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperative mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan *Cooperative*, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Menurut Etin (2008:4) “*Cooperative learning* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan mahasiswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”

Menurut Rusman (2010: 202) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah suatu aktifitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja

sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah (Muslim Ibrahim, 2000:3)

Pada hakikatnya pembelajaran *cooperatif learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*. Karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti di jelaskan Abdulhak (2001:19) bahwa “Pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati, 2002:25). Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Nur Asma (2012:4) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial”.

1. Pencapaian Hasil Belajar

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas tugas akademik. Model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep konsep yang sulit.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidak mampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling membantu satu sama lain atas tugas tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, karena kita hidup saling tergantung satu sama lain walaupun beragam budayanya.

Dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide di dalam kelompok.

Trianto (2011:57) ide utama dari belajar kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi.

c. Karakteristik atau Ciri Ciri Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2011:206) pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok.

Karakteristik atau ciri ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen seperti yang telah kita pelajari pada bab sebelumnya mempunyai tiga fungsi yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara pencapaiannya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya.

3) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu di praktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Unsur Unsur Pembelajaran Kooperatif

Anita (2008:30) menyatakan “ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok”.

1) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan atau kegagalan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya, karena nilai kelompok dibentuk berdasarkan sumbangan dari setiap anggota. Oleh sebab itu semua anggota harus saling bekerjasama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya masing-masing, karena nilai kelompok terbentuk dari sumbangan setiap anggota kelompok. Siswa harus berusaha untuk memahami materi yang diberikan guru.

3) Tatap Muka

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok. Sehingga dengan berdiskusi siswa dapat saling berinteraksi dengan teman satu kelompok yang nantinya akan memberikan keuntungan kepada setiap anggota,

karena dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok.

4) **Komunikasi Antar Anggota**

Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok merupakan hal yang sangat penting, karena berguna untuk memperkaya pengalaman belajar, pembinaan perkembangan mental, dan emosional para siswa. Masing-masing anggota kelompok belajar untuk dapat mengemukakan pendapat dan mau mendengarkan pendapat temannya.

5) **Evaluasi Proses Kelompok**

Keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok. Apabila proses kerja kelompok berjalan dengan baik tentu saja hasil dari kerja kelompoknya juga baik. Jadi dalam kerja kelompok selain dari hasil kerja kelompok, proses dalam kerja kelompok juga penting.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT)

a. Pengertian TGT

Berikut ini beberapa pendapat menurut para ahli tentang pengertian model kooperatif tipe TGT. Nur Asma (2013:61) menjelaskan TGT adalah “suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”.

Menurut Slavin (2005:13) TGT merupakan model pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan kemudian membentuk tim, seterusnya mengadakan tournament, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Sedangkan menurut Saco (Dalam Rusman, 2010:224) TGT adalah “salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Dimana guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap anggota kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikannya jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan pelajaran yang terbentuk dari beberapa anggota kelompok, setelah diskusi tiap-tiap anggota kelompok yang berbeda mereka akan bertemu di meja

tournament untuk memainkan permainan yang akan memperebutkan skor tertinggi, permainan tersebut berupa pertanyaan pertanyaan yang di tulis pada kartu yang di tulis angka, setelah itu diberikan penghargaan bagi yang mendapatkan skor tertinggi.

b. Keunggulan TGT

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan masing masing. Begitu pula dengan TGT menurut Parsons (Dalam Slavin, 2008:167) TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana positif. TGT memberikan peraturan dan strategi bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Siswa dapat membangun ketergantungan atau kepercayaan tim asal mereka yang memberikan kesempatan untuk lebih percaya diri.

Menurut Tukiran (2011:72-73) kelebihan TGT ialah siswa memiliki kebebasan untuk berpendapat, rasa percaya dirinya lebih tinggi, motivasi belajar bertambah, pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan, adanya kepekaan dan toleransi antara sesamanya. Selaian itu, Opik (2011:3) menyatakan keunggulan dari tipe TGT adalah dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan TGT dari tipe lainnya adalah tipe ini membuat siswa lebih bersemangat belajar selain itu TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab kerjasama dan keterlibatan setiap siswa dalam belajar. Siswa pun mendapatkan penghargaan setelah mencapai skor yang maksimal untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi dalam diri siswa sehingga lebih bersemangat belajar

c. Langkah langkah pembelajaran TGT

Langkah langkah pembelajaran cooperative learning tipe TGT Menurut Nur (2008:53) adalah sebagai berikut: “(1) penyajian kelas, (2) kegiatan belajar kelompok, (3) pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok, (4) *tournament*, (5) penghargaan kelompok.”

1) Penyajian materi

Guru menyajikan materi pembelajaran sebelum siswa bekerja dalam kelompok

2) Kegiatan belajar kelompok

Pada tahap ini siswa menyelesaikan tugas tugas yang diberikan oleh guru dalam kelompok.

3) Pemeriksa terhadap hasil kegiatan kelompok

Hasil kerja siswa diperiksa dengan cara dipresentsikan didepan kelas oleh salah seorang wakil kelompok lain dapat menanggapainya

4) Turnamen

Turnamen dilakukan dengan membentuk kelompok baru terlebih dahulu. Pembentukan ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan sama. Anggota kelompok baru menempati meja tournament dan memulai permainan

5) Penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan berdasarkan poin kelompok.

Sedangkan langkah langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2005:13) adalah sebagai berikut “(1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) *game*, (4) *tournament*, (5) penghargaan kelompok”

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (team)

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan

anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan pertanyaan sederhana bernomor.

4) Turnamen

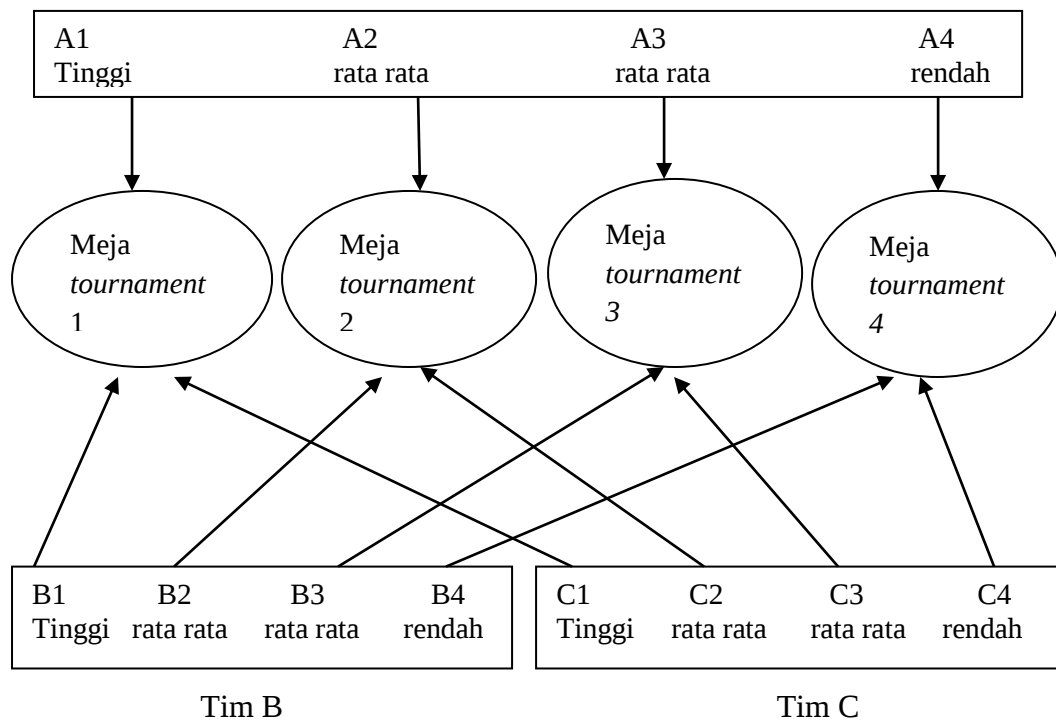
Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit, setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

5) Penghargaan

Setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim persiapkan sertifikat tim untuk memberikan penghargaan kepada tim peraih skor tertinggi. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Taem mendapat julukan”Super Team”, “Great Team”, dan “Good Team ”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti akan memakai langkah yang di kemukakan oleh slavin yaitu: presentasi kelas, tim, game,tournamen,dan penghargaan kelompok.

Pengaturan meja meja *tournamen*
Tim A



Gambar skenario *tournament* (Slavin:168)

Penghargaan kelompok di lakukan setelah *tournament* berlangsung, yaitu dengan membuat lembar rangkuman tim yang di peroleh siswa selama *tournamen* terjadi. Point tournament yang di kumpulkan oleh masing masing siswa inilah yang akan di buat rangkum timnya untuk menentukan tim yang akan memperoleh sertifikat berdasrakan skor timnya.

Setelah proses penghargaan kelompok, siswa mengerjakan soal soal tes yang di berikan oleh guru yang nilainya akan di hitung skor

perkembangannya. Untuk memperoleh skor perkembangan, penghitungan skor perkembangan yaitu dengan cara mencari selisih skor awal dengan skor akhir. Yang menjadi patokan dalam skor awal adalah KKM yang harus di capai oleh siswa dan skor akhir didapat dari nilai perolehan siswa dalam menjawab soal tes. Skor perkembangan yang di peroleh oleh individu dihitung dengan menggunakan pedoman yang disusun oleh Slavin (dalam Nur, 2008:97).

1. Mengitung skor individu

Skor peningkatan individu dihitung berdasarkan tingkat dimana skor kuis mereka melampaui skor awal mereka:

Skor kuis	poin kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10-1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30

2. Menghitung skor tim

Untuk menghitung skor tim, catatlah tiap poin kemajuan semua anggota tim pada lembaran anggota tim dengan jumlah anggota yang hadir.

Tingkat penghargaan diberikan didasrkan pada rata rata skor tim, sebagai berikut;

Kriteri (rata rata tim)	penghargaan
15	TIM BAIK
16	TIM SANGAT BAIK
17	TIM SUPER

d. Ciri Ciri Pembelajaran TGT

Menurut Slavin (Dalam Rusman 2010:225) model pembelajaran tipe TGT memiliki ciri ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok kelompok kecil
- 2) Games tournament
- 3) Penghargaan kelompok

5. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT ini, merupakan pembelajaran yang dimulai dengan penyajian materi oleh guru,, kemudian siswa dibentuk berkelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-5 orang siswa tiap kelompoknya untuk mengerjakan LKS yang telah disediakan oleh guru. Kemudian diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok terhadap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi berupa sertifikat istimewa, baik sekali dan baik.

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn deangan materi pengaruh globalisasi di lingkungan di kelas IV SDN 04

Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak ada 5 langkah yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Games

Guru mempersiapkan permainan kartu bernomor yang di susun dari pertanyaan pertanyaan yang relevan untuk mengetes pengetahuan siswa yang di peroleh dari presenasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja meja yang berisi 4 siswa, tiap siswa dalam kelompok memiliki tim baru yang berbeda. Permainan yang di berikan kepada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan globalisas. Hal ini dilakukan untuk mengetes pengetahuan siswa. Seorang siswa mengambil sebuah kartu

bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4. Tournamen

Guru mempersiapkan bahan tournamen yang di butuhkan : lembar penempatan meja tournamen. Tiap meja tournament telah di isi dengan satu lemabr permainan dan lembar kunci permainan, satu lembar skror permainan, kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang pengaruh globalisasi di lingkungan dan siswa harus mengecek jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja.

Aturan permainan :1) permaianan pertma mengambil kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai dengan lembar permainan, 2) membaca pertanyaan tersebut, 3) memberi jawaban. Untuk penantang pertama: setuju dengan pembaca atau menentang dan memberi jawaban dan jawaban, demikian juga dengan penantang kedua.

Mencocokkan permaian:1) pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut, 2) apabila ada penantang yang menjawab salah ia akan mengembalikan kartu yang di menangkan sebelumnya ke tumpukan kartu, 3) apabila tidak ada satupun jawaban yang benar kartu tersebut di kembalikan ke tumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pembelajaran atau sampai tumpukan kartu telah habis, 4) pada akhir tournamen hitunglah banyaknya kartu yng di peroleh

siswa, 5) siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkat berikutnya masing masing 40,30,20

5. Penghargaan

Setelah turnamen selesai, langkah berikutnya adalah menenukan skor tim untuk menentukan skor tim untuk memberikan penghargaan tim kepada skor tertinggi. Skor ini diperoleh dari poin yang didapatkan siswa selama turnamen beralangsung. Apabila siswa mampu menjawab satu soal turnamen, maka ia berhak menyimpan kartu tersebut. Pada akhir permainan akan dihitung jumlah kartu yang di peroleh setiap siswa dalam meja turnamen. Dalam penelitian ini peneliti mengambil cara menghitung poin turnamen yang di kemukakan oleh Slavin (2005:175) untuk permainan dengan empat pemain seperti tabel berikut:

Pemain	Tidak ada yang sama	Sama nilai tertinggi	Sama nilai terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60
Peraih skor tengah	40	50	30
Peraih skor rendah	20	20	30

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa apabila tidak ada siswa yang memperoleh kartu yang sama maka siswa yang memperoleh kartu yang palingg banyak ia akan menjadi siswa yang meraih skor tertinggi dan berhak memperoleh 60 poin. Siswa yang memperoleh kartu nomor dua paling banyak maka ia berhak

memperoleh 40 poin, dan siswa yang memperoleh kartu nomor tiga paling banyak, maka ia berhak memperoleh 20 poin. Namun jika ada siswa yang memperoleh kartu yang sama dalam meja turnamen, maka perolehan skor berlaku seperti tabel di atas.

Langkah selanjutnya adalah memberikan penghargaan pada tiap tim berdasarkan skor rata rata yang di peroleh dari sumbangan poin yang di berikan oleh tiap anggota kelompok. Dalam penelitian ini, penghargaan yang di berikan adalah berupa pemberian sertifikat. Adapun kriteria penghargaan yang di berikan adalah sebagai berikut:

Kriteria (rata rata)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

B. Kerangka Teori

Penerapan model kooperatif dengan tipe *TGT* pada pembelajaran PKn tentang pengaruh globalisasi di lingkungan di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak. Bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami pengaruh globalisasi di lingkungan.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan menyiapkan kondisi kelas, serta menggali pengetahuan siswa dengan menggunakan media gambar dan metode tanya jawab tentang pengaruh globalisasi di lingkungan, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa

sebelum masuk ke dalam materi pelajaran tentang pengaruh globalisasi di lingkungan.

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di lingkungan dalam bentuk informasi verbal, kemudian menempatkan siswa ke dalam kelompok yang heterogen yang beranggotakan empat atau lima orang siswa.

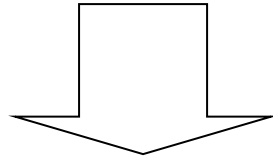
Setelah itu guru membagikan LKS pada masing-masing kelompok, dan memberikan arahan tentang langkah-langkah mengerjakan LKS. Setelah itu siswa mengerjakan LKS yang telah diberikan guru, selanjutnya salah satu anggota kelompok membacakan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas dan kelompok yang lain menanggapi.

Setelah semua kelompok membacakan hasil kerja kelompok, guru membagikan lembaran kunci LKS dan meminta siswa untuk mencocokkan dengan hasil kerja kelompoknya. Guru menyuruh siswa melengkapi jawaban jika masih terdapat kesalahan.

Langkah selanjutnya barulah siswa diberikan kuis secara individu. Setelah diadakan kuis guru menghitung skor perkembangan setiap individu, skor tersebut merupakan sumbangan untuk poin kelompoknya masing-masing. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok.

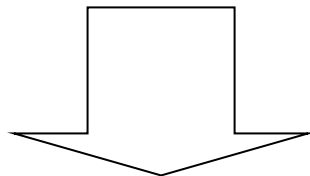
Bagan 2.2: Kerangka Teori

Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar Rendah



Langkah langkah Model Pembelajaran TGT

1. penyajian materi pada tahap ini guru menjelaskan materi pelajaran dan memotivasi siswa.
2. Kerja tim, siswa bekerja dalam tim untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas dan mengisi LKS
3. Game, siswa memainkan game di meja yang telah disediakan.
4. Turnamen, siswa memainkan permainan di meja meja turnamen yang telah ditentukan
5. Penghargaan tim, bagi tim yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan berupa benda atau sertifikat.



Hasil Belajar siswa Meningkat Dengan Menggunakan Model TGT

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan hal sebagai berikut:

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT bagi siswa kelas IV SDN 04 Guguak VIII Kecamatan Guguak Kabupaten Liampuluh Kota dibuat dengan menerapkan langkah-langkah TGT menurut Slavin. Penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilaksanakan dengan menggunakan lembar penilaian RPP dengan persentase sebesar 71,42% pada siklus I pertemuan 1, meningkat menjadi 78,57% pada siklus I pertemuan 2. Dilanjutkan dengan siklus II dengan persentase sebesar 89,28%.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT di kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama dengan observer. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dan disesuaikan dengan perbaikan rencana dari pertemuan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Dalam pelaksanaannya model ini dapat

3. melatih siswa untuk berani mengeluarkan pendapat dan mampu memecahkan masalah dengan mengumpulkan gagasan-gagasan yang ada. Pada siklus I siswa masih malu-malu dalam menyampaikan pendapat dan meribut dalam belajar. Tugas seperti lembar penilaian tidak dikumpulkan tepat waktu, guru masih kurang memotifasi siswa dan penyampaian materi belum dipahami siswa dengan baik. Pada siklus 2 siswa telah berani menyampaikan pendapatnya setelah di motivasi oleh guru. Tugas telah dikumpulkan tepat waktu, hanya beberapa siswa yang tidak tepat waktu mengumpulkan tugas. Penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui lembar pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Penilaian pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru meningkat dari 3,39% pada siklus I pertemuan 1 menjadi 78,57% pada siklus I pertemuan 2 dan 82,14% pada siklus II meningkat menjadi 89,28% . Demikian pula untuk aktivitas siswa yang meningkat 10,72% pada siklus I pertemuan 1 menjadi 71,42% pada siklus I pertemuan 2 dan 82,14% pada siklus II meningkat menjadi 89,28%.
4. Hasil belajar rata-rata kelas yang diperoleh dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata 70. Siklus I pertemuan 2 rata-rata kelas siswa menjadi 76,81. Siklus II nilai rata-rata kelas siswa 83,19. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan Guguak Kabupaten Limapuluh Kota.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian penggunaan model TGT dalam pembelajaran pengaruh globalisasi di lingkungan di IV SDN 04 Guguak VIII Koto Kecamatan guguk Kabupaten Lima Puluh Kota, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn hendaknya dirancang sesuai dengan langkah-langkah model TGT sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn hendaknya menggunakan langkah-langkah model TGT dan memanfaatkan waktu seoptimal mungkin, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dapat ditingkatkan dengan menggunakan langkah-langkah model TGT yang sesuai dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) 2006 *KTSP* : Jakarta
- Depdinas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Etin Solihatin. 2008. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Festiyed. 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harun R dan Mansur.2007. *penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Raja Gravindo Persada
- Kresna, Aryaning Arya.2010. *Etikadan Tertib Hidup Berwarga Negara*. Jakarta : Ariyanto
- Nana, Sudjana.2009. *PenilaianHasil Proses BelajarMengajar*.Bandung : PT RemajaRosdakarya
- Nur Asma. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP press
- RitawatiMahyuddindan YettiAriani. 2007. *Hand Out MetodologiPenelitianTindakanKelas*. Padang: UNP
- Robert E. Slavin. 2008 *Cooperative Learning*. (Teori, Risert dan Praktik). Bandung : Nusa Media
- Rochiati Wiriattmadja. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman, 2011. *Model – Model Pembelajaran*. PT . Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara

- Udin S. Winataputra.2008. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta Kencana Prenada Media Group
- Winataputra, Udin. 2010. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: