

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT TIPE*
(TGT) SISWA KELAS IV SDN 06 PADANG BESI
KECAMATAN LUBUK KILANGAN
KOTA PADANG**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH:

IDA PARNELIS

90685

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament Tipe (TGT)* Siswa Kelas IV SDN 06 Padang Besi Kec,Lubuk Kilangan Kota Padang

Nama : Ida Parnelis

NIM : 90685

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Juni 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra.Asnidar A
NIP. 19501001.19763.2.002

Drs.Zainal Abidin
NIP. 19550818,197903.1.002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212198710 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament Tipe (TGT)* Siswa Kelas IV SDN 06 Padang Besi Kec,Lubuk Kilangan Kota Padang

Nama : Ida Parnelis

NIM : 90685

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Juni 2011

Tim penguji

	Nama	(Tanda Tangan)
1. Ketua	: Dra.Asnidar A	(.....)
2. Sekretaris	: Dra.Zainal Abidin	(.....)
3. Anggota	: Dra. Reinita,M.Pd	(.....)
4. Anggota	: Hj,Dra.Asmaniar Bahar	(.....)
5. Anggota	: Drs. Arwin	(.....)

ABSTRAK

IDA PARNELIS: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament Tipe (TGT)* Siswa Kelas IV SDN 06 Padang Besi Kec,Lubuk Kilangan Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa pembelajaran sering didominasi oleh guru sebagai sumber informasi. Masalah utama dalam penelitian ini adalah pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang mana penyampaiannya berupa teori sehingga konsep materinya masih kurang dipahami siswa. Masalah tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang diselenggarakan guru lebih bersifat penyampaian dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pendengar pasif. Padahal pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dapat dilaksanakan dengan menyenangkan, karena tanpa disadari siswa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dapat dilakukan dengan membimbing, menuntun, mengarahkan, serta memotivasi siswa untuk mencari tahu sendiri materi yang ingin dipelajarinya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran pendidikan kewarganegara (PKn) melalui model kooperatif tipe TGT di kelas IV Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan model *KOOPERATIF TEPE TGT* pada pembelajaran kelas IV. Pendekatan model kooperatif tipe TGT diterapkan dilatar belakang oleh kenyataan bahwa pembelajaran yang biasa digunakan guru dirasakan kurang efektif dan kurang manarik bagi siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. Penelitian terdiri dari dua siklus yang terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Nilai ketuntasan belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TG pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, di mana ketuntasan belajar siswa siklus I dengan rata-rata 6,67% dan pada siklus II adalah 7,42%. Selain itu, siswa telah terlatih untuk mencari tahu, mengujicobakannya di dalam kelompok belajar dan kemudian mengkomunikasikannya kepada teman yang lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran TUHAN YANG MAHA ESA yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul "Peningkatan hasil belajar Siswa dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif *team game turnaments tipe TGT* siswa kelas IV SDN 06 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs, Syafri Ahmad, M.Pd dan Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP beserta Dosen dan Staf TU yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Silvinia, M.Ed dan Ibu Dra Ritawati Mahyudin, M.Pd. selaku ketua dan bendahara pelaksana Pendidikan Guru Sekolah Dasar SI Berasrama.
3. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd selaku ketua UPP III jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmi Pendidikan Universitas Negeri Padang

Tim penguji

1. Ibu Dra. Asnidar sebaga pembimbing I .
2. BaPak Zainal Abidin selaku pembimbing II
3. Ibu Dra. Reinita sebagai penguji M,Pd
4. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar,sebagai penguji II
5. Bapak Drs. Arwin.

Selaku penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.

1. Kepala sekolah dan majelis guru SDN 06 Padang Besi, Kec.Lubuk Kilangan Kota Padang, yang telah meluangkan waktu kerjanya untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
2. Ayahanda dan Ibunda serta keluarga besar, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil demi kelancaran perkuliahan ananda.
3. Teman-teman senasib seperjuangan yang telah memberi semangat, dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya blok Melati I.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahalan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin...

Padang, 30 Juni

Ida parnelis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK.....ii

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR TABEL.....viii

DAFTAR LAMPIRAN.....iv

BAB I. PENDAHULUAN

A.Latar Belakang..... 1

B.Rumusan Masalah 7

C.Tujuan Penelitian..... 8

D.Manfaat Penelitian..... 8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori 10

1. Pengertian Hasil Belajar 10

2. Klasifikasi Hasil Belajar..... 11

B. Pendidikan Kewarganegaraan 12

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan 12

2. Ruang lingkup pendidikan Kewarganegaraan 14

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan..... 14

4. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan 16

5. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah
Dasar..... 16

C. Model Pembelajaran Kooperatif	
1. Pengertian pembelajaran kooperatif.....	17
2. Tujuan pembelajaran Kooperatif.....	18
3. Prinsip pembelajaran	20
4. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif	22
D. Team Games Tournament (TGT)	
1. Pengertian.....	23
2. kelebihan pembelajaran team games tournament (TGT).....	24
3. Langkah- Langkah (<i>TGT</i>).....	25
E. Peningkatan Hasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	26

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian	33
1. Tempat Peneliti.....	33
2. Subjek Penelitian.....	33
3. Waktu/Lama Penelitian.....	33
B. Rancangan Penelitian.....	33
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
2. Alur Penelitian.....	36
3. Prosedur Penelitian.....	37
a. Studi pendahuluan.....	37
b. Perencanaan	37
c. Pelaksanaan	38
d. Pengamatan.....	39
e. Refleksi.....	40
C. Data dan Sumber Data.....	46
D. Instrumen penelitian.....	47
E. Analisis Data.....	49

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	52
1. Siklus I Perencanaan Siklus I.....	54
2. Pelaksanaan Siklus I.....	60
3. Pengamatan Siklus I.....	62
4. Refleksi Tindakan siklus I.....	62
B. Siklus 2.....	64
2. Perencanaan siklus II.....	64
3. Pelaksanaan siklus II.....	65
4. Pengamatan siklus II.....	70
C. Pembahasan.....	72
1. Siklus I Perencanaan siklus I.....	72
2. Siklus I Perencanaan siklus II.....	74

BAB V. PENUTUP

1. Simpulan.....	76
2. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	68
-----------------------------	----

LAMPIRAN	69
-----------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Aziz (2002:14)

Depdiknas (2006:27) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di sekolah dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Senada dengan pernyataan di atas, Abdul (1997:3) mengemukakan bahwa:

PKn di SD merupakan program pendidikan yang melakukan nilai-nilai Pancasila sebagai warga negara untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn di SD sekolah dasar merupakan pendidikan yang bertujuan untuk

membentuk sikap, nilai dan moral warga negara agar mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dimana dari tujuan mata pelajaran PKn didalam (Depdiknas 2006:271) menyatakan agar siswa dapat:

(1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, (3) Berkembang sebatas 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 peraturan dunia secara langsung atau tidak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kegiatan belajar dan mengajar pada saat sekarang ini, kebanyakan guru mendominasi kegiatan pembelajaran didalam kelas, guru lebih banyak melakukan ceramah didepan kelas siswa hanya sebagai pendengar saja. Hal ini membuat siswa kurang mendapat kesempatan untuk melakukan tanya jawab dengan gurunya.

Pada kegiatan pembelajaran untuk menarik belajar siswa, guru jangan lagi mendominasi kegiatan tetapi guru menjadi mediator, fasilitator dari proses kegiatan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih aktif untuk

melakukan diskusi dengan guru sesama temannya didalam kelasnya, sebagai solusinya guru perlu mencarikan cara melakukan kegiatan pembelajaran kearah lebih baik, salah satunya model pembelajaran Kooperatif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan satu bentuk perubahan pola pikir dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajaran, guru lebih banyak menjadi fasilitator dan mediator dari proses itu sendiri. Model pembelajaran kooperatif dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa secara bersama-sama untuk membangunnya sendiri.

Pada pembelajaran kooperatif kelompok belajar yang mencari hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merancang munculnya dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Slavin (1995:16) “menyatakan bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama difokuskan pada penghargaan atau struktur-struktur, dimana siswa beraktifitas”. Tanggung jawab utama guru adalah memotivasi siswa untuk bekerja secara kooperatif dan memiliki masalah sosial yang berlangsung pembelajaran.

Cooper dan Heinich (dalam Nur,2008:2) menjelaskan bahwa” pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama. Sambil bekerja sama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial”. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan dari beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli diatas dapat dipahami pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok sehingga mereka saling membantu antara yang satu denganyang lainnya. Dalam mempelajari suatu pokok bahasan dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok di tuntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya kerjasama antara kelompok.

Di sekolah dasar Negeri 06 Padang Besi Kota Padang, khususnya kelas 1V berdasarkan hasil Mid Semester yang dilakukan oleh guru kelasnya pada tanggal 16 Juni 2010 hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru disaat pembelajaran berlangsung siswa hanya disuruh memperhatikan guru yang menjelaskan bahan ajar, dan mengajarkan contoh-contoh soal, setelah itu guru memberikan latihan.

Nilai PKn siswa kelas IV

NO	NAMA SISWA	NILAI AHIR
1.	KN	6
2.	MT	6
3.	MR	5
4.	DL	6
5.	EV	7
6.	ERI	6
7.	ERNI	8
8.	EKA	6
9.	ETR	7
10.	DR	7
11.	BG	4
12.	YT	7
13.	FR	8
14.	RDT	4
15.	KC	4
16.	MTI	7
17.	TI	6
18.	KL	7
19.	GHI	7
20.	TR	6
21.	BN	5
22.	TDC	6
23.	WER	7
24.	BTH	5
25.	NNI	8
26.	DLK	6
27.	GR	7
28.	GRT	6
29.	KWR	7
30.	TFG	8
Jumlah rata-rata nilai PKn		180 6,0

Dari tabel diketahui dari 30 siswa, yang mendapatkan nilai 8 dan nilai ada 3 orang siswa, sepuluh orang mendapatkan nilai 7, sepuluh orang yang mendapatkan nilai 6,4 orang siswa mendapatkan nilai 5 dan 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 4. dari hasil perolehan nilai siswa tersebut terlihat bahwa pencapaian nilai siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil nilai diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk pelajaran PKn hanya 6,0. Berangkat dari hasil perolehan nilai siswa ini maka penulis berpendapat perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran tersebut sebagai besar siswa kurang memahami, serta kurang mengerti dengan materi yang diberikan guru, 1) sehingga siswa dalam pembelajaran kurang adanya minat siswa mengikuti pembelajaran dari guru,2) siswa menjadi pasif didalam kelas ketika menerima pembelajaran dari guru, dan 3) disaat guru menerangkan pembelajaran, siswa banyak mengobrol dan melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran secara diam-diam tanpa pengetahuan guru.

Penyebab kurang mengertinya siswa dengan bahan ajar yang diberikan guru disebabkan oleh: 1) Guru masih mempergunakan metode ceramah,2) Guru kurang membangkitkan minat belajar siswa,3) penggunaan alat peraga oleh guru juga masih kurang maksimal dan 4) kegiatan kerja kelompok dalam pembelajaran PKn belum kelihatan. Yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut: 1) Pembelajaran dimulai dari materi yang mudah dipahami siswa,2) Meningkatkan cara belajar siswa aktif,3) Membantu siswa bekerjasama dalam kelompok,4) Menciptakan pembelajaran yang tepat dan menarik agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dan 5) Mengetahui hal-hal yang membuat siswa menjadi bosan dan segera menanggulangnya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments tipe TGT*”

A. Rumusan Masalah

Secara umum:

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah secara umum adalah: Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajar kooperatif *Team Game Tuornamentens tipe TGT* siswa kelas IV SDN 06 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Secara khusus:

1. Bagaimana rancangan peningkatan hasil belajar siswa melalui model kooperatif Tipe (TGT) pada pembelajaran PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif Tipe TGT, pada PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pembelajaran PKn siswa melalui peningkatan kooperatif tipe TGT di kelas IV Sekolah Dasar?

B. Tujuan Penelitian

Secara umum:

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah: peningkatan hasil belajar siswa dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* tipe (TGT) siswa kelas IV SDN 06 padang besi kecamatan lubuk kilangan kota padang.

Tujuan lebih khusus adalah: untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan peningkatan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT pada Pembelajaran PKn di kelas IV SDN.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN.

C. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model tipe TGT.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dalam pendidikan kewarganegaraan yang telah

ada, khususnya pembelajaran model TGT dikelas IV SD tentang tahapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn.

2. Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran PKn, peserta didik menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual dan sosial),
3. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran pkn dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model kooperatif *team games tournaments* tipe (TGT) siswa kelas IV SDN 06 padang besi kecamatan lubuk kilangan kota padang

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKAH TEORI

B. KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Menurut Nana (2004:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dan hasil belajar 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.

Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Musliati (dalam Shofyan, 2010:1).

Sedangkan menurut Woodworth (dalam Shofyan, 2010:1), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar sesuai dengan yang dikemukakan Kingsley (dalam Nana 2004:22) membagi tiga macam belajar yakni, (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Senada yang dikemukakan Degeng (dalam Made 2009:6) bahwa “ hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator

tentang nilai dan kegunaan 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 indra, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah minat, tingkat kecerdasan, semua karakteristik diatas dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tolak ukur untuk menentukan atau tidaknya siswa dalam memahami pembelajaran.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar menurut Bloom (2011:29) atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Ranah kognitif dengan berkenaan dengan intelektualnya yang terdiri atas 6 aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi, ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak. hasil belajar ranah psikomotor diantaranya gerakan reflek, ekspresif, dan interperatif.

Dimiyati (2006: 176) menjelaskan “ siswa di golongan telah mencapai suatu hasil belajar bila wujud hasil belajar adalah semakin bermutunya kemampuan, kognitif, dan psikomotor.”

Bloom dalam (dimiyati 2006: 176) menjelaskan :

“pembelajaran rana kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan, pembelajaran afektif berkenaan dengan didikan segaja tentan nilai seperti keadilan, dan keterampilanya seperti membagi adil, atau berbuat spontan, pembelajaran pskomotor berkenaan keterampilan tantangan atau olaraga seperti latihan tertentu.”

Berdasarkan dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa adalah suatu faktor penentuan penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran, penguasaan materi dapat berupa, pengetahuan sikap dan keterampilan.

Hasil belajar yang baik hendaknya dapat memuaskan, dan mengundang nilai-nilai moral, sosial, dan dapat menambah integritas kepribadian. Artinya seorang siswa dalam belajar akan dapat memperoleh nilai tambah, sehingga mampu memperlihatkan keberadaan ditenga masyarakat. Siswa yang telah matang kepribadiannya dalam aspek kognitif dan pskomotor tentu akan memperlihatkan dirinya secara positif di tengah masyarakat.

B. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Somatri (dalam Azis 1999:14) istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga

negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Senada dengan pendapat di atas juga dipertegas oleh Seminar Nasional pengajaran dan pendidikan *Civics (civics education)* “PKn adalah sebagai program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945”.

Pendapat di atas dipertegas dalam KTSP (2006:271) pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk

mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

2. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: “(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan Pancasila, (8) globalisasi”.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh KTSP 2006 : 271 mengemukakan ruang lingkup PKn adalah Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara.

Depdiknas (2006:271) Tujuan PKn di SD agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

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

Senada dengan pendapat di atas, tujuan PKn dipertegas dalam KTSP (2006 : 271) sebagai berikut:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, 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.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan adalah Pendidikan Kewarganegaraan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

4. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang baik perlu diketahui apa fungsi Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Menurut Kansil (1997:2) fungsi PKn adalah:

- (1) elestarikan dan mengembangkan nilai moral pancasila, secara dinamis dan terbuka yaitu nilai moral pancasila yang dikembangkan mampu menjawab tantangan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat, tanpa kehilangan jati diri, sebagai bangsa Indonesia yang bersatu dan berdaulat, (2) mengembangkan dan membina siswa menuju manusia Indonesia yang seutuhnya yang sadar politik, hukum dan konsitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan pancasila, (3) membina pemahaman dan kesadaran terhadap hubungan antara warga negara dan negara agar mampu melaksanakan hak dan kewajiban, (4) membekali siswa dan prilaku yang berdasarkan nilai-nilai moral pancasila dalam kehidupan sehari-hari, (5) mengimbangkan dan membina siswa agar sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku serta berbudi pekerti luhur, (6) membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antara sesama anggota keluarga, sekolah dan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

5. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

Berhasil tidaknya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditentukan oleh model pembelajaran oleh guru. Salah satu mengajar adalah

denga menggunakan model kooperatif tipe TGT, penggunaan yang tepat dan bervariasi merupakan unsur yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pelajaran. Lebih-lebih media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran PKn dalam model TGT.

TGT menurut Nurasma(2006:54) adalah “ Tindakan guru melaksanakan rencana mengajar dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode, dan alat evaluasi). Agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan yang lebih dinyatakan”.

Pemilihan model TGT yang tepat dalam pembelajaran dapat memotivasi minat siswa untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan guru akan lebih mudah menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dalam pelaksanaan guru harus memperhatikan tahapan mengajar, pendekatan mengajar, dan prinsip mengajar.

C. Model Pembelajaran Kooperatif.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan landasan praktik pembelajaran yang dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada inplementasi KTSP dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas.

Salah satu cara pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Dalam cara ini siswa mengikuti pelajaran dengan menyimak prestasi guru, siswa juga dapat bermain game sambil belajar berupa kuis pada ahir pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif model ini mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa seluruh siswa tampak harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor supaya dan mengandung unsure permainan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe ini dapat digunakan dalam pembelajaran memberikan contoh sederhana globalisasi di lingkungannya dan bagi siswa kelas IV SD. Dengan penerapan model kooperatif diharapkan dapat merangsang siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari penjelasan diatas diartikan bahwa belajar kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

a. Pencapaian Hasil Belajar

Untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang lebih sulit Coleman (1961) (dalam Nur 2008:8).

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan ketidak mampuan, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan, diajukan oleh Golden Allport (1954) (dalam Nur 2008, hal 5.)

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi, keterampilan ini amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat, meskipun beragam budayanya.

d. Penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus, dapat meningkatkan harga diri, Selain itu dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berfikir, memecahkan masalah, mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan, serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama.

3. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

e. Pada pembelajaran kooperatif terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu 1) belajar siswa aktif (*student active learning*), 2) belajar

kerjasama (*cooperative learning*), 3) pembelajar partisitoris, 4) mengajar reaktif (*reactive teaching*) dan 5) pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*).Penjelasan dari masing-masing prinsip dasar model pembelajaran kooperatif tersebut sebagai berikut:

f. Belajar Siswa Aktif

Dalam keaktifan, siswa sangat diperlukan dengan bekerjasama, melakukan diskusi, mengemukakan ide-ide anggota dan mengujinya secara bersama-sama, menggali seluru informasi dan mendiskusikan pula dengan kelompok lainya.dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama- sama dengan aknggota kelompok masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengahiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

a. Belajar Kerjasama

Proses pembelajaran dilalui dengan kerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang telah dipelajari. Prinsip pembelajaran inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah dan mengujinya secara bersama-sama.

b. Pembelajaran Partisipatorik

Siswa belajar dengan melakukan sesuatu (learning by doing) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Sewaktu kelompok mendiskusikan memecahkan dalam kelompok, mereka juga melakukan pengujian-pengujian untuk membuktikan dari tioro-tiori yang sedang dibahas secara bersama, kemudian diskusi dengan kelompok lain. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan mengkritik pendapat kelompok lainnya.

c. Reactive Teaching

Ciri-ciri guru sebagai berikut: guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, Motivasi siswa dapat dibangkitkan jika guru mampu menciptakan dan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya akan manfaat pelajaran ini untuk masa depan mereka. Apabilah guru mengetahui bahwa siswanya merasa bosan di dalam kelas, maka guru harus segera mencari cara untuk mengantisifasinya. Berikut ini adalah cirri-ciri guru yang reaktif: 1) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, 2) pembelajaran dari guru dimulai dari hal-hal yang diketahui dan dipahami siswa, 3.) selalu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa-siswanya, dan 4) mengetahui hal-hal yang membuat siswa menjadi bosan dan segera menanggulangnya.

d. Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga dengan untuk model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan. Guru harus bersikap ramah dengan tutur bahasa yang menyenangkan siswa-siswanya.

4. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif ini dapat dilihat dari penelitian beberapa ahli antara lain:

Arennds (1997:118), dalam penelitian menyatakan bahwa "tidak satupun studi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negative." Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model-model yang ada dalam pembelajaran kooperatif terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model-model pembelajaran individual yang digunakan selama ini. Penelitian ini juga melihat peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran, atau aktifitas belajar.

Nurasma, (1998:9), menjelaskan " bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar mereka dan belajar dari pengetahuan latar teman

sekelas. Mereka dilibatkan secara aktif dalam meningkatkan perhatian.”

Davidson (dalam Noornia, 1997;24), menjelaskan sebagai berikut: “kelebihan yang lebih besar dari penerapan kooperatif terlihat ketika siswa menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Serta dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan, maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat teompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif keberhasilan individual ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

D. Teams Games Tournamenst (TGT)

1. Pengertian

Menurut Nurasma (2006:54) model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhir dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua

rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lainnya.

2. Kelebihan pembelajaran *teams games tournament* (TGT)

Setelah penulis membaca, buku Model pembelajaran kooperatif (dalam Nurasma 2008 hal 53) menemukan penulis dapat menemukan kelebihan pembelajaran kooperatif dengan TGT sebagai berikut:

1. Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
2. Menciptakan suasana belajarnya yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan.
3. Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa pada mata atau aktifitas belajar.
4. Data dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individu maupun kelompok memecakan masalah, meningkatkan kemampuan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sesamanya.

3. Langkah-langkah TGT

Menurut Slvin (2010:166) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*classs precenttation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*),

pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teamrecognition*)

a. Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi bangga sebagai bangsa Indonesia, yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi, dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi bangga sebagai bangsa Indonesia.

b. Kerja Tim

Tim tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi turnamen. Setelah guru mempresentasikan materi bangga sebagai bangsa Indonesia, tim 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 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 tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik sama atau hampir sama.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu nomor 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 tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

Pada permulaan turnamen, diinformasikan perihal penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja untuk dijadikan meja turnamen. Menugasi salah seorang membantu membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban siswa, dan satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar skor permainan kepada tiap meja.

- 1) Untuk memulai permainan, masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu yang dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.
- 2) Pada saat permainan tersebut mulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Misalnya siswa yang mengambil kartu bernomor 23 menjawab pertanyaan nomor 23. Seorang pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menerka tanpa mendapatkan hukuman.
- 3) Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa di sebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua

jawaban yang pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain yang berada disebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban benar tersebut dengan keras. Pemain yang membrikan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah, ia harus mengembalikan kertu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu. Apabila tidak ada satu pun jawaban benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

- 4) Ketika permainan tersebut selesai, para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skorpermainan.

Aturan penilaian dalam turnamen adalah memberikan bonus poin,yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen diberi bonus 60 poin.

Setiap skor tertinggi kedua pada setiap meja turnamen menerima bonus 40 poin, dan skor tertinggi yang ketiga pada setiap meja turnamen menerima bonus 20 poin, dan skor terendah pada setiap meja turnamen menerima 10 bonus poin.

Seluruh siswa memainkan permainan tersebut pada waktu yang sama. Sementara mereka sedang bermain, guru seharusnya berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memastikan bahwa setiap siswa memahami prosedur permainan tersebut. Sepuluh menit sebelum akhir pelajaran, guru memberi tahu waktu habis dan meminta siswa berhenti bermain dan menghitung kartu mereka. Kemudian mereka harus mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan. Apabila setiap siswa telah menghitung poin turnamennya, minta seorang siswa mengumpulkan lembar skor permainan tersebut. Bagi tim yang mendapatkan skor 3 tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan bisa berupa benda atau sertifikat.

E. Peningkatan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Merupakan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

Peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Presentasi kelas
- b. Kerja tim
- c. Game (Permainan)
- d. Turnamen

F. Kerangka Teori

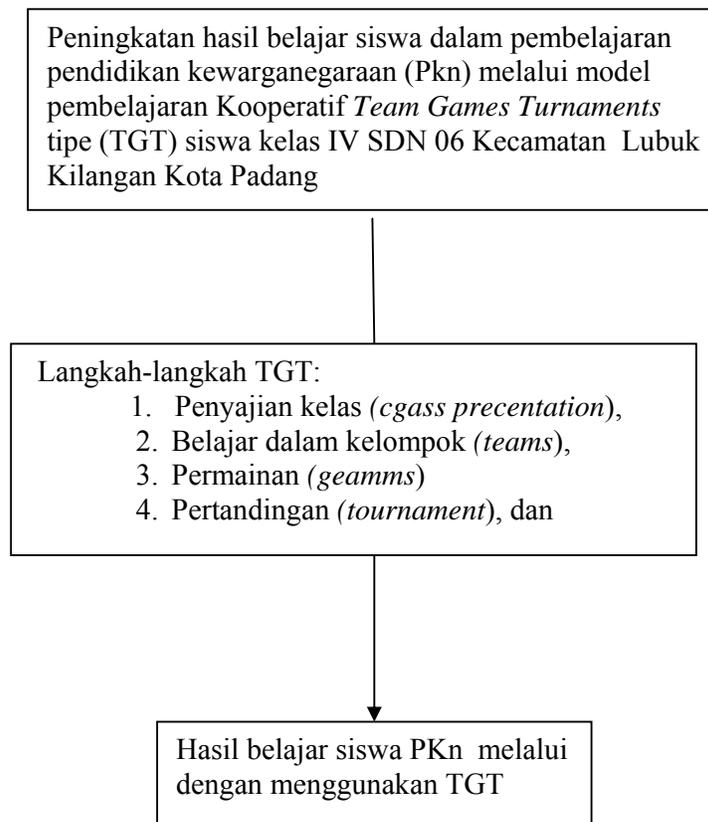
Penerapan model kooperatif melalui tipe TGT pembelajaran memperkenalkan Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya di kelas IV SD. Bertujuan untuk mengetahui dalam memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran, serta mengali pengetahuan siswa melalui metode tanya jawab tentang memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan kekhasan bangsa Indonesia. dalam bentuk informasi verbal kemudian menempatkan siswa kedalam tim-tim heterogen yang terdiri dari 4-5. Didalam tim tersebut siswa mengerjakan LKS untuk menuntaskan materi yang telah ada, setelah siap baru siswa diletakkan pada kursi-kursi turnamen untuk melakukan permainan. Setelah usai

turnamen tersebut guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.

Adapun langkah-langkah TGT dalam peningkatan hasil belajar siswa pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif *team games tournaments* tipe (TGT) siswa kelas IV SDN 06 Padang besi kecamatan Lubuk Kilangan kota Padang sebagai berikut :

1. Penyajian kelas (*class presentation*)
2. Belajar dalam kelompok (*teams*),
3. Permainan (*games*)
4. Pertandingan (*tournament*), dan



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan data dan hasil penelitian dan pembahasan yang di peroleh dari penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SDN Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang di tarik simpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat yang memuat Indikator yang berkait untuk dilaksanakan dalam satu atau beberapa kali pertemuan. Dalam merancang RPP dengan menerapkan kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran guru harus memperhatikan langkah-langkah *TGT*.
2. Dengan penerapan kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran siswa terlihat aktif dan kreatif serta menunjukkan respon positif, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa sewaktu diskusi kelompok dan turnamen.
3. Pembelajaran dengan penerapan tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat pada rata-rata hasil belajar pada siklus II lebih meningkat dari siklus I, dimana rata-rata kelas yang didapat pada siklus I 6,67 sedangkan pada siklus II mencapai nilai rata-rata kelas 7,42.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekitarnya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menggunakan model kooperatif tipe TGT sebagai suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn)
2. Kepada kepala sekolah kiranya dapat memberikan perhatian dan motivasi kepada guru terutama dalam penerapan model kooperatif tipe TGT dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dapat prasarana yang dapat menunjang keberhasilan guru.
3. Kepada peneliti berikutnya, terutama rekan-rekan guru yang berminat melakukan peneliti tindakan kelas dapat juga menggunakan model kooperatif tipe TGT untuk jenjang kelas dan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas 2006. *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Badan standar nasional pendidikan
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model pembelajaran IPS*. Jakarta = Bumi Aksara.
- Mohamad Nur . 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: pusat sains Matematika Sekolah unesa
- Moh. Uzer Usman. 2006. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : Grafika
- Nurasma. 2008. *Model pembelajaran kooperatif*. Jakarta : depdiknas pembelajaran kooperatif tipe team Games Tournaments (TGT) Dalam pembelajaran
- Membaca Pemahaman Sebagai Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca
- Ritawati Mahyudin, Yetti Ariani. 2007. *Hand Out Metodologi PTK*. Padang: UNP
- Suharsimi Arikunto. Soharjono, Sudardi. penelitian tindakan kelas . Bumi Aksara.
- Yudi Suparyanto, Amin Suprihatini. *Pendidikan kewarganegaraan untuk kelas IV Sb/ M1*. Penerbit Cempaka
- Nana Surjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN)*. NO. 20 Tahun 2003
- Kansil. 1997. *pendidikan kewarganegara fungsi PKn*. Bandung : Depdiknas
- Galim. 2004. *Trategi hasil belajar ke SD*. Jakarta
- Dimiyati , Bloom Dengan. 2006. *trategi dan model pembelajaran ke SD*. Jakarta
- Musliati, Sofhyan. 2010. *Hasil belajar*
- Golden Allporte. 1954. *Akademik dan struktur pembelajaran*. Bandung
- Annreds. 1997 . *Dalam penelitian perguruan tinggi*. Bandung