

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV
SD NEGERI 49 KURANJI KOTA PADANG**

SKRIPSI



Oleh

**NOVIYANTI
NIM : 50670**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SD Negeri 49 Kuranji Kota Padang

Nama : Noviyanti

NIM : 50670

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Mei 2014

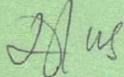
Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Hj. Amaniar Bahar
NIP. 1951 0222 197603 200 1



Dra. Hj. Farida.S, M.Si
NIP. 1956 0605 198103 200 2

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN 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 Dalam Pembelajaran PKn
dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif *Tipe Teams
Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 49 Kuranji
Kota Padang

Nama : Noviyanti

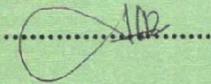
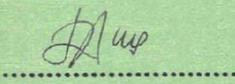
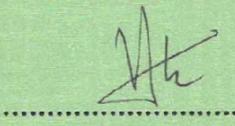
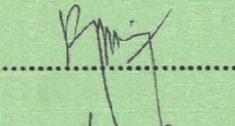
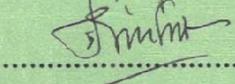
NIM : 50670

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2014

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida S, M.Si	
3. Anggota	: Dra. Asnidar. A	
4. Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	
5. Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Nama : Noviyanti
NIM : 50670
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 49 Kuranji Kota padang

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

Padang, Agustus 2014
Yang menyatakan

Noviyanti
NIM. 50670

ABSTRAK

Noviyanti : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 49 Kuranji Kota Padang

Penelitian ini didasarkan kepada pengalaman penulis di kelas IV SDN 49 Kuranji bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn rendah disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa karena guru tidak menerapkan pendekatan yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 49 Kuranji Kota Padang

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan berdasarkan langkah penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian diperoleh dari proses pelaksanaan tindakan melalui pengamatan, tes dan diskusi. Sumber data adalah proses pembelajaran PKn menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang.

Hasil penelitian yang diperoleh bahwa persentase penilaian RPP siklus I adalah 71,4 dengan kualifikasi cukup, kemudian pada akhir siklus II meningkat menjadi 89,3 dengan kualifikasi baik. Hasil pengamatan aktivitas guru awal siklus I adalah 69,44% dengan kualifikasi kurang, kemudian pada akhir siklus II meningkat menjadi 91.16 dengan kualifikasi sangat baik. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada awal siklus I adalah 63,88% dengan kualifikasi kurang, kemudian pada akhir siklus II meningkat menjadi 86,11% dengan kualifikasi baik. Rata-rata kelas hasil belajar siswa pada awal siklus I adalah 69, kemudian pada akhir siklus II, meningkat menjadi 83. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 49 Kuranji.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat, petunjuk serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 49 Kuranji Kota Padang** ” Kemudian shalawat beriring salam penulis mohonkan kepada Allah SWT, agar senantiasa disampaikan kepada nabi Muhammad SAW. Yang telah berhasil mengemban misinya guna menegakkan demi mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung. Dari berbagai pihak, berikut beberapa nama penulis sebutkan :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar, selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan Ibu Dra. Hj. Farida S, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Asnidar, A. selaku tim dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini, Ibu Dra. Reinita, M.Pd tim dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini, dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku tim dosen penguji III yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
4. Ibuk Dra. Harni, M.Pd., selaku ketua UPP III PGSD FIP
5. Ibu Elfianti, S.Pd selaku kepala SDN 49 Kuranji yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian
6. Suami tercinta Muhammad Lukman Hakim dan anakku tersayang Ratu Afifah Luvi yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
7. Kepada kedua orang tuaku Bapak Damrah dan Mama Sulastri, S.PdI dan semua famili yang telah memberikan dorongan, nasehat dan doa
8. Tidak lupa juga kepada etek tersayang Nurasni yang telah memberi dukungan dan doa kepada anaknya hingga berhasil menyelesaikan kuliah dan terimakasih juga kepada kakaku Sabrul Iman, SH, MH, beserta adikku Nirmala, SE, BBa, Hons
9. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mengharapkan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal'alam.

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
3. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif	11
a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kooperatif.....	11
b. Tujuan pendekatan Pembelajaran Kooperatif	12
c. Prinsip-Prinsip Pendekatan pembelajaran kooperatif	15
d. Unsur Pendekatan Pembelajaran Kooperatif	17
e. Keunggulan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif.....	18
f. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif tipe <i>TGT</i>	19
B. Kerangka Teori	26
BAB III MOTODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Subjek Penelitian	29
3. Waktu Penelitian	29

B. Rancangan Penelitian	29
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
2. Alur Penelitian	31
3. Prosedur Penelitian	33
C. Data dan Sumber Data	36
1. Data Penelitian	36
2. Sumber Data	37
D. Instrumen Penelitian	37
E. Analisa Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan 1	41
2. Hasil Penelitian siklus I pertemuan 2	62
3. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan 1	81
4. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan 2	99
B. Pembahasan	115
1. Pembahasan Siklus I	115
2. Pembahasan Siklus II	122

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	128
B. Saran	129

DAFTAR RUJUKAN LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	132`
2. Hasil observasi rencana pelaksanaan pembelajaran	140
3. Hasil Pengamatan Aspek Guru siklus I pertemuan 1	142
4. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I pertemuan 1	145
5. Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan 1	148
6. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan 1	149
7. Penilaian psikomotor siklus I pertemuan 1	151
8. Rekapitulasi hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor siklus I pertemuan 1	153
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	154
10. Hasil observasi rencana pelaksanaan pembelajaran	162
11. Hasil Pengamatan Aspek Guru siklus I pertemuan 2	164
12. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I pertemuan 2	167
13. Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan 2	170
14. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan 2	171
15. Penilaian psikomotor siklus I pertemuan 2	173
16. Rekapitulasi hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor siklus I pertemuan 2	175
17. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I	176
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	177
19. Hasil observasi rencana pelaksanaan pembelajaran	185
20. Hasil Pengamatan Aspek Guru siklus II pertemuan 1	187
21. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II pertemuan 1	190
22. Penilaian aspek kognitif siklus II pertemuan 1	193
23. Penilaian aspek afektif siklus II pertemuan 1	194
24. Penilaian psikomotor siklus II pertemuan 1	196
25. Rekapitulasi hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor siklus	

II pertemuan 1	198
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	199
27. Hasil observasi rencana pelaksanaan pembelajaran	207
28. Hasil Pengamatan Aspek Guru siklus II pertemuan 2	209
29. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II pertemuan 2	212
30. Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan 1	215
31. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan 1	216
32. Penilaian psikomotor siklus I pertemuan 1	218
33. Rekapitulasi hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor siklus I pertemuan 1	220
34. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II	221

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses yang paling fundamental, dan menunjukkan bahwa tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tergantung proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Tujuan mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2006:271) agar siswa dapat:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, 3) Berkembang secara positif, dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter 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.

Dengan memahami pengertian dan tujuan mata pelajaran PKn di atas yang menuntut siswa berpikir kritis dan kreatif, untuk dapat mewujudkan itu semua guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran PKn. Hal itu dapat dilakukan guru dengan menggunakan berbagai pendekatan di dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran penulis menyadari, selaku guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, serta kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok. Dalam pembelajaran penulis selaku guru kurang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan sesama temannya, dengan sendirinya pembelajaran tersebut berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan siswa. Dalam pembelajaran penulis belum dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sedangkan peranan pendekatan belajar sangat penting kaitannya dengan keberhasilan belajar. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang berminat mengikuti pelajaran. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar mengakibatkan siswa kurang mampu dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswa kurang optimal dan masih dibawah nilai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Nilai PKN semester I tahun ajaran 2013/2014

No	Nama Siswa	KKM	Nilai siswa	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	MSM	70	60		√
2	MA	70	50		√
3	AMF	70	55		√
4	MHN	70	80	√	
5	NF	70	65		√
6	NF	70	70	√	
7	NPE	70	55		√
8	RH	70	55		√
9	RM	70	75	√	
10	RS	70	75	√	
11	RP	70	75	√	
12	SN	70	75	√	
13	SM	70	60		√
14	TST	70	50		√
15	TR	70	60		√
16	TST	70	55		√
17	WA	70	55		√

18	WMR	70	55		√
19	WD	70	60		√
20	YA	70	60		√
21					
Jumlah			1245	5	14
Rata-Rata			62,25		
Nilai Tertinggi			80		
Nilai Terendah			50		
Persentase ketuntasan			28%		

Dari tabel di atas dapat kita lihat hasil belajar siswa yang masih rendah dengan rata-rata kelas 62,25 dan persentase ketuntasan klasikal adalah 28%. Angka ini jelas belum sesuai dengan nilai yang diharapkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran PKn adalah pendekatan Kooperatif (*Cooperative Learning*). Pendekatan pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Nur Asma 2006:11) “Dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyanggah pemikiran dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.” Selain itu pendekatan pembelajaran kooperatif juga dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, menimbulkan motivasi sosial siswa, dan tidak bersifat kompetitif.

Salah satu tipe pendekatan pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Melalui pelaksanaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena salah satu keunggulan pendekatan pembelajaran kooperatif ini adalah meningkatkan kerjasama, hubungan sosial di dalam kelompok dan dapat meningkatkan kemampuan belajar PKn siswa.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka penulis tertarik menggunakan pendekatan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 49 Kuranji. Penulis selaku guru merasa selama ini kurang tepat dalam penggunaan metode dalam pembelajaran. Padahal pendekatan dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan sangat membantu guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Jelaslah penggunaan pendekatan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah : Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang ?

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang.

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang.
3. Hasil belajar Pkn untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, khususnya bagi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Secara rinci manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah

Memberikan masukan kepada kepala sekolah dasar tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

2. Bagi penulis

sebagai pengetahuan dan dapat dijadikan bahan perbandingan antara hasil pembelajaran yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan yang tidak menggunakan pendekatan pembelajaran ini.

3. Bagi guru

Sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam usahanya untuk meningkatkan keberhasilan mengajar dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana (2004:22) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dan hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar". Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Sesuai dengan yang dikemukakan Kingsley (dalam Nana 2004:22) membagi tiga macam hasil belajar yakni, "(a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum".

Senada dengan yang dikemukakan Degeng (dalam Made 2009:6) bahwa "Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda".

Menurut Ngalim (2004:107) menyatakan bahwa :

Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa karakteristik seperti fisiologis dan psikologis, mengenai fisiologis adalah bagaimana kondisi fisik, panca indera, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah minat, tingkat kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan sebagainya, semua karakteristik di atas dan bagaimana proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat di lihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Pelaksanaan penilaian PKn yang berkaitan dengan ranah Kognitif bisa dilakukan melalui tes. Sedangkan penilaian untuk ranah afektif dan ranah psikomotor tidak dilakukan dengan teknik tes, melainkan dilakukan dengan teknik nontes melalui lembar penilaian.

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar.

a. Pengertian PKn

Pengertian PKn menurut Aziz (1997:112) menyatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan merupakan wahana menyiapkan, membina, dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dasar siswa yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negaranya”. Senada dengan pendapat diatas Depdiknas (2006:271) mengemukakan: “pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan

mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, terlihat bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar tumbuh menjadi pribadi yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Menurut Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, 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.

Winataputra (2006:428) menyatakan “tujuan 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”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

c. Ruang Lingkup PKn

Menurut Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa ruang lingkup pembelajaran PKn adalah sebagai berikut: “1)Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2)norma hukum dan peraturan, 3)hak azazi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5)konstitusi, 6)kekuasaan dan Politik, 7)pancasila, 8)globalisasi”.

Sedangkan menurut Aziz (2007:31) menyatakan bahwa "ruang lingkup PKn adalah pemahaman dan pengamalan serta penerapan konsep, nilai, moral, norma Pancasila, hak dan kewajiban warga negara untuk kepentingan: kehidupan sehari-hari dan dasar pendidikan di SLTP”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran PKn SD adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak azazi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila dan globalisasi. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti ruang lingkup kekuasaan dan politik tentang sistem pemerintahan kelurahan.

3. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

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

Penjelasan di atas dipertegas oleh Wina (2008:242) menyatakan bahwa:

”Pendekatan Pembelajaran Kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan”.

Sedangkan menurut Farida (2007:34) “Belajar kooperatif merupakan suatu metode yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas”. Menurut Nur Asma, 2008:2) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok dan dapat bertanggung jawab atas hasil kerja kelompoknya masing-masing.

b. Tujuan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Terlaksananya Pendekatan Pembelajaran Kooperatif yang sesuai dengan yang diharapkan serta memperoleh hasil pembelajaran yang diinginkan, tentunya tidak terlepas dari pengembangan tujuan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif itu sendiri.

Nur Asma (2008:3) menyatakan bahwa “pengembangan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”. Dapat dilihat dalam uraian berikut ini :

1) Pencapaian hasil belajar

Pendekatan Pembelajaran Kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, yang berfungsi untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu siswa yang mempunyai kemampuan yang lebih tinggi akan membimbing teman satu kelompok. Dengan adanya kerjasama siswa bisa saling tolong menolong dan lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, Pendekatan Pembelajaran Kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok siswa yang memiliki kemampuan rendah maupun kelompok siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi. Dalam proses seperti ini, siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena telah memberikan bantuan kepada teman sebaya yang membutuhkan bantuan dan pemikiran yang lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat didalam materi tertentu.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif siswa diajarkan untuk menerima dan menghargai perbedaan yang ada, seperti perbedaan jenis kelamin, kemampuan, dan sosial ekonomi. Pendekatan pembelajaran kooperatif juga memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain. Dalam hal ini guru menjelaskan kepada siswa apa yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan seperti, tidak boleh membeda-bedakan teman. Sehingga dengan Pendekatan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk menerima perbedaan yang ada antara teman satu kelompoknya.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pendekatan pembelajaran kooperatif ialah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Kemampuan ini sangat penting dimiliki dalam kehidupan bermasyarakat, karena kita hidup saling tergantung satu sama lain walaupun beragam budayanya. Dengan pendekatan pembelajaran kooperatif siswa dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide di dalam kelompok. Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, pendekatan ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerja sama.

c. Prinsip-prinsip Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Pendekatan pembelajaran kooperatif pada dasarnya sama dengan pendekatan yang lainnya, dimana dalam pelaksanaannya harus memperhatikan prinsip-prinsip dari pendekatan pembelajaran kooperatif itu sendiri, adapun prinsip-prinsip dari pendekatan pembelajaran kooperatif tersebut dipertegas berdasarkan pendapat ahli dibawah ini.

Menurut Nurasma (2008:5) “Dalam pendekatan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*)”. Diperjelas dengan uraian dibawah ini, yaitu :

1) Belajar Siswa Aktif

Pendekatan pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar dominan dilakukan siswa, dan pengetahuan yang ditemukan melalui belajar bersama-sama. Dalam kegiatan kelompok, aktivitas siswa sangat jelas dengan bekerja sama, melakukan diskusi, mengemukakan ide masing-masing anggota, siswa menggali seluruh informasi yang berkaitan dengan topik yang menjadi bahan kajian kelompok dan mendiskusikan pula dengan kelompok lain. Sehingga dengan pendekatan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk aktif dalam belajar.

2) Belajar Kerjasama

Proses pendekatan pembelajaran kooperatif dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari. Prinsip inilah yang melandasi keberhasilan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif, karena pengetahuan yang diperoleh melalui diskusi dan penemuan-penemuan dari hasil kerja sama akan lebih lama diingat oleh siswa. Dengan pendekatan pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

3) Pembelajaran Partisipatorik

Pendekatan pembelajaran kooperatif juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, karena pada pendekatan pembelajaran ini siswa belajar melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan. Dalam berdiskusi kelompok siswa diberikan waktu untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengomentari atau mengemukakan pendapatnya tentang hasil kerja kelompok yang telah dipresentasikan.

4) *Reactive Teaching*

Dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi tersebut dapat dibangkitkan apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan. Ciri-ciri guru yang reaktif adalah: (a) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, (b) pembelajaran dimulai dari hal yang diketahui dan dipahami siswa, (c) menciptakan suasana belajar yang menarik, (d) mengetahui hal-hal yang membuat siswa bosan dan segera menanggulangnya. Jadi apabila guru memiliki ciri-ciri yang disebutkan di atas siswa akan termotivasi dalam belajar.

5) Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran harus berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak adalagi suasana yang menakutkan dan suasana belajar yang tertekan bagi siswa. Suasana belajar yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru baik di dalam maupun di luar kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dan menyayangi siswa dalam belajar.

d. Unsur Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Pendekatan pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen atau unsur-unsur yang saling terkait, Menurut Nurhadi (dalam Made 2009:190) menyatakan “ada berbagai elemen atau unsur yang merupakan ketentuan pokok dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yaitu, (a) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*); (b) interaksi tatap muka (*face to face interaction*); (c) akuntabilitas individual (*individual accountability*); dan (d) keterampilan untuk menjalin hubungan antar

pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (*use of collaborative/ social skill*)”.

Senada dengan pendapat di atas Lie (dalam Made, 2009:192) menyatakan ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas pendekatan pembelajaran kooperatif, yaitu (a) pengelompokan, (b) semangat pendekatan pembelajaran kooperatif, dan (c) penataan ruang kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ketiga faktor tersebut harus diperhatikan dan dijadikan pijakan dasar oleh guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam kelas. Tanpa memperhatikan masalah tersebut, tujuan-tujuan pendekatan pembelajaran kooperatif sulit tercapai.

e. Keunggulan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Ada banyak alasan mengapa pendekatan pembelajaran kooperatif dikembangkan. Hasil penelitian melalui metode meta-analisis yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (dalam Nurhadi, 2003:62) menunjukkan adanya berbagai keunggulan pendekatan pembelajaran kooperatif, diantaranya terurai berikut ini :

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

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

Davidson (dalam Nur Asma 2008:21) mengemukakan “enam keunggulan pendekatan pembelajaran kooperatif yaitu, meningkatkan kecakapan individu, meningkatkan kecakapan kelompok, meningkatkan komitmen, menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam”. Slavin (dalam Nur Asma 2008:21) menyatakan bahwa “Pendekatan pembelajaran kooperatif dapat menimbulkan motivasi sosial siswa dan dapat mengaktualisasikan dirinya”.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pendekatan pembelajaran kooperatif akan dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok, meningkatkan komitmen, menghilangkan prasangka buruk, tidak bersifat kompetitif, tidak memiliki rasa dendam, dan menimbulkan motivasi sosial siswa.

f. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournaments (TGT)

1) Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Games Tournaments (TGT)

Menurut Nurhadi (2003:63) “Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ini dipandang sebagai yang paling sederhana dan paling langsung dari pendekatan

pembelajaran kooperatif, para guru menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk mengajarkan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penyajian verbal maupun tertulis”.

Sedangkan menurut Nur Asma (2008:53) mengemukakan :

“Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat mengembangkan kemampuan siswa baik secara individu maupun secara kelompok serta saling memotivasi dan saling membantu sesama anggota kelompok dalam menguasai materi pelajaran.

2) Langkah-langkah Belajar Kooperatif Tipe TGT

Dalam proses pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ada beberapa langkah pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru, sehingga pelaksanaan pendekatan pembelajaran tersebut pada akhir pembelajaran nantinya memberikan suatu efektivitas yang sangat tinggi bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruhnya terhadap penguasaan materi pelajaran maupun dari pengembangan dan pelatihan sikap serta keterampilan

sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupannya di masyarakat.

Menurut Mohamad (2005: 40) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tipe TGT, yaitu: "1) Presentase kelas, 2) belajar kelompok, 3) permainan dan 4) turnamen." lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan presentasi kelas. Diawali dengan pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Dilanjutkan dengan penjelasan materi oleh guru.

b. Kerja kelompok/ tim

Kelompok tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama kelompok adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi turnamen. Setelah guru mempresentasikan materi jasa dan peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, kelompok tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS. Satu kelompok terdapat dua LKS. Untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara berpasangan, semua anggota kelompok harus mempelajari kedua LKS tersebut. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

c. Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengtes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik setara.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu soal dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada dalam meja tersebut dapat mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi jawaban dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh memberikan jawaban yang berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja turnamen. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor. Setelah siswa menyelesaikan turnamen dilakukan penghitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

d. Turnamen

Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan kelompok memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

Pada permulaan turnamen, diinformasikan perihal penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja untuk dijadikan meja turnamen. Menugasi salah

seorang membantu membagikan satu set kartu soal, satu set kunci LKS, dan satu lembar format skor permainan kepada tiap meja.

Langkah-langkah penyajian materi pelajaran dengan TGT menurut Nur (2008: 53) adalah:

“kegiatan pembelajaran dengan tipe TGT meliputi beberapa tahap, kegiatan tahap 1 dan 2 tipe TGT sama dengan tahapan tipe STAD. Tipe TGT tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan turnamen yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian menempati meja turnamen dan selanjutnya memulai permainan”.

Kegiatan pembelajan dengan tipe STAD 1) penyajian materi, 2) kerja kelompok, 3) pemeriksaan hasil kerja kelompok, 4) mengerjakan soal tes, 5) penghargaan kelompok. Secara berurut kegiatan pembelajaran dengan tipe TGT, sebagai berikut:

1) Tahap 1: penyajian materi

Setiap pembelajaran dengan tipe TGT selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk berkooperatif. Penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar.

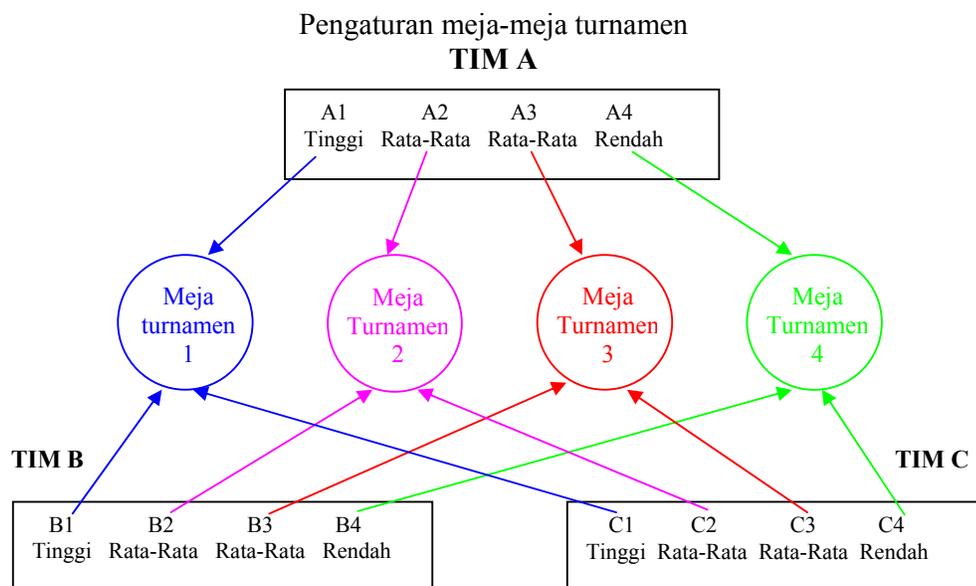
2) Tahap 2: kegiatan belajar kelompok/ tim

Setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok. LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan setelah kegiatan kelompok selesai dilaksanakan.

Pemeriksaan terhadap hasil kerja kelompok dilakukan dengan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas oleh wakil setiap kelompok. Setelah semua kelompok melaporkan hasil kerja kelompok, guru memberikan lembar jawaban LKS pada setiap kelompok untuk memeriksa dan memperbaiki jika masih terdapat kesalahan-kesalahan.

3) Tahap 3: turnamen

Permulaan tahap turnamen informasikan perihal penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja atau pindah ke meja-meja yang disiapkan sebagai meja turnamen. Pembentukan kelompok baru dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan akademik setara yaitu wakil setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu meja turnamen, wakil dari setiap kelompok ini berkompetisi untuk mendapatkan skor bagi kelompok mereka masing-masing, selanjutnya memulai permainan.



Gambar 2.3: Pengaturan meja-meja turnamen (model Slavin)

4) Tahap 4: penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing kelompok membawa perolehannya kembali ke kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Penghargaan pada kinerja kelompok ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan berdasarkan rata-rata poin turnamen kelompok. Tiga penghargaan tersebut adalah tim super untuk kelompok yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok tertinggi, tim hebat untuk kelompok yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok nomor dua, dan tim baik untuk kelompok yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok nomor tiga atau paling rendah.

Pemberian poin pada turnamen berdasarkan pada perhitungan poin turnamen menurut Slavin (dalam Nur, 2006:50)

”Setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen diberi bonus 20 poin, setiap skor tertinggi yang kedua pada setiap meja turnamen menerima bonus 17 poin, setiap skor tertinggi yang ketiga pada setiap meja turnamen menerima bonus 14 poin, dan skor terendah pada setiap meja turnamen menerima bonus 10 poin”.

Kemudian masing-masing anggota membawa perolehannya kembali kekelompok semula, dan bersama-sama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok. Berdasarkan poin yang diperoleh kelompok terdapat tiga tingkatan penghargaan yang

diberikan yaitu tim baik, hebat, dan super dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
5-15 poin	Tim Baik
16-20 poin	Tim Hebat
Lebih 25 poin	Tim Super

Berdasarkan pendapat Nurasma (2006: 50) dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengajaran dengan menggunakan tipe TGT adalah 1) saat presentasi kelas guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dan menyampaikan materi; 2) saat kerja kelompok siswa mendiskusikan dalam kelompok materi yang dipelajari dengan menggunakan LKS, setelah siap siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok ke depan kelas. Untuk kesempurnaan hasil kerja kelompok, guru memberikan lembar jawaban LKS pada setiap kelompok untuk memeriksa dan memperbaiki jika masih terdapat kesalahan-kesalahan; 3) saat turnamen siswa melakukan permainan; 4) penghargaan pada tim yang berprestasi. Pada penelitian ini penulis menggunakan langkah pembelajaran tipe TGT yang dikemukakan oleh Nurasma.

B. KERANGKA TEORI

Pembelajaran akan bermakna bagi siswa apabila guru mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran merupakan proses pendewasaan, kematangan berpikir siswa yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran akan berhasil

dengan baik apabila guru mampu menggunakan strategi, dan pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran.

PKn seringkali menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa, hal ini tentunya akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Untuk terciptanya pembelajaran menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran PKn guru dapat menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* akan meningkatkan motivasi dan berminat siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, semakin tepat pendekatan pembelajaran yang digunakan maka hasil yang diperoleh semakin maksimal. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKN adalah Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*

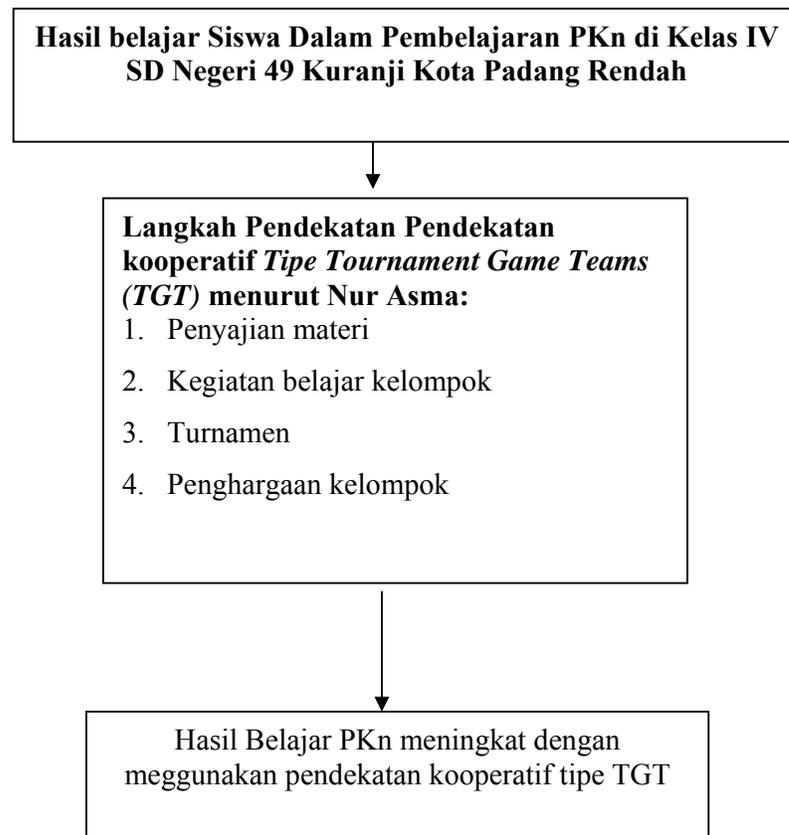
Dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 10 Aur Duri Kota Padang, dibatasi pada materi tentang mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan Desa, Kecamatan, Kabupaten dan Provinsi

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Nur Asma (2008:54) yaitu

- 1) Penyajian materi
- 2) Kegiatan belajar kelompok
- 3) Turnamen
- 4) Penghargaan kelompok

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk lebih jelasnya kerangka teori dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut

Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat dibuat simpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT di kelas IV SD dibuat dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu :1) penyajian materi, 2) kerjasama dalam kelompok, 3) Turnamen, 4) penghargaan kelompok. Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dengan observer di SDN 49 Kuranji. Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pada Pengamatan aspek guru siklus I diperoleh 64,44% (kurang) meningkat menjadi 91,16% (sangat baik) pada siklus II, dan pengamatan aspek siswa pada siklus I diperoleh 63,88% (kurang) dan pada siklus II meningkat menjadi 86,11% (baik)
3. Hasil belajar dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN 49 Kuranji mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I yaitu 69 dan pada siklus II yaitu 83

B. Saran

Berkenaan dengan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. adapun saran yang peneliti kemukakan yaitu ;

1. Guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran agar memperhatikan
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT agar memperhatikan materi dan waktu yang telah direncanakan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan TGT membutuhkan waktu yang cukup lama. Jika materi terlalu banyak dan kurang sesuai dengan waktu maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan sistematis. Pada kegiatan inti harus sesuai dengan langkah-langkah TGT
3. Hasil belajar, agar memperhatikan pelaksanaan penilaian dalam proses dan hasil. Oleh karena peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT akan berjalan dengan baik jika penilaian yang diberikan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Dengan demikian siswa mengetahui konsep pembelajarannya dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.