

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS IV SD NEGERI 40 KAPUAK KOTO
PANJANG KECAMATAN TANJUANG BARU
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI



OLEH :

**KHASPIDAR, CH
NIM : 50820**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

HALAMAN PERSETUJUAN SKIRPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI KELAS IV SD NEGERI 40 KAPUAK KOTO PANJANG
KECAMATAN TANJUNG BARU
KABUPATEN TANAH DATAR**

Nama : Khaspidar, Ch
NIM : 50820
Jurusan / Program : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Disetujui oleh :
Pembimbing I Pembimbing II

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

Dra. Tin Indrawati, M.Pd
NIP. 19600408 198403 2 001

Mengetahui :
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN LULUS SKRIPSI

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

JUDUL : PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV SD NEGERI 40 KAPUAK
KOTO PANJANG KECAMATAN TANJUANG BARU KABUPATEN
TANAH DATAR

Nama : KHASPIDAR.CH
NIM : 50820
Jurusan / progaram : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

1. Ketua : Dra. Hj. Asmaniar Bahar

1
2. Sekretaris : Dra. Tin Indrawati, M. Pd

2
3. Anggota : 1.Dra. Farida.S,M.Si

3
- 2.Dra. Rahmatina, M.Pd

4
- 3.Dra. Reinita

5

ABSTRAK

KHASPIDAR, CH, 2011 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec.Tanjung Baru Kab. Tanah Datar.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PKn sehingga hasil belajarnya rendah. Hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metode ceramah, proses pembelajaran menjadi monoton. Padahal untuk menyampaikan materi PKn dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi PKn dan tidak merasa bosan, selain itu juga dibutuhkan media yang menunjang keberhasilan pembelajaran salah satunya adalah model Kooperatif Tipe TGT. Model pembelajaran dengan cara ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentase guru, siswa belajar dalam kelompok dan melakukan permainan dalam turnamen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas untuk melihat peningkatan proses pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar dengan 2 siklus, siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2011 dengan pembelajaran satu kali pertemuan (2 x 35 menit), dan siklus 2 pada tanggal 10 Januari 2011 dengan waktu pertemuan (2 x 35 menit) dan 13 Januari 2011 dengan waktu pertemuan (2 x 35 menit)..

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan kooperatif tipe TGT ini terlihat siswa aktif dan kreatif serta menunjukkan respon positif, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa sewaktu melakukan diskusi kelompok dan turnamen. Dari hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 6,67 dan hasil belajar pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 7,42 dari 33 siswa, sedangkan standar nilai yang ditetapkan oleh sekolah adalah 7. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar “ .

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat penulis susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun material, untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku sekretaris jurusan dan dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, arahan, dorongan, kritikan serta memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, arahan, dorongan, kritikan serta memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibuk Dra. Asnidar, ibuk Dra. Khairanis, M.Pd, ibuk Dra. Zaiyasni selaku tim penguji yang telah memberikan saran dan kritikan untuk sempurnanya skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan ibuk-ibuk staf pengajar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak Sahirman selaku Kepala Sekolah SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibuk Nelti Efrida, S.Pd selaku guru Kelas IV Sekolah SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sewaktu penulis melakukan penelitian.
8. Bapak-bapak dan Ibuk-ibuk guru SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar, yang telah memberikan informasi kepada penulis.
9. Kepada suami tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada siswa-siswi kelas IV SD Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar, yang telah bersedia menjadi nara sumber dan pelaku observer.

11. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2007 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah banyak memberikan dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

12. Kepada semua yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan dan petunjuk yang diberikan menjadi amal shaleh bagi bapak dan ibuk serta mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kepada pembaca untuk dapat memberikan kritikan-kritikan dan saran-saran demi untuk kesempurnaan skripsi ini. Atas perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Barulak, Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN.....	

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	7
1. Hasil Belajar.....	7
a. Pengertian Hasil Belajar.....	7
b. Klasifikasi Hasil Belajar	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	11
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	11
3. Pembelajaran Kooperatif.....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	12
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	14
c. Prinsip Pembelajaran Kooperatif	15

d. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif	18
e. Model-model Pembelajaran Kooperatif.....	19
4. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	21
a. Pengertian Pembelajaran TGT	21
b. Kelebihan Pembelajaran TGT	21
c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT	22
5. Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Games Turnament	28
B. Kerangka teori.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Subjek Penelitian.....	31
3. Waktu / Lama Penelitian.....	31
B. Rancangan Penelitian	31
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
2. Alur Penelitian Kelas	33
3. Prosedur Penelitian	34
1. Perencanaan.....	34
2. Pelaksanaan	37
3. Pengamatan	38
4. Refleksi	40
C. Data dan Sumber Data	41
1. Data Penelitian	41
2. Sumber Data.....	42
D. Instrumen Penelitian	42
E. Analisis Data	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
1. Siklus I	46
a. Perencanaan.....	46
b. Pelaksanaan.....	48
c. Pengamatan	54
d. Refleksi Tindakan Siklus 1	56
2. Siklus II	58
a. Perencanaan.....	58
b. Pelaksanaan	59
c. Pengamatan	67
d. Refleksi	69
B. Pembahasan.....	69
1. Pembahasan Siklus 1.....	69
2. Pembahasan Siklus 2.....	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	77
B. Saran.....	78

DAFTAR RUJUKAN	79
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	81
Lampiran 2	90
Lampiran 3	95
Lampiran 4	99
Lampiran 5	103
Lampiran 6	106
Lampiran 7	109
Lampiran 8	111
Lampiran 9	112
Lampiran 10	113
Lampiran 11	114
Lampiran 12	115
Lampiran 13	131
Lampiran 14	132
Lampiran 15	134
Lampiran 16	138
Lampiran 17	141
Lampiran 18	144
Lampiran 19	146
Lampiran 20	147
Lampiran 21	148
Lampiran 22	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PKn merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari tentang moral, sikap dan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, menurut Depdiknas (2006:271) mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Di Sekolah Dasar Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Barulak Kecamatan Tanjung Baru, khususnya kelas IV 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 mengerjakan contoh-contoh soal, setelah itu guru memberikan latihan.

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

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut di atas adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pelaksanaan 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 mencapai hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merangsang munculnya dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Slavin (1995:167) menyatakan “bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama difokuskan pada penghargaan atau struktur-struktur, di mana siswa beraktivitas”. Tanggung jawab utama guru adalah memotivasi siswa untuk bekerja secara kooperatif dan memikirkan masalah sosial yang berlangsung dalam 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 bekerjasama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial”. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggungjawab dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

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

Team games tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran dengan cara ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam tournament.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT* ini, siswa dapat belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Nur (2006:26) “dengan menggunakan tipe *TGT* dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi

terangsang dan menjadi lebih aktif”. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kebersamaan dalam kelompok, sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana.

Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu siswa juga mendapatkan penghargaan terhadap kelompok sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Barulak Kecamatan Tanjung Baru “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamanet (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

Rumusan lebih khusus adalah :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT*, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

2. Bagaimanakah melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT*, untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.
3. Bagaimanakah hasil belajar PKn dengan model kooperatif tipe *TGT*, untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

Tujuan lebih khusus adalah untuk mendeskripsikan :

1. Bentuk Rancangan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 40 Kapuk Koto Panjang Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di SD.

Secara praktis juga bermamfaat bagi :

1. Bagi peneliti diharapkan bermamfaat sebagai masukan dan pengetahuan agar dapat membandingkannya dengan penggunaan pendekatan lain, dan kemungkinan penerapan di SD khusus di kelas IV SD.
2. Bagi guru penggunaan pendekatan *TGT* ini dapat bermamfaat sebagai masukan dan pengetahuan serta pengalaman praktis dalam melaksanakan dan meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SD.
3. Bagi siswa dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan siswa SD dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *TGT*.
4. Bagi Dinas Pendidikan diharapkan dengan menggunakan pendekatan *TGT* ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di daerah masing-masing.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Skinner (dalam Aderuslana 1997:97) belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang harus dapat diukur bila pembelajaran (siswa) berhasil dilaksanakan, maka respon bertambah tetapi bila tidak belajar banyaknya respon akan menjadi berkurang, sehingga secara formal hasil belajar harus bisa diamati dan diukur.

Belajar sering juga didefinisikan sebagai perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku yang disebabkan oleh latihan atau pengalaman Anderson menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan yang relative menetap terjadi dalam tingkah laku potensial sebagai hasil dari pengalaman”.

Dari definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku dan perubahan yang terjadi karena belajar bersifat relative, permanent, atau tetap. Hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran. Apabila terjadi perubahan tinkah laku pada diri siswa dalam hal ini tentunya perubahan yang baik atau lebih baik, berarti siswa

telah berhasil. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.

Dalam hal ini Soedarjo 2005 : 115 mendefinisikan “hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimiliki seseorang.

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan siswa secara teratur untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan mengadakan penilaian. Melalui penilaian ini akan diperoleh gambaran tentang penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar menurut Bloom (dalam Dimiyati 2006:176) atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor”.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri atas enam 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 interpretatif.

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

Bloom (dalam Dimiyati 2006:176) menjelaskan :

“Pembelajaran ranah kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan, pembelajaran afektif berkenaan dengan didikan sengaja tentang nilai seperti keadilan, dan keterampilannya seperti membagi adil, atau berbuat spontan, pembelajaran psikomotor berkenaan keterampilan tantangan atau olah raga seperti latihan tertentu”.

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

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan 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 diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang.

Sedangkan pendidikan kewarganegaraan menurut Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang pendidikan kewarganegaraan Bab 1 pasal 1, pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Negara Negara mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, kesadaran hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dan perilaku bela 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 bisa diandalkan oleh bangsa dan Negara. Bahwa PKn berisi pendidikan hak dan kewajiban warga Negara khususnya dalam hubungan dengan Negara dan pendidikan bela Negara.

Dalam KTSP mata pelajaran 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 diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn di Sekolah Dasar dalam KTSP tahun 2006 diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan PKn merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari moral, sikap dan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2006:271) adapun tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (a). Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi. (c). Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (d) Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) meliputi beberapa aspek sebagai berikut :

a). Persatuan dan Kesatuan Bangsa. b). Norma, Hukum dan Peraturan. c). Hak Azasi Manusia. d). Kebutuhan Warga Negara, e).

Konstitusi Negara, f). Kekuasaan dan Politik, g). Pancasila, h). Globalisasi.

Dengan adanya ruang lingkup dari PKn yang terdiri dari beberapa aspek diatas, maka Negara Kesatuan kita Negara Republik Indonesia yang terdapat dalam pancasila dan UUD 1945 akan menjadi semakin kuat dan damai.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa defnisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan sebagai berikut :

- 1) Davidson dan Kroll menjelaskan (dalam Nur 2008 : 1) “belajar kooperatif sebagai kegiatan yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan

bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka.

- 2) Slavin menjelaskan (dalam Nur 2008 : 1) “bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok”
- 3) Artzt dan Newman menjelaskan (dalam Nur 2008 : 1) “belajar kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok-kelompok kecil darisiswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama”
- 4) Slavin (dalam Etin 1983 : 10) menjelaskan bahwa, “Cooperative learning lebih dari sekedar belajar kelompok, karena belajar dalam model cooperative learning harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interpendensi yang efektif diantara kelompok”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah

sehingga dapat tercapai tujuan belajar dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

sesuai dengan pendapat Coleman (dalam Nurasma, 2008:8) tujuan pembelajaran kooperatif adalah :

1) Pencapaian hasil belajar.

Untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang lebih sulit.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individual

Tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas social, kemampuan dan ketidakmampuan, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui penghargaan, diajukan oleh Goldon Allporr (dalam Nur 2008 : 5)

3) Pengembangan keterampilan sosial

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

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar. 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. Pada akhir pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan untuk kelompok dan belajar untuk menghargai satu sama lain, serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

c. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur (2005:11-12) menyatakan prinsip-prinsip belajar kooperatif ada 5, yaitu 1) belajar siswa aktif (*student active learning*), 2) belajar bekerjasama (*cooperative learning*), 3) pembelajaran partisipatorik, 4) mengajar reaktif (*reactive teaching*) dan 5) pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*).

Penjelasan dari masing-masing prinsip dasar model pembelajaran kooperatif tersebut sebagai berikut :

1) Belajar Siswa Aktif

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominant dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota anggota kelompok sampai masing-

masing siswa memahami materi pembajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

Dalam kelompok keaktifan siswa sangat diperlukan dengan bekerjasama, melakukan diskusi, mengemukakan ide-ide anggota dan mengujinya secara bersama-sama, dengan menggali seluruh informasi yang berkaitan dengan topic yang menjadi bahan kajian kelompok dan mendiskusikan pula dengan kelompok lainnya.

2) Belajar Kerjasama

Proses pembelajaran dilalui dengan bekerjasama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah 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.

3) 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 pemecahan masalah dalam kelompok belajar, mereka juga melakukan pengujian-pengujian untuk membuktikan dari teori-teori yang sedang dibahas secara bersama-sama, kemudian diskusikan pula dengan kelompok lain.

Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan mengkritik pendapat kelompok lainnya.

4) *Reactive Teaching*

Guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya akan manfaat pelajaran tersebut untuk masa depan mereka. Apabila guru merasakan adanya tanda-tanda siswanya merasa bosan, maka guru harus mencari solusi untuk menghilangkan rasa bosan para siswanya.

5) Pembelajaran yang Menyenangkan

Ciri-ciri yang dianut pada pembelajaran ini adalah pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan, jadi tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana yang tertekan.

Suasana belajar yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru baik diluar ruangan maupun di dalam kelas, guru harus bersikap ramah dengan tutur bahasa yang menyayangi siswa-siswanya.

Pembelajaran kooperatif menggunakan scoring yang mencakup nilai perkembangan siswa yang berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dibandingkan dengan scoring yang terdahulu. Penggunaan scoring bagi siswa baik yang berprestasi rendah, sedang,

atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

a. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

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

Arends (1997:118), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa,

“tidak satupun studi menunjukan pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negatif”. Temuan penelitian ini menunjukan 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 aktivitas belajar.

Nur (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 individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam”.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Jika dalam pembelajaran tersebut terjalin interaksi yang bagus diantara sesama anggota kelompok, dimana semua kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

e. Model-Model Pembelajaran Kooperatif.

Model-model pembelajaran kooperatif menurut Nur (2008 : 50) ada sebagai berikut :

1) *Team Games Turnament (TGT)*

Menurut Saco, “Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dan dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Seperti guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mata pembelajaran PKn tentang susnan pemerintahan mulai dari desa sampai ke Provinsi yang ada di Sumatera Barat, juga memberikan pertanyaan tentang kelompok mereka seperti siapa yang berumur paling muda dan berumur

paling tua dalam kelompok mereka serta bakat istimewa dari beberapa orang dari kelompok tersebut.

Jadi *TGT* merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

Guru menerangkan materi pembelajaran PKn tentang dampak globalisasi, setelah dilakukan pemberian materi tadi disambung dengan memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan dampak globalisasi.

2) Team Assisted Individualization (TAI)

Model ini dirancang dan digunakan untuk pembelajaran terprogram misalnya pengajaran matematika yang berurutan. Kelompok diorganisasikan seperti halnya dengan model STAD dan *TGT*. Bedanya yaitu pada model STAD dan *TGT* menggunakan satu bentuk pembelajaran, sedangkan model TAI menggunakan kombinasi pembelajaran kooperatif dan pengajaran individual.

3) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)

Menurut Slavin (1995-269), “CIRC adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tinggi Sekolah Dasar”. Pada model ini siswa bekerja dalam tim

kooperatif beranggotakan empat orang atau lebih. Mereka terlibat dalam sebuah rangkaian kegiatan bersama, termasuk mereka membaca berganti-gantian bahan pembelajaran yang akan mereka diskusikan tersebut. Mereka bekerjasama untuk memahami ide-ide pokok dan melakukan keterampilan pemahaman dari bahan pembelajaran yang mereka diskusikan.

4. *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian

Teams Games Tournament mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran kooperatif John Hopkins yang pertama. *TGT* menggunakan presentasi guru, kerja tim dan turnamen. Dalam *TGT* (Nur, 2008:53) pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada mahasiswa berupa Lembar Kerja Siswa (LKS).

Kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan di dalam kelompok masing-masing. Setelah siap diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

b. Kelebihan Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Nur (2008 : 53) kelebihan pembelajaran kooperatif dengan tipe *TGT* sebagai berikut :

- 1) Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam 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 mata pelajaran atau aktivitas belajar.
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

c. Langkah-langkah *TGT*

Langkah-langkah *TGT* menurut Slavin (1995 : 163). Penulis melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dibagi atas beberapa tahapan-tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut :

1) Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe *TGT* di mulai dengan penyajian materi 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.

2) Kerja tim

Tim tersusun dari lima atau enam siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi tournament. Setelah guru mempresentasikan materi

dampak globalisasi, 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.

3) Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes 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 mendekati 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, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja permainan.

Jawaban yang benar akan mendapatkan skor. Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan perhitungan skor yang

diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

4) 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 Di informasikan kepada siswa untuk menyusun meja, dan menugasi mereka secara bersama-sama menyusun meja-meja tersebut untuk dijadikan meja turnamen. Menugaskan salah seorang siswa untuk membagi soal, satu set kartu soal, satu set kunci LKS dan satu lembar format skor permainan kepada tiap meja.

Untuk memulai permainan, masing-masing siswa dalam sebuah meja tournament mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu yang dengan nomor yang tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

Pada saat Permainan pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Misalnya siswa mengambil kartu bernomor 10 menjawab pertanyaan nomor 10.

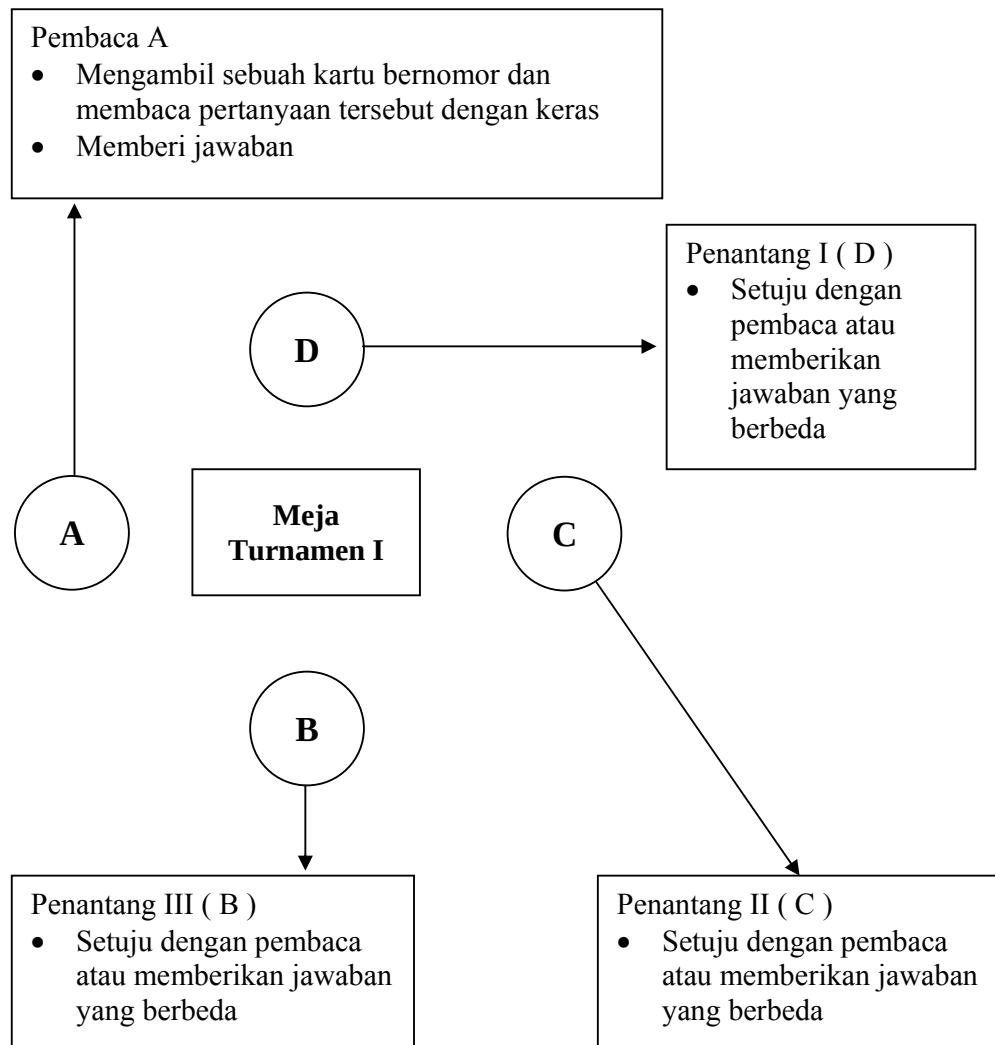
Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua 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 (permainan yang berada disebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu. Apabila tidak satu pun jawaban benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

Pada permainan tersebut berakhir para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom yang ditandai permainan (a) Apabila ada waktu, siswa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut dan memainkan

permainan kedua, mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan. (b) Pada lembar skor.

Prosedur atau aturan permainan bisa dilihat dari gambar ini :



Gambar 2.1 : Prosedur dan aturan permainan dalam turnamen (Model Slavin)

Tabel 2.1 : Lembar Skor Permainan**Meja 1**

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Permainan 3	Total	Poin turnamen
Kiki	Mawar	7	5	6	18	20
Jodi	Melati	12	13	7	32	40
Suci	Anggrek	14	17	8	39	60

(Robert dalam Mohammad, 2005:49)

Dalam tabel diatas dapat dilihat dalam satu meja turnamen 2x permainan. Pemberian point pada tabel diatas berdasarkan pada perhitungan point tournament, dalam satu meja tidak ada skor kembar.

Aturan penilaian dalam turnamen memberikan bonus poin, yaitu setiap skor tertinggi diperoleh anggota setiap meja turnamen diberi bonus 60 poin, setiap skor tertinggi yang kedua diberi bonus 40 poin dan skor tertinggi kedua diberi bonus 20, dan skor terendah diberi bonus 10 poin.

Seluruh siswa memainkan permainan tersebut pada waktu yang sama, dan guru berjalan berkeliling untuk memperhatikan siswa yang bermain dan memberikan jawaban-jawaban kalau ada pertanyaan dari siswa serta memastikan bahwa setiap siswa memahami prosedur permainan tersebut.

Penentuan pemenang sepuluh menit sebelum akhir pelajaran, guru memberi tahu waktu habis dan meminta siswa berhenti bermain dan menghitung kartu mereka. Kemudian mereka mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permanan. Apabila setiap siswa telah menghitung poin turnamen, 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, hal ini akan membuat siswa merasa bangga dan untuk selanjutnya bisa memacu siswa lebih aktif lagi.

5. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

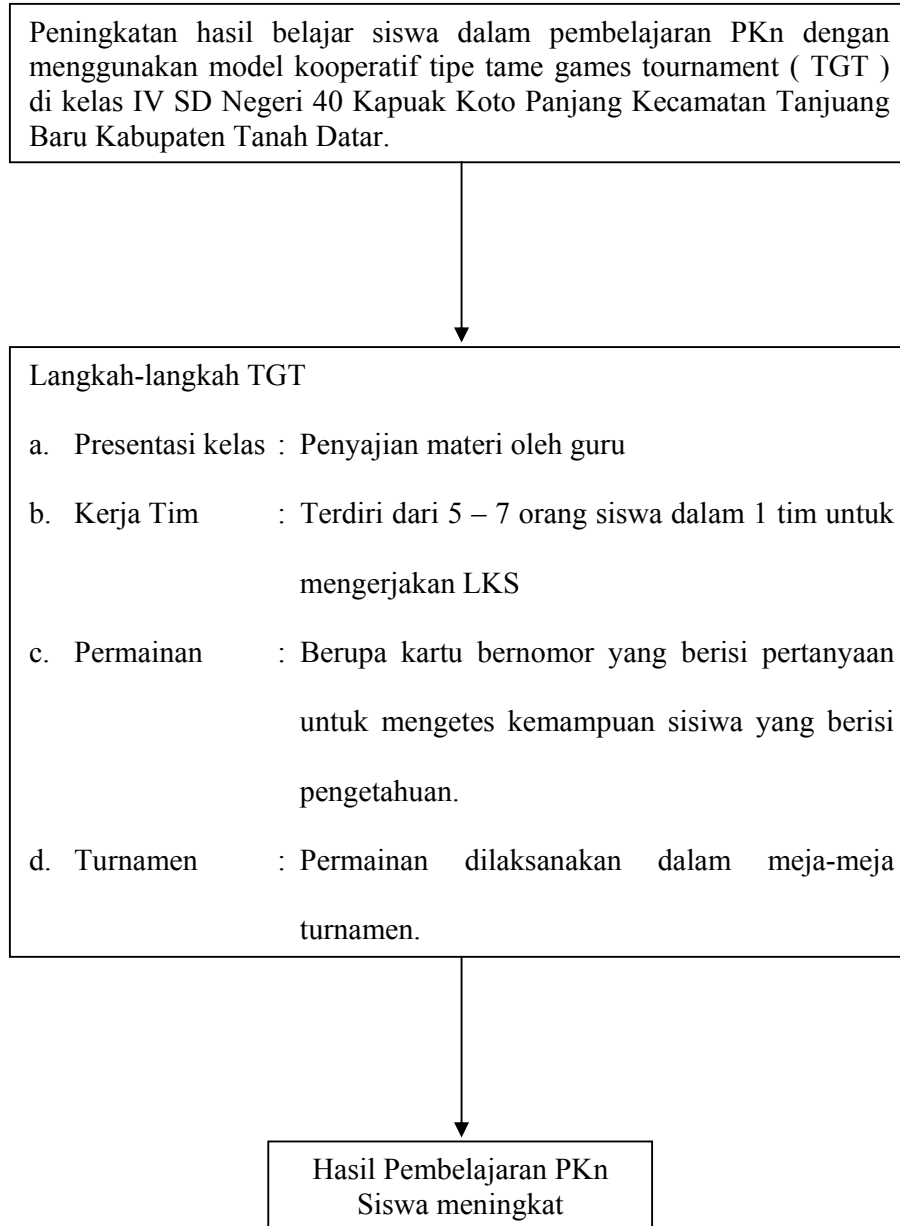
Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini, merupakan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah kekelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

David dan Keith (1991 : 32) mengemukakan, pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : a) Presentasi kelas, b) kerja tim, c) permainan (*Game*), d) Turnament.

B. Kerangka Teori

Penerapan model kooperatif dengan tipe *TGT* pada pembelajaran dampak globalisasi serta budaya kita dan misi kebudayaan internasional, di kelas IV SD, bertujuan untuk mengetahui dampak globalisasi serta budaya kita. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran, serta menggali pengetahuan siswa dengan menggunakan metode tanya jawab, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dalam bentuk informasi verbal kemudian menempatkan siswa kedalam tim-tim heterogen yang terdiri dari lima sampai tujuh siswa. Anggota tim tersebut mengerjakan LKS untuk menuntaskan materi yang telah ada, setelah siap baru siswa diletakkan pada kursi-kursi tournament tersebut, kemudian guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.

Tabel 2.2 : Bagan Kerangka Teori

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan data hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penerapan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 40 Kapuak Koto Panjang Kec.Tanjung Baru Kab. Tanah Datar dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

A. Simpulan

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah penjabaran silabus kedalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat beberapa indikator yang terkait untuk dilaksanakan dalam satu atau beberapa kali pertemuan. Dalam merancang RPP dengan Penerapan 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 2 lebih meningkat dari siklus 1, dimana rata-rata kelas yang didapat pada siklus I adalah 6,67 sedangkan pada siklus 2 mencapai rata-rata 7,42.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang peneliti peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menggunakan model kooperatif tipe *TGT* sebagai suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan perhatian dan motivasi kepada guru, terutama dalam penerapan model kooperatif tipe *TGT* dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan guru.
3. Kepada peneliti berikutnya, teman sejawat guru yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dapat juga menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk jenjang kelas dan pada pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, 1997. *Kelebihan Pembelajaran Kooperatif*
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* Jakarta
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Megawati, 2004. *Pembelajaran melalui Realistik untuk Memahami Konsep*. Malang : Universitas Negeri Malang..
- Miles dan Huberman, 1992. *Analisis dan Sumber Data*
- Muhamad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains Matematika Sekolah Unesa.
- Nur Asma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas
- Nurhadi, 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapan dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa* <http://ind.sps.upi.edu/?p=161> Tanggal 10 Maret 2010
- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Tgt* <http://pendidikan.infogoe.com/pembelajaran-kooperatif-tipe-team-games-tournaments-tgt> Tanggal 10 Maret 2010
- Prayoga Bestari, Ati Sumiati. *Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD / MI*. Penerbit BSE
- Rini Ningsih, M. Pd, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD / MI*. Penerbit Yudistira