

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN  
PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES  
TOURNAMENT)* DI KELAS IV SDN 07  
LEMBAH MELINTANG  
PASAMAN BARAT**

*Diajukan Ssebagai salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Serjana Pendidikan Srata Satu(S1)*



**Oleh :**

**PAHMI  
NIM: 58374**

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

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan skripsi jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Teams Games Tournament) di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat

**Nama** : Pahmi

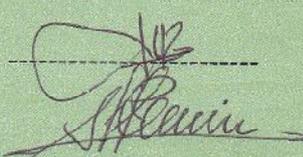
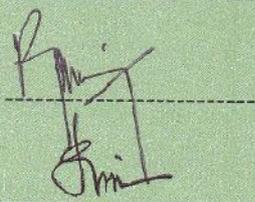
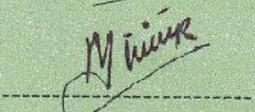
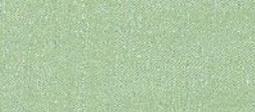
**NIM** : 58374

**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 07 Juli 2012

**Tim Penguji :**

	Nama	Tanda Tangan
<b>Ketua</b>	: Dra. Asmaniar Bahar	
<b>Sekretaris</b>	: Drs. Arwin, S.Pd	
<b>Penguji I</b>	: Dra. Reinita, M.Pd	
<b>Penguji II</b>	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	
<b>Penguji III</b>	: Dra. Mayarnimar	

## ABSTRAK

Pahmi, 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Pasaman Barat

Penelitian ini berasal dari kenyataan di lapangan yaitu di SDN 07 Lembah Melintang bahwa proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah atau konvensional, bahkan guru sangat jarang sekali menggunakan model kooperatif dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tersebut membosankan dan siswa sulit memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran PKn. Melihat fenomena di atas peneliti tertarik menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD. Tujuan penelitian mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 07 Lembah Melintang, kecamatan Lembah Melintang dengan jumlah 22 orang siswa, yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 10 perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penilaian penelitian setelah siklus I pertemuan I menunjukkan ketercapaian yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 68%, aspek afektif 65%, aspek psikomotor 68%, oleh sebab itu penelitian dilanjutkan pada siklus I pertemuan II menunjukkan ketercapaian yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 73%, aspek afektif 74%, aspek psikomotor 76%, oleh sebab itu penelitian dilanjutkan pada siklus II yang diperoleh siswa adalah aspek kognitif 95%, aspek afektif 80%, aspek psikomotor 80%. Telah terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan I dan II ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil belajar meningkat.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas IV SD N 07 Lembah Melintang, Kecamatan Lembah Melintang". Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pembuatan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan lancar.
3. Ibu Drs. Arwin, S.Pd, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar.
4. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Mayarnimar selaku penguji III yang telah memberikan masukan dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed selaku penasehat Akademik yang telah memberikan masukan dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
9. Ibu Elida, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 07 Lembah Melintang Nagari Ujunggading Kabupaten Pasaman Barat yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Ibu Enda Wati, S.Pd sebagai Guru kelas IV SDN 07 SDN 07 Lembah Melintang Nagari Ujunggading Kabupaten Pasaman Barat yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
11. Ayah (Dirwan) dan Ibu (Sainar) tercinta yang telah tulus dan ikhlas memberikan dorongan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD yang telah membantu terlaksananya penelitian dan terselesaikannya skripsi ini.

13. Teristimewa kepada Istri tercinta Rifka Dewi, S.Pd yang telah setia mendampingi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Hanya kepada Allah memohon semoga jasa baik yang telah diberikan dibalas allah dengan pahala yang setimpal. Amin ya Robbal Alamin.

Peneliti menyadari dalam menyusun skripsi ini tidak luput dari segala kekurangan, untuk itu saran dan kritikan yang sifatnya membangun dari pembaca sangat diharapkan. Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih.

Ujungading, Juli 2012  
Peneliti

**PAHMI**  
**NIM. 58374**

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Hasil Belajar.....	11
2. Pembelajaran PKn .....	16
3. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif.....	19
4. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	25
B. Kerangka Teori .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Penelitian.....	39
1. Tempat Penelitian.....	39
2. Subjek Penelitian .....	39
3. Waktu Penelitian dan Lama Penelitian.....	40
B. Rancangan Penelitian .....	40
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
2. Alur Penelitian.....	43
3. Prosedur Penelitian.....	44
a. Perencanaan.....	44

b. Pelaksanaan .....	45
c. Pengamatan .....	47
d. Refleksi .....	48
C. Data dan Sumber Data.....	49
1. Data Penelitian.....	49
2. Sumber Data.....	50
D. Instrument Penelitian.....	50
E. Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian Siklu I.....	56
B. Hasil Penelitian Siklus II .....	102
C. Pembahasan .....	122
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	128
B. Saran .....	129
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>130</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>132</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

		<b>Halaman</b>
Lampiran I.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	132
Lampiran II.	Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I .....	139
Lampiran III	Kunci Jawaban Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I .....	141
Lampiran IV	SIKLUS I Pertemuan I Lembar Diskusi Kerja ( LDK)	142
Lampiran V.	SIKLUS I Pertemuan I Soal tournament .....	144
Lampiran VI.	SIKLUS I Pertemuan I Kunci jawaban Lembar Diskusi Kerja ( LDK) .....	146
Lampiran VII.	Kunci Jawaban <i>Tournament</i> Siklus I Pertemuan I.....	148
Lampiran VIII.	SIKLUS I Pertemuan I GLOBALISASI Jenis Budaya Indonesia yang Pernah Ditampilkan dalam Misi Kebudayaan Internasional.....	150
Lampiran IX.	Media Siklus I Pertemuan I.....	154
Lampiran X.	SIKLUS I PERTEMUAN I Lembar Instrumen Penilaian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran (IPKM) APKG I .....	156
Lampiran XI.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif</i> <i>Tipe Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Guru) Siklus I Pertemuan I .....	160
Lampiran XII.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe</i> <i>Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan I .....	163

Lampiran XIII.	Ketuntas Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I .....	167
Lampiran XIV.	Tabel Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	169
Lampiran XV.	Tabel Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I .....	172
Lampiran XVI.	Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I .....	175
Lampiran XVII.	Hasil Pengamatan Tindakan Guru dalam menggunkan Pendekatatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus I Pertemuan I .....	176
Lampiran XVII.	Hasil Pengamatan Tindakan siswa dalam menggunkan Pendekatatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus I Pertemuan I .....	178
Lampiran XIX.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....	1
	80	
Lampiran XX.	Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	187
Lampiran XXI.	Kunci Jawaban Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	189
Lampiran XXII.	SIKLUS I Pertemuan II Lembar Diskusi Kerja ( LDK)	190
Lampiran XXIII.	SIKLUS I Pertemuan II Soal tournament .....	192
Lampiran XXIV.	SIKLUS I Pertemuan II Kunci jawaban Lembar Diskusi Kerja ( LDK) .....	194
Lampiran XXV.	Kunci Jawaban <i>Tournament</i> Siklus I Pertemuan II....	196
Lampiran XXVI.	SIKLUS I PERTEMUAN II GLOBALISASI Jenis Budaya Indonesia yang Pernah Ditampilkan dalam Misi Kebudayaan Internasional.....	198
Lampiran XXVII.	Media Siklus I Pertemuan II.....	202

Lampiran XXVIII. SIKLUS I PERTEMUAN II Lembar Instrumen Penilaian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran (IPKM) APKG II.....	204
Lampiran XXIX. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Guru) Siklus I Pertemuan II .....	208
Lampiran XXX. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan II .....	211
Lampiran XXXI. Ketuntas Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	215
Lampiran XXXII. Tabel Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	217
Lampiran XXXIII. Tabel Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II .....	220
Lampiran XXXIV. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II .....	223
Lampiran XXXV. Hasil Pengamatan Tindakan Guru dalam menggunakan Pendekatatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus I Pertemuan II .....	224
Lampiran XXXVI. Hasil Pengamatan Tindakan siswa dalam menggunakan Pendekatatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus I Pertemuan II .....	226
Lampiran XXXVII. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	228
Lampiran XXVIII. Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II	235
Lampiran XXXIX. Kunci Jawaban Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II.....	237

Lampiran XL.	SIKLUS II Lembar Diskusi Kerja ( LDK) .....	238
Lampiran XLI.	SIKLUS II Soal tournament.....	239
Lampiran XLII.	SIKLUS II Kunci jawaban Lembar Diskusi Kerja ( LDK).....	241
Lampiran XLIII.	Kunci Jawaban <i>Tournament</i> Siklus II.....	242
Lampiran XLIV.	SIKLUS II GLOBALISASI Sikap Pengaruh Globalisasi yang Terjadi di Lingkungan Sekitar .....	244
Lampiran XLV.	Media Siklus II.....	250
Lampiran XLVI.	SIKLUS II Lembar Instrumen Penilaian Kemampuan Merencanakan Pembelajaran (IPKM) APKG III .....	252
Lampiran XLVII.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Guru) Siklus II .....	256
Lampiran XLVIII.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negaraan (PKn) dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament)</i> Di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Pasaman Barat (Aspek Siswa) Siklus II .....	260
Lampiran XLIX.	Ketuntas Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II ....	264
Lampiran L.	Tabel Lembar Penilaian Afektif Siklus II.....	266
Lampiran LI.	Tabel Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II .....	269
Lampiran LII.	Hasil Penilaian RPP Siklus II .....	272
Lampiran LIII.	Hasil Pengamatan Tindakan Guru dalam menggunakan Pendekatatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus II .....	273

Lampiran LIV.	Hasil Pengamatan Tindakan siswa dalam menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklus II .....	275
Lampiran LV.	Foto penelitian.....	277

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan 6 tahun anak-anak usia 6 sampai 12 tahun. Pendidikan di SD bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk mampu melanjutkan kejenjang pendidikan sekolah menengah pertama.

Pendidikan PKn sebagai salah satu mata pelajaran di SD, merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter serta menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan pembelajaran PKn di SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagaimana yang dijabarkan dalam Depdiknas (2006: 97) yaitu:

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

Tujuan pembelajaran PKn adalah menumbuhkan kesadaran sejak dini untuk memiliki tanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, meningkatkan keyakinan akan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, serta sebagai pengetahuan dasar untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Agar terwujud tujuan pembelajaran PKn yang sesuai dengan pernyataan di atas, maka guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang aktif dan kreatif, menantang, menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukannya sebelumnya. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakekatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hal ini adalah karena isi rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD N 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat pada tanggal 04 Januari 2012 diketahui bahwa permasalahan disebabkan karena seorang guru yang profesional itu masih jauh dari kriteria yang diharapkan. Mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan model *kooperatif* jarang dilakukan. Guru belum menjadikan siswa sebagai subjek belajar karena pembelajaran masih bersifat *techer centre* yaitu pembelajaran berpusat pada guru dan guru

lebih banyak menyampaikan materi. Selama proses belajar mengajar berlangsung siswa banyak bercerita di belakang dari pada mendengarkan gurunya menjelaskan materi pelajaran, walaupun ada siswa yang mendengarkan guru menjelaskan, hanya siswa yang duduknya di depan.

Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengungkapkan pendapat atau idenya. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru sering menyuruh siswa untuk menghafal materi pelajaran bukan memahami dan menganalisa materi, sehingga proses pembelajaran dilakukan hanya sekedar penransferan pengetahuan dari guru atau buku teks kepada siswa. Maka informasi yang diperoleh tidak bertahan lama di otak siswa.

Setelah guru selesai berceramah di depan siswa mengenai pembelajaran, guru meminta siswa mengerjakan latihan yang ada pada buku cetak. Alangkah lebih baiknya sebelum memberikan tugas kepada siswa, sebaiknya siswa ditanya terlebih dahulu apakah mereka sudah paham atau mengerti dengan materi pelajaran yang telah dijelaskan. Disamping itu, guru tidak membimbing siswa dan tidak berada dalam kelas saat siswa mengerjakan latihan, membuat siswa sulit untuk bertanya tentang pelajaran yang tidak mereka pahami.

Hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dalam pembelajaran, salah satunya dibuktikan dengan rendahnya hasil ujian PKn semester I tahun pelajaran

2011/2012. Hasil ujian PKn semester I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel I

## Nilai Ujian MID Semester I Tahun Ajaran 2011/2012

No	Inisial Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	NR	70	60		✓
2.	KS	70	56		✓
3.	IB	70	57		✓
4.	ZC	70	60		✓
5.	MS	70	55		✓
6.	ZH	70	54		✓
7.	SR	70	64		✓
8.	RSL	70	71	✓	
9.	NS	70	88	✓	
10.	LN	70	60		✓
11.	HB	70	85	✓	
12.	SRW	70	89	✓	
13.	RS	70	65		√
14.	WB	70	67		√
15.	LH	70	63		✓
16.	DH	70	85	✓	
17.	AS	70	54		✓
18.	AP	70	47		✓
19.	MF	70	49		✓
20.	LW	70	75	✓	
21.	ARF	70	55		✓
22.	AR	70	59		✓
<b>Rata-rata</b>			64.4		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			6 Orang		
<b>Persen Ketuntasan</b>			27%		

Sumber: Data Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang (2011/2012)

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa untuk pelajaran PKn diperoleh rata-rata 64,4, sedangkan Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) yang ditetapkan guru 70. Dari 22 orang siswa yang mengikuti ujian tersebut 16 orang yang memperoleh nilai di bawah 70. Berarti sekitar 73% siswa belum tuntas dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar ini terjadi disebabkan oleh adanya ketimpangan-ketimpangan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran PKn di kelas, peneliti melihat masih banyak siswa yang tidak berani untuk mengemukakan ide dan pendapatnya dalam belajar, siswa kurang mampu untuk bernalar sehingga siswa kurang mampu menarik kesimpulan dari suatu materi pembelajaran PKn. Konsentrasi siswa dalam belajar hanya di awal pembelajaran saja, setelah itu mereka suka ribut, mengganggu teman, sering minta izin keluar ruangan, mencoret-coret meja dan pindah-pindah tempat duduk tanpa seizin siswa.

Apabila disuruh guru mengerjakan latihan siswa kurang percaya diri dan tidak bertanggung jawab, yang benar-benar mengerjakan latihan dengan baik hanya beberapa orang siswa sementara yang lainnya membuat asal-asalan saja dan tidak menurut saran guru. Selain itu masih kurangnya rasa kerjasama dan saling membantu antara siswa karena mereka tidak terbiasa menyelesaikan soal-soal secara bersama, sehingga timbul rasa egois dan rasa sombong dalam diri siswa.

Cara guru mengajar yang demikian, dapat membuat siswa menjadi jenuh atau bosan, sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal, timbullah kekacauan atau ribut di dalam kelas sehingga kondisi kelas tidak terkontrol, siswa tidak disiplin, dan hasil belajar rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Guru juga tidak berfungsi sebagai fasilitator dan motivator,

akhirnya pembelajaran tidak bermakna oleh siswa dan materi pelajaran tidak dikuasai siswa. Jadi, cara guru mengajar demikian, otomatis KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) tidak tercapai. Sehingga, proses belajar mengajar yang berlangsung belum maksimal.

Dalam meningkatkan hasil belajar PKn diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan guru adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT (*Times Geams Tuornament*).

Menurut Slavin (2005: 163), secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali suatu hal: TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

Menurut Saco (dalam Rusman 2010: 224) *Teams games tournament* (TGT) adalah:

Salah satu tipe 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. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Saat kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Dari penjelasan di atas maka dapat di artikan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran *Kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu.

Belajar dengan menggunakan *Kooperatif* tipe TGT ini dengan perlombaan (*tournament*) yang dirancang sedemikian rupa yang memungkinkan siswa dalam belajar lebih semangat, termotivasi, menumbuhkan tanggung jawab, persaingan yang sehat, dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Keunggulan menggunakan model *Kooperatif* tipe TGT dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dan menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif, serta dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Model *Kooperatif* juga dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat dan berani mengemukakan pendapat, meningkatkan rasa sosialisasi dan kerjasama. Selain itu juga, siswa mendapat penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok. (Slavin, 2005: 12).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang mengangkat judul: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan

Pendekatan Pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Pasaman Barat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena yang ada pada latar belakang, maka masalah umum penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Pasaman Barat?.

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SD?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di kelas IV SD?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa untuk peningkatan pembelajaran PKN dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SD?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN dengan

menggunakan pendekatan pembelajaran *kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.
3. Hasil belajar siswa untuk peningkatan pembelajaran PKN dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SDN 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian secara teoritis dapat bermanfaat untuk meningkatkan wawasan guru tentang penggunaan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT.

Sedangkan secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Saling menginformasikan kepada guru SD tentang penggunaan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT pada pembelajaran Pkn.
2. Memberikan masukan kepada sekolah tentang perlunya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.
- b. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan tugas akhir.

### 4. Bagi anak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Kriteria keberhasilan dalam belajar di antaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Menilai hasil belajar siswa dipergunakan tes hasil belajar. menurut Oemar (2004: 156) “Tes hasil belajar adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada muridnya.” Hasil belajar digunakan untuk mengetahui siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah menguasai materi serta mampu mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum. Seorang siswa dapat diketahui berhasil atau tidak dalam pembelajaran apabila ia berhasil dalam penilaian, dan bagi guru dapat diketahui apakah sudah efektif proses belajar mengajar yang dilakukan atau belum.

Hasil belajar siswa biasanya dinyatakan dalam angka, untuk dapat memperoleh nilai tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah proses untuk mengukur dan menentukan tingkat ketercapaian kompetensi dan sekaligus untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran (Oemar, 2008: 159). Dengan kata lain, tujuan penilaian

adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan siswa dengan suatu alat evaluasi berupa tes. Tes adalah suatu alat ukur yang paling banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan guru dalam suatu proses pembelajaran.

Sumiati (2008: 200) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah seseorang tersebut memiliki pengalaman belajar”.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Sumiati, 2008: 214) menyatakan bahwa:

Hasil belajar mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar dan hasil efektif. Karakteristik manusia meliputi cara berpikir, berbuat dan perasaan. Cara berpikir menyangkut ranah kognitif, cara berbuat menyangkut ranah psikomotor, sedangkan perasaan menyangkut ranah efektif”. Perinciannya adalah sebagai berikut : a) Ranah Kognitif; berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian, b) Ranah Afektif; berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai, dan c) Ranah Psikomotor; meliputi kemampuan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Pendapat-pendapat di atas tentang pengertian hasil belajar, dapat dimaknai bahwa hasil belajar itu adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor yang didapatkan melalui

proses belajar. Mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sebagaimana mestinya, maka guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar tercapai dengan baik. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotorik dan efektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Nana (2009: 34) “hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakekatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional”. Hal ini adalah karena isis rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah belajar siswa akan mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dari tidak bisa menjadi bisa. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (Lukmanul,

2008: 157). Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa, selain itu motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis juga ikut mempengaruhi. Selanjutnya, hasil belajar siswa masih dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berada di luar siswa yakni lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran dengan efektif atau tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran, karena hasil belajar pada hakekatnya tersirat dalam tujuan pengajaran.

Penjelasan di atas mengisyaratkan bahwasanya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor siswa dan kualitas pengajaran guru, namun selain itu juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas.

Menurut Oemar (2008: 209), variable karakteristik kelas antara lain:

a) Besarnya kelas (Class Size); artinya banyaknya jumlah siswa yang belajar dalam suatu kelas. Besar atau kecilnya jumlah kelas yang harus dilayani guru dalam satu kelas akan mempengaruhi terhadap daya tangkap siswa dan hasil belajar yang akan dicapai, b) Suasana Belajar; suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal. Suasana belajar yang demokratis, ada kebiasaan siswa belajar, mengajukan pendapat dan berdialog dengan teman satu kelas, dan c) Fasilitas dan Sumber Belajar yang Tersedia; Kelas hendaknya menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, karena sumber belajar bukan hanya guru saja.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa selain dari diri siswa itu sendiri juga dapat berasal dari suasana atau lingkungan siswa saat melakukan proses belajar mengajar. Suasana tersebut dapat berasal dari kapasitas kelas, suasana belajar dan fasilitas yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Hasil Belajar PKn**

Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Udin (2008: 3.14) hasil belajar PKn adalah menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa terhadap fungsi dan peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sedangkan menurut Zainul (2007: 1.3), hasil belajar PKn adalah kemampuan berpikir bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas sebagai intelektual dan mempunyai wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa, dan bernegara.

Hasil belajar PKn adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi PKn berdasarkan hasil dari pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti pembelajaran secara periodik dalam kelas. Dengan selesainya proses belajar mengajar diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar atau penguasaan siswa atau terhadap materi PKn terutama kompetensi dasar globalisasi yang diberikan oleh guru. Dari hasil evaluasi ini akan dapat diketahui hasil belajar siswa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

## **2. Pembelajaran PKn**

### **a. Pengertian Pembelajaran PKn**

Menurut Agung (2008: 1), Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik, yang tahu, mau dan mampu berbuat baik yang mengetahui dan menyadari, serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara.

Dalam Depdiknas (2006: 97) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar diharapkan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara kesatuan Republik Indonesia, serta meningkatkan wawasan siswa dalam kehidupan demokratis di dalam kehidupan sehari-hari, dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pemerintah dan organisasi. Selain itu, pula ditanamkan kesadaran bela negara, pengharagaan, terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Dalam Depdiknas (2006: 97) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menangani isu Kewarganegaraan;
- 2) berpartisipasi secara aktif dan tanggung jawab dan tidak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi;
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain; dan
- 4) Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Udin S. Winataputra, dkk, (2008: 1.20) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat

kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Dalam Depdiknas (2006: 98) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebangsaan sebagai warga negara Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, b) Norma, hukum dan peraturan meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib disatuan pendidikan non formal penyelenggaraan pendidikan kesetaraan, norma yang berlaku dimasyarakat, pertauran-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, c) Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, d) Kebutuhan warga negara meliputi : Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan organisasi, kemerdekaan mengajukan pendapat, mengharagai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, e) Konstitusi Negara meliputi : Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi, f) Kekuasaan dan Politik meliputi : Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, sistem pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, g)

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, h) Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan kutipan di atas, maka kita sebagai warga negara yang baik harus menegakkan persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi ruang lingkup yang dibahas adalah globalisasi.

### **3. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif**

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

Pembelajaran *kooperatif* mengacu kepada kaidah pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerjasama dalam kelompok kecil guna mencapai satu tujuan yang sama, juga merupakan model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Sasarannya adalah tahap pembelajaran yang maksimum bukan saja untuk diri sendiri, tetapi juga untuk teman-teman yang lain dalam kelompok.

Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran aktif yang menekankan siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya, seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berfikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama.

Model pembelajaran *kooperatif* merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Pembelajaran *kooperatif*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah) dan anggota kelompok memiliki latar belakang yang berbeda juga seperti: suku, ras, budaya, jenis kelamin, kemampuan maupun kesetaraan gender. Model pembelajaran *kooperatif* menekankan pada kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan atau suatu tugas dalam pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.

Davidson dan Kroll (dalam Lukmanul, 2008: 53), mendefinisikan bahwa pembelajaran *kooperatif* adalah kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka.

Ferry (2010: 5) menjelaskan bahwa “Pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar

keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial”. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Pada pembelajaran *kooperatif* diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik bagi yang mengerti, supaya tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran *kooperatif* adalah sebuah pembelajaran yang mengutamakan pengembangan keterampilan kelompok yang berfungsi untuk melancarkan komunikasi dan pembagian tugas. Keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran *kooperatif* diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Sedangkan menurut Ferry (2010: 7) pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang terfokus pada penggunaan kelompok kecil, siswa bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Anita Lie (2003: 27) model pembelajaran *cooperatif* belum banyak diterapkan dalam pendidikan, walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan pembelajaran *cooperatif* menurut Anita Lie (2003: 37) adalah untuk membina pembelajar dalam mengembangkan niat dan kiat bekerja sama dan berinteraksi dengan pembelajar yang lainnya.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan *kooperatif*. Keterampilan *kooperatif* ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar kelompok selama kegiatan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Lukmanul (2008: 54) adalah :

1) Pencapaian hasil belajar, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, (2) penerimaan terhadap perbedaan individu maksudnya penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuannya serta kemampuan, maupun ketidakmampuannya serta memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur pengharagaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain, (3) pengembangan keterampilan sosial, tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Model struktur pembelajaran *kooperatif* dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Siswa dapat meningkatkan kinerja-kinerja siswa dan tugas akademik, memberikan peluang kepada siswa

yang berbeda latar belakang untuk saling bergantung satu sama lain atau tugas-tugas bersama. Pada akhirnya pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan untuk kelompok serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Sedangkan menurut Yatim Riyanto (dalam Lukmanul, 2008: 55)” menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah : (1) individual : keberhasilan seseorang ditentukan oleh orang itu sendiri tidak dipengaruhi oleh orang lain, (2) Kompetitif : Keberhasilan seseorang dicapai karena kegagalan orang lain (ada ketergantungan negatif), (3) Kooperatif : keberhasilan seseorang karena keberhasilan orang lain, orang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendirian.

### c. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Lingkungan belajar untuk pembelajaran *kooperatif* dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Guru merupakan suatu struktur tingkat tinggi dalam pembentukan kelompok dan mendefinisikan semua prosedur, namun siswa diberikan kebebasan dalam mengendalikan dari waktu ke waktu di dalam kelompoknya. Jika pelajaran pembelajaran kooperatif ingin sukses, materi pelajaran yang lengkap harus tersedia di ruangan guru atau di perpustakaan atau dipusat media. Keberhasilan juga menghendaki syarat dari menjauhkan kesalahan tradisional, yaitu secara ketat mengelola tingkah laku siswa

dalam kerja kelompok. Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut

Ferry, 2008: 6-7 antara lain:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok *kooperatif* untuk menguasai materi akademis.
- 2) Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.
- 3) Jika memungkinkan masing-masing anggota kelompok *kooperatif* berbeda suku, budaya dan jenis kelamin.
- 4) Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Pembelajaran *kooperatif* menekankan kepada kerjasama untuk menguasai pelajaran, dimana anggota-anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda (rendah, sedang dan tinggi) dan latar belakang yang berbeda, suku, budaya dan jenis kelamin. Keberhasilan kelompok tergantung pada individu dari setiap anggota kelompok dan setiap anggota kelompok.

Menurut Sugianto (Lukmanul, 2008: 54) ciri-ciri pembelajaran *kooperatif* adalah :

- 1) Saling ketergantungan positif; dalam pembelajaran *kooperatif*, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa saling membutuhkan. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui : a) Saling ketergantungan mencapai tujuan, b) saling ketergantungan menyelesaikan tugas, c) saling ketergantungan bahan atau sumber, d) saling ketergantungan peran, e) Saling ketergantungan hadiah.
- 2) Interaksi tatap muka; interaksi tatap muka akan memaksakan siswa saling tatap muka dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Ini mencerminkan konsep pengajaran teman sebaya.
- 3) Akuntabilitas individual; pembelajaran *kooperatif* menampilkan wujudnya dalam pembelajaran kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual.
- 4) Keterampilan menjalin hubungan antar individu; keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendemonstrasikan orang lain, mandiri dan berbagai sifat

lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (Interpersonal relationship) tidak hanya di asumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

#### **d. Macam-macam Kooperatif**

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, terdapat beberapa macam dari model tersebut. Setidaknya terdapat empat pendekatan yang seharusnya merupakan bagaian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif.

Menurut Trianto (2009: 67), pendekatan pembelajaran kooperatif terdiri dari: STAD, JIGSAW, *Group Investegation (GI)*, *Team Games Tournamen (TGT)* dan *Numbered Head Together (NHT)*.

Dari pendapat di atas pendekatan pembelajaran kooperatif yang peneliti gunakan adalah pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

### **4. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

#### **a. Pengertian TGT**

Menurut slavin (2005:163), Pembelajaran *kooperatif* tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Menurut Trianto (2009: 83) model pembelajaran kooperatif model tipe TGT atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward, pada model ini

siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Saco (dalam Rusman 2010: 224) *Teams games tournament* (TGT) adalah:

Salah satu tipe 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. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Saat kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Menurut Slavin (dalam Taufina, 2011: 302) TGT adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

TGT adalah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap 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 lain bertanggung jawab memberi jawaban, atau mengerjakannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

**b. Ciri Dasar dan Tujuan Teams Games Tournamens (TGT).**

**a. Ciri Dasar TGT**

TGT merupakan tipe belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (Student Teams-Acheivment Divisions), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya.

Menurut Slavin (2005: 13) TGT pada awalnya diperkenalkan oleh Johns Hopkins dan dikembangkan lebih lanjut oleh David DeVries dan Keith Edwards. Secara umum TGT dengan turnamen akademiknya dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana pada siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

### **b. Tujuan TGT**

Adapun tujuan diadakannya TGT merupakan salah satu jalan keluar yang dapat mengatasi permasalahan potensi penghalang keberhasilan pembelajaran kooperatif, yang mana dominasi salah satu anggota kelompok yang berpotensi tinggi akan menjadikan anggota lainnya hanya akan menjadi pendamping dan membonceng keberhasilan rekan sekelompoknya. Akan tetapi dengan TGT hal ini tidak akan terjadi, sebab setiap anggota kelompok harus bertanggungjawab penuh atas keberhasilan individunya di meja turnamen, dan setiap anggota kelompok akan merasa mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompoknya. (Slavin, 2005: 179).

### **c. Keunggulan Tipe Teams Games Tournamens (TGT).**

Terkait dengan adanya keunggulan pembelajaran dengan menggunakan TGT sebagai pembelajaran kooperatif, Hamruni (dalam <http://fahreena.wordpress.com>) mengidentifikasikan sebagai berikut :

- a) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
- b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
- c) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasannya dan bersedia menerima segala perbedaan.
- d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, ketrampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta

menerima umpan balik. g) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil. h) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

#### **d. Langkah-Langkah TGT**

Menurut Slavin (dalam Taufina, 2011: 303 – 309), ada empat komponen-komponen TGT sebagai berikut:

##### **a. Penyajian Materi (*teach*)**

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

##### **b. Belajar Kelompok (*Teams Study*)**

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogendilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalam materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Setelah selesai penyajian materi team tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS, untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara berpasangan, kemudian

saling mencocokkan jawabannya atau memeriksa ketepatan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

c. Permainan (*Games Tournament*)

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dimainkan dimeja-meja *tournament* yang terdiri dari 5 atau 6 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik sama atau mendekati sama. Permainan yang berupa pertanyaan padakartu bernomor.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu nomor dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada dalam meja tersebut dapat mendengar. Siswa yang membaca soal mendapatkan kesempatan pertama untuk menjawab pertanyaan tersebut dan siswa lain yang berada pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah, siswa yang lain boleh memberikan jawaban yang berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia dimeja *tournament*. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor, setelah siswa menyelesaikan *Tournament* dilakukan perhitungan skor yang diperoleh siswa. Masing-masing anggota membawa

perolehannya kembali kekelompok semula, dan bersama-sama anggota lain menyumbang point untuk kelompoknya. Bagi kelompok yang mendapatkan skor/poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

*Tournament* merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. *Tournament* dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas/penyajian kelas dan kelompok sudah mengerjakan LDK.

Diinformasikan kepada siswa, pembentukan kelompok meja *Tournament* dilakukan dengan membentuk kelompok baru dan dilaksanakan tidak ada yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa ditugasi mengeser meja-meja untuk dijadikan meja *Tournament*. Saah seorang siswa membagikan lembar permainan, lembar kunci jawaban dan satu tumpukan kartu bernomor serta lembar skor permainan kepada tiap meja.

Untuk memulai permainan masing-masing siswa dilot terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama yang akan mengambil sebuah kartu bernomor yang berisi pertanyaan. Untuk permainan selanjutnya, permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

Pada saat permainan pemain akan mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu bernomor yang berisi pertanyaan. Kmeudian membacakan dengan keras pertanyaan yang ada pada

kartu tersebut. Misalnya, siswa yang mengambil kartu yang bernomor 6, akan menjawab pertanyaan nomor 6. Pembaca yang tidak yakin akan menjawabnya diperbolehkannya menerka tanpa mendapat hukuman.

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa sebelah krinya memiliki kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua memunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara ini penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) aabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain yang berada sebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban atau membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah, ia harus mengambil kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu.

Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan permainan berlanjut sampai waktu yang diettapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

Jika permainan berakhir, para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan. Apabila masih ada waktu, siswa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut dan meiankan permainan kedua, dan mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan. Menurut Slavin ( 2005 : 175 ), Lembar skor permainan tournament:

Tabel 2.1

Lembar Skor Permainan TGT

Pemain	Tim	Pemain 1	Pemain 2	Pemain 3	Total	Poin <i>tournament</i>
Eric	Giants	5	7	-	12	20
Lisa A	Geniuses	14	10	-	24	60
Darryl	B.Bombs	11	12	-	23	40

Dalam tabel di atas, dapat di lihat dalam satu meja *tournament* dua kali permainan. Pemberian poin pada tabel di atas berdasarkan pada penghitungan poin *tournament* untuk siswa yang mencapai skor tertinggi mendapat 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah, dan poin 20 untuk siswa yang terendah seperti pada tabel diatas.

d. Penghargaan Kelompok (*Team recognition*)

Menurut Taufina (dalam Slavin: 2011: 309), pemberian penghargaan berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam

kerta HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut:

Tabel 2.2

## KRITERIA PENGHARGAAN KELOMPOK

<b>Kriteria Rerata Kelompok</b>	<b>Predikat</b>
30 sampai 39	Tim kurang baik
40 sampai 44	Tim baik
45 sampai 49	Tim baik sekali
50 ke atas	Tim istimewa

Dalam tabel di atas dapat dilihat penghargaan berdasarkan pada penghitungan kriteria rerata kelompok yang mencapai kriteria 50 ke atas berada pada predikat tim istimewa, kriteria 45 sampai 49 berada pada predikat tim baik sekali, kriteria 40 sampai 44 berada pada predikat tim baik, dan kriteria 30 samapai 39 berada pada predikat tim kurang.

Menurut Trianto (2011: 84) bahwa secara implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama antara lain: 1) Persentase guru; 2) Kelompok Belajar; 3) Tournamen; 4) pengenalan kelompok. .

Berdasarkan pendapat di atas, maka langkah yang peneliti pergunakan dalam penulisan skripsi ini dan pembelajaran mengacu pada pendapat Slavin (dalam Taufina) dimana menerapkan penyajian materi, belajar kelompok, permainan (*Games Tournament*) dan penghargaan kelompok dengan alasannya. Langkah tersebut lebih sederhana dan mudah untuk diterapkan.

**e. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournament*)**

Salah satu materi dalam pelajaran PKn Pembelajaran Pkn dengan menggunkelas IV adalah membahas tentang globalisasi. Materi ini akan membahas lembaga-lembaga negara, seperti lembaga eksekutif, legislatif dan yudikatif. Membahas materi ini dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *kooperatif* tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Penyajian materi, kerja kelompok, permainan (*games tournament*) dan Penghargaan kelompok.

Model TGT menggunakan metode games atau permainan. Metode games dilakukan, seperti bermain sambil belajar, dengan metode ini membuat siswa merasa santai saat belajar, sehingga mereka tidak mudah bosan. Kemudian pada saat tournament dilakukan juga akan lebih membuat siswa aktif dalam belajar, karena setiap siswa dituntut untuk mengeluarkan ide-idenya, seperti materi globalisasi dibutuhkan pemahaman siswa terhadap materi ini, karena materi ini membutuhkan penalaran dan pengetahuan yang luas. Setiap siswa siswa harus mengetahui seperti apa keadaan lembaga-lembaga negara kita saat ini. Maka dari pengetahuan siswa tersebut, diminta agar mereka bisa menjelaskannya. Setiap siswa akan memiliki pendapat yang berbeda-beda, maka akan tercipta diskusi tau tanya jawab. Belajar dengan sistem tanya

jawab akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan materi itu pun akan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Pelajaran PKn mempunyai tujuan melatih siswa berfikir kritis, berpartisipasi, serta demokrasi dan menjalin interaksi yang baik antar setiap siswa. Maka pelajaran PKn sesuai menggunakan pembelajaran *kooperatif*, karena model *kooperatif* merupakan pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil. Dimana dalam belajar kelompok akan dituntut adanya suatu interaksi yang baik antar setiap anggota kelompok, sehingga tercipta kerja sama yang baik. Belajar kelompok dalam membahas materi PKn yaitu globalisasi harus demokratis, siswa bebas mengeluarkan ide-idenya berkaitan dengan materi pelajaran PKn. Kemudian bagi siswa yang belum memahami materi pelajaran PKn, diharuskan bagi siswa yang sudah mengerti untuk membantu menjelaskan kepada temanya yang belum mengerti, karena pembelajaran model *kooperatif* dikatakan berhasil apabila setiap siswa dalam kelompok kecil memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Dituntut keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran *kooperatif*, agar siswa mudah mengerti dengan materi yang diajarkan guru. Guru juga harus bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PKn agar siswa senang belajar PKn dan tidak mudah merasa bosan. Kemudian guru juga harus memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dalam belajar, seperti memberikan pujian dan memberikan nilai plus,

agar setiap siswa termotivasi untuk selalu aktif dalam belajar, karena biasanya tujuan siswa belajar untuk memperoleh nilai tinggi.

## **B. Kerangka Teori**

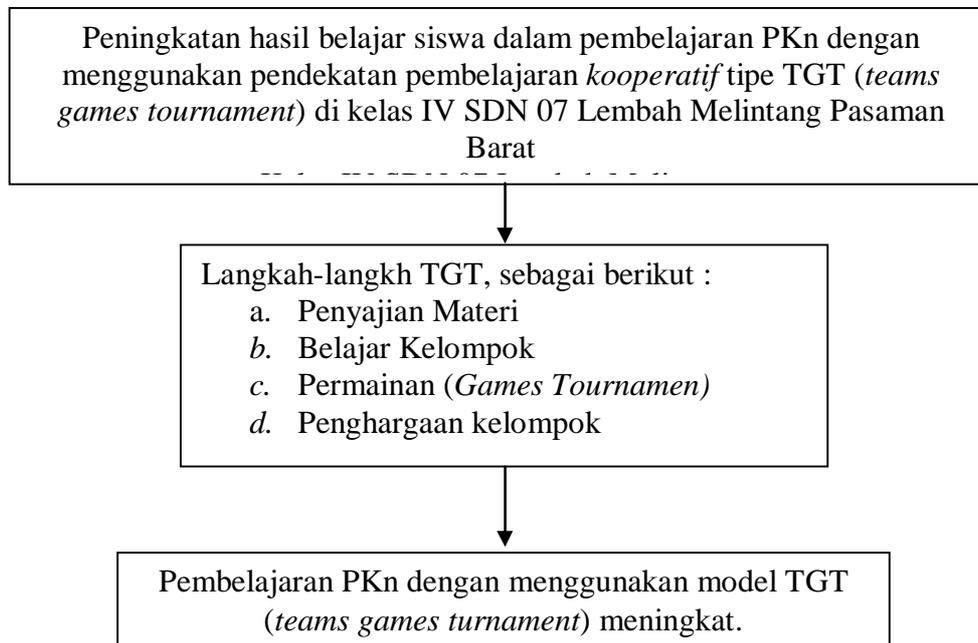
Penerapan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka hasil belajar yang diperoleh semakin meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT.

Model pembelajaran *kooperatif* TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran *kooperatif* TGT dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: penyajian materi (*teach*), belajar kelompok (*Teams Study*), permainan (*Games Tournament*), dan penghargaan Kelompok (*Team recognition*). Dengan langkah-langkah yang diterapkan diharapkan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan kajian teori sebelumnya, maka kerangka teori dapat dijabarkan dengan bagan berikut:

### BAGAN KERANGKA TEORI



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan menggunakan model *kooperatif* tipe TGT dalam peningkatan pembelajaran PKn di kelas IV SD N 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

#### **A. Simpulan**

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

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT di Kelas IV SD sudah berjalan dengan baik.
2. Pelaksanaan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT dalam pembelajaran PKn terlaksana dengan baik karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah TGT yaitu: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan kuis/*tuornamen* dan penghargaan kelompok
3. Meningkatkan hasil belajar siswa, yang merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SD N 07 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat .

## B. Saran

Dari hasil dan simpulan penelitian, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn di SD adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pkn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih pendekatan pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru kelas IV atau guru yang lain, agar dapat menggunakan salah satu model pembelajaran dalam mengajar, salah satunya, menggunakan model *kooperatif* tipe TGT, karena dengan model ini pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Disarankan kepada guru Sekolah Dasar agar lebih meningkatkan cara mengajar atau membimbing siswa pada saat pembelajaran.