

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI PENDEKATAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS
(TGT) DI KELAS IV SDN 17 PAKAN KURAI KECAMATAN
GUGUAK PANJANG KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim penguji skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
RINAWATI
NIM. 88159

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI PENDEKATAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) DI KELAS IV SDN 17 PAKAN KURAI KECAMATAN
GUGUAK PANJANG KOTA BUKITTINGGI**

Nama : RINAWATI
Nim : 88159
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2010

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra.Elma Alwi, M.Pd
NIP.19511225 197903 2 001

Dra.Reinita
NIP. 19630604 198803 2 002

Mengetahui :
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs.Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19581212 198710 1 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan
Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di Kelas IV
SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguak Panjang Kota
Bukittinggi**

Nama : Rinawati
NIM : 88159
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Reinita	2. _____
3. Anggota	: Dra.zuraida, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Maimunah, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra.Zaiyasni,S.Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 5 Februari 2011

Yang menyatakan

Rinawati

Bismillahirrahmanairrahim

Tiada Kata Seindah Do'a

Alhamdulillah,

Akhirnya perjuangan panjang ku ini menemukan titik terang.....,

*Ucapan syukur akan kebesaran Allah SWT yang telah
memberikan kesempatan pada diriku tuk menjalani dan
merasakan semua ini ...*

Terima

*Kasih Tuhan, terima kasih atas pembelajaran yang diberikan pada
hambaMu ini, dan ampunilah hambamu ini yang “terkadang harus memilih
jalan yang salah untuk menemukan suatu kebenaran “*

Tak

*Ada yang harus disesalkan, jangan pernah larut dalam suatu masalah,
Hidup itu saat ini, yang lalu biarlah berlalu jadikan sebagai pedoman,
Masa depan hanya impian setiap orang mencari takdirnya sendiri ...*

Jalan

*Panjang dan berliku, penuh halangan dan rintangan yang mengiringi
Penulisan skripsi ini tlah membuatku bertambah yakin akan
kebesarannya ...*

“Sabar

*dan Ikhlas “,dua kata yang makin aku pahami maknanya, gampang mengucapkan
tapi susah diamalkan ...*

Hasil
karya ini kupersembahkan bagi semua orang – orang yang berarti dalam
hidupku

Kedua

*orang tuaku yang sangat aku sayangi terutama Ibu, terima kasih tlah
melahirkan, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang serta
do'a dan dukungannya, maafkanlah anakmu ini yang selalu menyusahkanmu*

Suamiku Tercinta

Yang selalu mendampingi dalam suka maupun duka....

Anak – anakku

*Rozi, Riza, Rahma Sari dan Elda, yang selalu menemaniku dalam menyelesaikan
Skripsi ini walaupun terkadang mereka terabaikan*

Kakak2ku

*Abang Amir, Abang Juar dan Uni Tia yang selalu siap memberikan bantuan
Kapanpun aku butuhkan*

Pimpinan dan Teman Sejawat

*(B' Anis, B' Er, B' Mis, B' Yoyoh, B' Eti, B' De, B' Mar, B' Tas, B' Eri, B' Sof,
B' War, K' Nel, Dian,Tri, Dewi, Vevi, Elvy, Meria, Riri, P'Wang, P'Indra dan
P'Kayo)*

Yang selalu mensupportku untuk cepat menyelesaikan skripsiku ini

*Serta semua yang memberi masukan dan semangat sehingga skripsi ini bisa
diselesaikan*

Penulis

ABSTRAK

Rinawati : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di Kelas IV
SDN
17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi

Penelitian ini diangkat berdasarkan permasalahan yang dijumpai guru dalam pembelajaran PKn di SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi, selama ini guru dalam pembelajaran PKn masih bersifat konvensional, dimana guru dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, ini berarti siswa hanya menerima apa yang diberikan guru. Hal di atas menyebabkan hasil belajar siswa tidak memuaskan. Untuk itu penulis mencoba memperbaiki pembelajaran PKn dengan mempergunakan pendekatan *Coopertive learning tipe teams games tournamens*, karena pendekatan ini membuat siswa menjadi aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan mempergunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Selama penelitian ini berlangsung peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran PKn yang mengajar di kelas IV, wali kelas IV menjadi pengamat II dan seorang teman sejawat menjadi pengamat I.

Untuk meningkatkan hasil belajar PKn dalam pelaksanaan tindakan peneliti mempergunakan pendekatan *Coopertive learning tipe TGT* dengan langkah-langkah sebagai berikut presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilengkapi dengan RPP, LKS, lembar permainan, kunci jawaban, lembar skor permainan dan kartu bernomor. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes individu yang dilaksanakan yaitu siklus I pertemuan pertama nilai rata-ratanya 50,3, pertemuan kedua 60, dan siklus II pertemuan pertama nilai rata-ratanya 70, pertemuan kedua 76. Disamping itu peningkatan juga terjadi pada afektif dan psikomotor siswa. Dengan demikian penggunaan pendekatan *Coopertive learning tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh sebab itu pendekatan *Coopertive learning tipe TGT* dapat dijadikan salah satu acuan dalam pembelajaran PKn.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karunianya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menemui banyak kesulitan dan rintangan. Namun semua itu dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan serta dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Bapak Drs. Muhamadi, M.Si selaku Ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zuraida selaku penguji I yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Ibuk Dra. Maimunah selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibuk Dra.Zaiyasni,S.Pd selaku penguji III yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibuk Hj. Niswarti selaku Kepala Sekolah beserta Majelis Guru SDN 17 Pakan Kurai yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibunda tercinta yang telah menyertai penulis dengan dorong semangat dan do'a sampai skripsi ini selesai.
10. Keluarga tersayang yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, arahan, motivasi dan dukungan yang diberikan kepada Penulis menjadi amal sholeh bagi bapak dan ibuk dan diterima di sisi Allah SWT, Amin ya rabbal 'alamin.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan tangan terbuka Penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bukittinggi,

Januari 2011

Penulis

Rinawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
a. Pengertian Hasil Belajar	8
b. Tujuan Evaluasi Hasil Belajar	9
2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	10

a. Pengertian PKn	10
b. Tujuan PKn	12
c. Ruang Lingkup	12
3. Pendekatan Kooperatif <i>Learning</i>	13
a. Pengertian Pendekatan <i>Cooperative Learning</i>	13
b. Tujuan Pendekatan <i>Cooperative Learning</i>	14
c. Kelebihan Pendekatan <i>Cooperative Learning</i>	15
d. Model-model Pendekatan <i>Cooperative Learning</i>	16
4. Pendekatan <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	17
a. Pengertian TGT	17
b. Langkah-langkah TGT	18
5. Penerapan Pendekatan Kooperatif learning Tipe TGT dalam pembelajaran PKn	27
B. Kerangka Teori	29
III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	30
1. Tempat Penelitian	30
2. Subjek Penelitian	30
3. Waktu dan Lama Penelitian	30
B. Rancangan Penelitian	31
1. Pendekatan dan Jenis Pendekatan	31
2. Alur Penelitian	32

3. Prosedur Penelitian	34
a. Perencanaan	34
b. Pelaksanaan	34
c. Pengamatan	35
d. Refleksi	35
C. Data dan Sumber Data	35
1. Data Penelitian	35
2. Sumber Data	36
D. Instrumen Penelitian	36
E. Teknik Analisi Data	37

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
I. Hasil Penelitian Siklus I	40
1. Siklus I Pertemuan Pertama	40
a. Perencanaan tindakan siklus I pertemuan pertama	41
b. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama	44
c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan pertama.....	57
2. Siklus I Pertemuan kedua	62
a. Perencanaan tindakan siklus I pertemuan kedua	62
b. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua	63
c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan kedua.....	73
3. Refleksi Tindakan Siklus I	76
II. Hasil Penelitian Siklus II	78

1. Siklus II Pertemuan Pertama	78
a. Perencanaan tindakan siklus II pertemuan pertama	80
b. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama	76
c. Pengamatan tindakan siklus I I pertemuan pertama	89
2. Siklus II Pertemuan kedua	92
a. Perencanaan tindakan siklus II pertemuan kedua	92
b. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua	94
c. Pengamatan tindakan siklus I I pertemuan kedua	102
3. Refleksi Tindakan Siklus II	105

B. Pembahasan

1. Pembahasan siklus I	106
a. Perencanaan	106
b. Pelaksanaan	107
c. Hasil belajar	111
2. Pembahasan siklus II.....	112
a. Perencanaan	112
b. Pelaksanaan	112
c. Hasil belajar	116

V. Simpulan dan Saran

a. Simpulan	118
b. Saran.....	119

DAFTAR RUJUKAN	120
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	121
-----------------------	------------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar menurut Depdiknas (2008: 97) adalah sebagai berikut :

1) Membentuk siswa agar memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2.) Membentuk siswa agar memiliki kemampuan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; .3) Membentuk siswa agar memiliki kemampuan berkembang secara positif dan demokratis serta dapat hidup bersama dengan bangsa lain; 4.) Membentuk siswa agar memiliki kemampuan berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik langsung atau tidak langsung dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa sebab mata pelajaran PKn membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan pokok seperti keterampilan bermasyarakat, keterampilan intelektual dan keterampilan bertanggung jawab sebagai warga negara. Disamping itu mata pelajaran PKn juga membentuk siswa menjadi warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial yang nantinya akan menuju terbentuknya masyarakat yang madani. Agar terwujud pembelajaran PKn yang telah dikemukakan di

atas, maka guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang menfokuskan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active student learning*) melalui wahana diskusi dan permainan sehingga dapat membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa dimana ketiga faktor ini berasal dari dalam dan dari luar diri yang akan menjadi pendorong untuk belajar lebih giat serta melatih siswa berfikir kritis dan memecahkan masalah yang ditemuinya.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama lebih kurang dua tahun mengajar dikelas IV, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar antara lain: 1) dalam penyajian pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, 2) guru mementingkan pencapaian target kurikulum dari pada penguasaan materi bagi siswa, 3) guru kurang demokratis dalam pembelajaran, 4) guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat, 5) guru menempatkan siswa sebagai objek bukan subjek dalam pembelajaran sehingga yang aktif itu guru bukan siswa. Hal tersebut akan berdampak terhadap siswa dalam pembelajaran yakni 1) siswa kurang mampu mengeluarkan pendapat apabila diadakan diskusi, 2) kemampuan kerjasama siswa rendah, 3) motivasi dan minat belajar siswa kurang sehingga suasana kelas kurang bergairah, 4) siswa tidak menguasai materi pelajaran PKn yang telah diterangkan sehingga apabila diajukan pertanyaan maka jawabannya sering tidak sesuai atau tidak tepat, 5) siswa kurang aktif dalam pembelajaran kerana terbiasa menerima materi pelajaran dari guru.

adalah 65. Ternyata dari 24 siswa yang mengikuti ujian semester I hanya dua orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan siswa lainnya tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini berarti target yang ingin dicapai oleh guru kelas IV tidak terlaksana.

Supaya terwujud pembelajaran PKn yang sesuai dengan tujuan, manfaat, dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan maka dalam pembelajaran guru dapat mempergunakan berbagai macam pendekatan. Pendekatan dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menentukan dan merencanakan bentuk pembelajaran yang ingin dilaksanakan, sehingga guru dapat menyiapkan alat dan media yang akan memperlancar proses pembelajaran.

Menurut Wina (2006:125) "Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran". Dengan berpijak kepada satu pendekatan kita dapat memperoleh gambaran tentang metode - metode yang cocok dengan materi pelajaran guna memperoleh hasil yang memuaskan. Salah satu pendekatan yang dapat dipakai dalam pembelajaran adalah Pendekatan *Cooperative Learning*. Pendekatan *Cooperative Learning* adalah pendekatan dalam pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok dalam menyelesaikan masalah.

Penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektifitas yang sangat tinggi bagi perolehan hasil belajar siswa baik dilihat dari pengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran maupun dari pengembangan dan pelatihan sikap serta keterampilan

sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupannya di masyarakat. Van Sickle, dkk (dalam Etin Solihatin 2008:13)

Salah satu model pendekatan *Cooperative Learning* yang dapat dipakai dalam pembelajaran PKn yaitu pendekatan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Pendekatan *Cooperatif Learning tipe TGT* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan presentasi guru tentang tujuan dan materi pembelajaran, penyelesaian tugas dalam kelompok dan diakhiri dengan pertandingan antar siswa di akhir minggu.

Pendekatan *Cooperative learning tipe Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif , belajar akan lebih rileks dan menyenangkan disamping itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keberanian dalam mengeluarkan pendapat saat berdiskusi dan partisipasi dalam belajar.

Berdasarkan kenyataan di atas peneliti tertarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah: Bagaimanakah meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui penggunaan

pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi ?

Rumusan masalah diatas dapat dirinci secara khusus sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan pembelajaran PKn dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi?
3. Bagaimana hasil belajar PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 17 Pakan Kuarai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini secara umum adalah : Untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil Belajar PKn dengan penggunaan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi .

Secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament* (TGT)

di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament (TGT)* di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi.
3. Mendeskripsikan hasil belajar PKn dengan menggunakan pendekatan *Cooperative learning tipe Teams games tournament (TGT)* di kelas IV SDN 17 Pakan Kurai Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi.

D. Manfaat Penelitian

Setelah berakhirnya penelitian maka diharapkan hasilnya dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Salah satu syarat untuk menyelesaikan S1, dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman praktis dalam melaksanakan dan meningkatkan pembelajaran PKn di SD.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan kooperatif.

3. Bagi lembaga dan instansi pendidikan (sekolah) dapat bermanfaat sebagai bahan dalam peningkatan mutu pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

“Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Morgan (dalam Ngalim Purwanto,1994:84). Hasil belajar menurut pendapat Syaiful Bahri Djamarah (dalam www.geocities.com.) yakni “Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.” Selanjutnya menurut Hamalik (dalam [http:// definipengertian.blogspot. com](http://definipengertian.blogspot.com)) “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan,sikap dan keterampilan.”

Dari kedua pendapat diatas peneliti menjelaskan bahwa Hasil belajar merupakan gambaran tentang tingkat penguasaan suatu pengetahuan,sikap dan keterampilan oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar bukanlah ukuran , tetapi hasil belajar dapat diukur setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan

siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah di capainya.

b. Tujuan Evaluasi hasil belajar

Penguasaan siswa terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah menjalani proses pembelajaran perlu dievaluasi. Menurut Kunandar (2007:378) “evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tercapai tidaknya kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dengan kompetensi dasar ini dapat diketahui tingkat penguasaan materi standar oleh peserta didik, baik yang mencakup aspek intelektual, sosial, emosional, spiritual, kreativitas, dan moral.”

Selanjutnya Mulyasa (2005:209) menyatakan” penilaian hasil bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pembentukan kompetensi peserta didik.”

Dari kedua pendapat diatas peneliti menjelaskan bahwa tujuan dari diadakannya svaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui tercapai atau tidak kompetensi dasar yang telah ditetapkan oleh pendidik.

c. Manfaat dari evaluasi hasil belajar

Menurut Kunandar (2007: 389-390) “manfaat penilaian antara lain: 1) untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya, 2) untuk memantau dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik, 3)

untuk umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan,
 4) Untuk masukan bagi guru untuk merancang kegiatan belajar,
 5) untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komiter tentang efktifitas pendidikan.”

Seterusnya Mulyasa (2005;209) menyatakan” seluruh penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, mendiagnosis kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran, dan menentukan kenaikan kelas bagi peserta didik.”

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar bermanfaat untuk memberikan umpan balik bagi guru dan siswa dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

2. Hakekat Pendidikan kewarganegaraan

a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan yang diberikan di sekolah dasar saat ini merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan Negaranya. Selain itu PKn juga berisi pendidikan hak dan kewajiban warganegara secara khusus dalam hububungan berbangsa dan bernegara. Menurut Depdiknas (2008:97) “Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang menfokuskan

pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Sedangkan menurut Kaelan dan Achmad (2007: 1) ” Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berperan strategis dalam mempersiapkan warganegara yang cerdas, bertanggung jawab, dan beradab”. Selanjutnya menurut Kosasih dalam Wjanto (2008: 1) “ Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berupaya melahirkan warganegara Indonesia yang religius, cerdas, demokratis dan berkepribadian Indonesia”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berupaya membentuk warga negara yang tahu akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, cerdas dalam bertindak, religius, demokratis, dan berkepribadian Indonesia. Dengan diberikannya pendidikan PKn di sekolah dasar diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta dapat meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

d. Tujuan PKn

Menurut Depdiknas (2008: 97) mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1.) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2.) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, 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 lainnya
- 4.) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari uraian diatas terlihat jelas bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan itu adalah untuk membentuk siswa menjadi warganegara yang baik, tahu akan hak dan kewajibannya serta berkepribadian sesuai dengan pancasila dan UUD 45.

e. Ruang Lingkup PKn

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menurut Depdiknas (2008: 98) ruang lingkup dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah:” 1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa 2) Norma, hukum, dan peraturan , 3) Hak Asasi manusia, 4) Kebutuhan Warganegara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan dan Politik, 7) Pancasila , 8) Globalisasi.” Semua ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diatas harus diajarkan kepada siswa mulai dari kelas I sampai kelas VI.

3. Pendekatan *Cooperative learning*

a. Pengertian Pendekatan *Cooperative learning*

Pendekatan *Cooperative learning* merupakan pendekatan yang memfokuskan pada kerjasama siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Kelompok sebaiknya terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah) dan bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, suku, dan budaya yang berbeda. Keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan masalah sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Wina (2007:241) menjelaskan “Pendekatan kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok–kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.”

Sedangkan menurut Mohamad (2005: 1-2) menjelaskan “Pendekatan kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok –kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya ,anggota kelompok bersifat heterogen karena terdiri dari siswa dengan hasil belajar tinggi,rata-rata ,dan rendah;laki –laki dan perempuan;siswa dengan latar belakang suku yang berbeda yang ada dikelas tersebut.”

Disamping itu menurut Nurasma (2006:12) menyatakan “Pendekatan kooperatif adalah kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk menemukan dan memahami konsep serta mendiskusikan masalah dengan temannya yang terdiri dari empat atau enam orang yang bersifat heterogen.”

Selanjutnya menurut Cooper dan Heinich (dalam Nurasma 2006: 11-12) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok – kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas –tugas akademik bersama , sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan social .Anggota -anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling ketergantungan satu sama lain untuk mencapai bersama.

Dari kedua pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan Cooperative learning merupakan pendekatan yang menekankan kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dalam pendekatan Cooperative learning ini siswa dituntut untuk aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru menjadi fasilitator dan motivator bagi siswa tersebut.

b. Tujuan Pendekatan Kooperatif Learning

Menurut Nurasma (2006 :12-14) tujuan pendekatan Cooperative learning adalah:” 1) Pencapaian hasil belajar

,pendekatan kooperatif learning bertujuan untuk meningkatkan kinerja (hasil belajar) siswa dalam tugas tugas akademiknya, membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik. 2) Penerimaan terhadap keragaman ,pendekatan ini memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerjasama satu sama lain atas tugas tugas bersama .3) Pengembangan keterampilan social, pendekatan kooperatif learning memberikan siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi yang sangat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.”

c. Kelebihan Pendekatan Cooperative learning

Setiap pendekatan itu ada kelebihanannya begitu pula halnya dengan pendekatan Cooperative learning, menurut Wina (2007 : 250) keunggulan dari pendekatan Cooperative learning antara lain:

a) dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, b) mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata –kata secara verbal; c) Membantu siswa untuk respek pada orang lain, d) membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, e) ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik siswa sekaligus kemampuan social, f) mengembangkan kemampuan siswa untuk mernguji ide dan pemahamannya sendiri, g) meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata, h) memberikan motivasi dan rangsangan untuk berfikir .

Sedangkan menurut Davidson (dalam Nurasma 2006:26)
 “keunggulan dari pendekatan Cooperative learning adalah siswa dapat menyelesaikan tugas – tugas yang kompleks, meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman dan siswa berprestasi lebih mementingkan orang lain.”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Cooperative learning dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi akademik melalui kerja kelompok yang baik diantara anggota angotanya dan adanya rasa tanggung jawab setiap anggota terhadap keberhasilan kelompok, maka dengan sendirinya kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

d. Model -model Pendekatan *Cooperative learning*

Menurut Mohamad(2005:5) Pendekatan Cooperative learning memiliki beberapa model yaitu:

a.) Students Achievement Divisions (STAD), b.) Jigsaw, c.) Teams- Games- Tournament (TGT), d.) Team Accelerated Instruction (TAI), e.) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).

Dari model- model diatas yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah Teams Games Tournament (TGT).

4. Pendekatan Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT).

a. Pengertian TGT (*Teams Games Tournaments*)

Banyak ahli yang mengemukakan pengertian dari TGT, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

Menurut Nurasma (2006: 54) menyatakan:

Pendekatan kooperatif learning tipe Teams Games Tournaments merupakan suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan pemberian pertanyaan yang harus diselesaikan dalam kelompok, sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Selanjutnya menurut Mohamad (2005:7)

Teams Games Tournaments adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan presentasi guru dan kerjasama tim yang sama dengan STAD, namun mengganti kuis dengan turnamen atau lomba mingguan dimana dalam lomba itu siswa berkompetisi dengan anggota tim lain agar dapat menyumbangkan poin pada skor tim mereka .

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan Cooperative Learning tipe TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang dimulai dengan presentasi materi secara klasikal oleh guru, kerja sama dalam tim dan diakhiri dengan turnamen diakhir minggu. Dalam pendekatan Cooperative Learning tipe TGT ini siswa akan dibuat lebih aktif dan kreatif, menyenangkan dan bertanggung jawab karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berusaha lebih keras agar kelompoknya menjadi yang terbaik dalam turnamen.

b. Langkah – langkah pembelajaran TGT

Berdasarkan pendapat Mohamad (2005:40) langkah- langkah pembelajaran dari pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* adalah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas

Bahan ajar dalam *TGT* diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini lebih sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah –diskusi yang dilakukan oleh guru. Presentasi yang diberikan guru harus diperhatikan oleh siswa dengan baik karena berisi tentang tujuan , tugas , atau kegiatan yang harus dilakukan siswa . Guru juga memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dan bekerja dalam tim sehingga menjadi tim yang unggul dalam turnamen nantinya .

2. Kerja Tim

Tim tersusun dari empat atau lima orang siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik, dan jenis kelamin. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran tim berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama , saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab pertanyaan .

3. Permainan

Permainan yang diberikan kepada 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 tiga orang siswa, tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan membaca soal sesuai dengan angka yang ada pada kartu itu dengan kuat supaya siswa yang ada pada meja tersebut dapat mendengarnya. Siswa yang membaca soal mendapat giliran pertama menjawab pertanyaan. Siswa lain pada meja tersebut dapat memberikan jawaban berbeda untuk menantang jawaban temannya. Kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang juga telah disediakan. Setiap jawaban yang benar akan memperoleh poin dari kartu yang dimenangkannya.

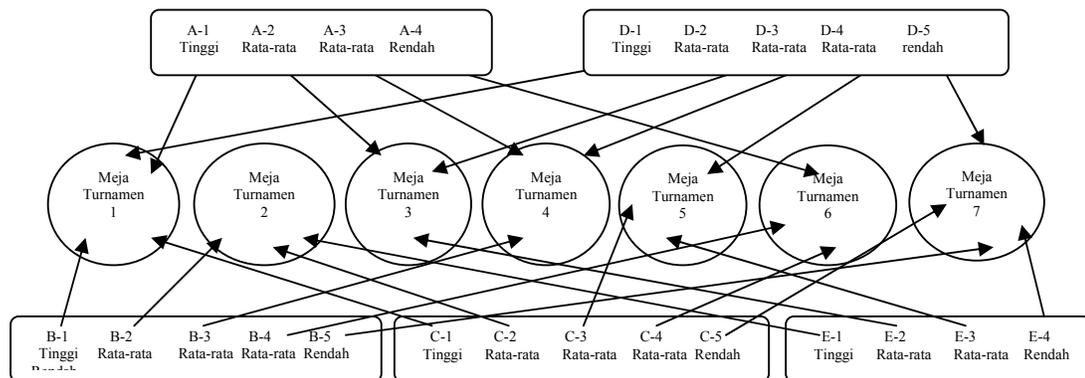
4. Turnamen

Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. Turnamen biasanya dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Tahap-tahap dari turnamen sebagai berikut:

a. Pada Permulaan turnamen

Pada permulaan turnamen diinformasikan perihal penempatan siswa pada meja turnamen dimana lima meja berisi

tiga orang siswa dan dua meja berisi empat orang. Penempatan ini berdasarkan nilai skor dasar siswa yang dapat diambil dari nilai terdahulu, dalam penelitian ini skor dasar siswa diambil dari nilai semester satu tahun ajaran 2009/2010. Penempatan siswa pada meja turnamen dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



(sumber :Mohammad 2005:42)

Dari bagan di atas terlihat bahwa siswa yang berada dalam satu meja memiliki kemampuan yang sama.

Kemudian siswa menempati meja-meja yang telah ditentukan oleh guru. Salah seorang siswa ditugaskan guru untuk membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban, satu lembar skor permainan dan setumpuk kartu bernomor kepada setiap meja yang telah disediakan.

Untuk memulai permainan masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil kartu bernomor. Siswa yang memperoleh kartu bernomor paling tinggi itulah yang memperoleh kesempatan menjadi pembaca soal yang pertama

sedangkan siswa yang berada disebelah kiri si pembaca menjadi penantang pertama dan siswa yang berada disebelah kanan si pembaca menjadi penantang yang kedua. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

b. Pada saat permainan

Pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Misalnya siswa(pembaca) memperoleh kartu bernomor 10 maka ia harus menjawab pertanyaan nomor 10. Seorang pembaca yang tidak yakin akan jawabannya boleh menerka jawaban tersebut tanpa mendapat hukuman.

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, maka siswa disebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang dimilikinya dan dianggapnya benar. Penantang kedua(siswa yang berada disebelah kanan si pembaca) dapat mempergunakan kesempatan menantang bila memiliki jawaban yang berbeda dari kedua jawaban yang telah dikemukakan teman-temannya.

Sementara itu penantang kedua harus berhati-hati, karena dia dapat kehilangan kartu yang telah dimenangkan bila memberikan jawaban yang salah. Apabila setiap siswa menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain yang berada disebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar

jawaban dan membacakan jawaban yang benar tersebut dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah ia harus mengembalikan kartu yang telah dikumpulkan dan dimenangkannya ketumpukan kartu. Apabila tidak ada satu pun jawaban benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan kartu. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

c. Pada saat permainan berakhir

Para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan yang telah disediakan. Apabila masih tersisa waktu siswa bisa memainkan permainan kedua, dan mencatat skor yang diperoleh pada lembar skor setelah permainan kedua berakhir. Contoh lembar skor permainan.

Tabel 2. Lembar skor permainan

Meja 3

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Total	Poin turnamen
Lusi	Mawar	5	7	12	20
Rudi	Bugenvil	14	10	24	60
Ratna	Dahlia	11	12	23	40

(sumber :Mohammad 2005:49)

Pada contoh tabel diatas dapat dilihat bahwa Lusi yang berasal dari kelompok mawar memenangkan 5 kartu pada permainan pertama dan 7 kartu pada permainan kedua, sehingga total kartunya 12 buah. Pada tabel terlihat Lusi memperoleh poin 20 hal ini dikarenakan Lusi adalah pemain yang paling rendah total kartunya dibandingkan temannya yang lain.

d. Penghargaan tim

Skor tim dihitung berdasarkan pada skor yang di peroleh kelompok dari turnamen. Secara umum poin yang diberikan dalam turnamen ada tiga yaitu poin 60 untuk siswa yang mencapai skor tertinggi, poin 40 untuk siswa yang memperoleh skor lebih rendah ,dan poin 20 untuk yang terendah. Poin di atas untuk meja yang terdiri dari 3 anggota tanpa ada skor kembar. Apabila terdapat skor kembar dalam sebuah permainan atau jika ada meja yang memiliki lebih atau kurang dari tiga pemain maka peraturan pemberian poin berpedoman pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Penghitungan poin turnamen

3.1.1 Skor untuk meja yang terdiri dari 4 anggota dan terdapat skor kembar

Pemain	Tidak ada skor kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor tengah	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga untuk skor tinggi	Kembar tiga untuk skor rendah	Kembar empat	Kembar dua pasang
Skor tinggi	60	50	60	60	50	60	30	50
Skor menengah	40	50	40	40	50	30	30	50
Skor menengah	30	30	40	30	50	30	30	30
Skor rendah	20	20	20	30	20	30	30	30

(sumber :Mohammad 2005:50)

3.1.2 Skor untuk meja yang terdiri dari 3 anggota tapi ada skor kembar

Pemain	Tidak ada skor kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga
Skor tinggi	60	50	60	40
Skor tengah	40	50	30	40
Skor rendah	20	20	30	40

(sumber :Mohammad 2005:51)

3.1.3 Skor untuk meja yang terdiri dari 2 anggota dan terdapat skor kembar

Pemain	Tidak ada skor kembar	Kembar
Skor tinggi	20	40
Skor rendah	20	40

(sumber :Mohammad 2005:51)

Sedangkan penghargaan yang diberikan kepada tim ada tiga macam seperti pada table berikut:

Tabel 4.1 Tiga tingkat penghargaan

Kriteria (rata-rata Tim)	Penghargaan
40	TIM BAIK
45	TIM HEBAT
50	TIM SUPER

(sumber :Mohammad 2005:52)

Setelah skor tim dihitung dan diumumkan tim yang memperoleh penghargaan maka lembar penghargaan dapat di cetak pada kertas HVS dan dipasang pada papan bulletin yang

telah disiapkan, sebagai penghargaan kepada tim yang berkinerja baik.

Sedangkan menurut Nurasma (2006 : 54-55) langkah langkah Pendekatan Cooperative Learning tipe TGT itu adalah sebagai berikut:

1. Persiapan pembelajaran.

Dalam persiapan pembelajaran ini yang dilakukan oleh guru antara lain merancang materi pelajaran yang sesuai dengan TGT, menempatkan siswa dalam kelompok dan menentukan skor dasar siswa.

2. Penyajian Materi

Guru menyajikan materi pembelajaran sebelum siswa bekerja dalam kelompok.

3. Kegiatan Belajar Kelompok

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

4. Pemeriksaan terhadap Hasil Kegiatan Kelompok.

Hasil kerja siswa diperiksa dengan cara dipresentasikan didepan kelas oleh salah seorang wakil kelompok ,sedangkan kelompok lain dapat menanggapi .

5. Turnamen

Turnamen dilakukan dengan membentuk kelompok baru terlebih dahulu. Pembentukan ini dilakukan dengan cara

mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan sama. Anggota kelompok baru menempati meja turnamen dan memulai permainan.

6. Penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok.

Dari kedua langkah langkah pendekatan kooperatif tipe TGT di atas peneliti akan mempergunakan langkah langkah yang dikemukakan oleh Mohamad karena peneliti lebih memahami langkah –langkah tersebut.

4. Penerapan Pendekatan *Cooperatif Learning Tipe TGT* dalam pembelajaran PKn

Penggunaan Pendekatan *Cooperatif Learning Tipe TGT* dalam pembelajaran PKn dikelas IV Sekolah Dasar Negeri 17 Pakan Kurai dilaksanakan dengan mengikuti langkah langkah pendekatan *Cooperatif Learning Tipe TGT* sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Mohammad diatas yaitu :

a. Presentasi kelas

Dalam tahap ini guru menyajikan materi yang berisi tujuan pembelajaran, tugas dan kegiatan yang harus dilakukan siswa.

b. Kerja tim

Pada tahap ini siswa melakukan diskusi dalam tim untuk menyelesaikan LKSyang diberikan guru dan mengoreksi jawaban teman yang salah.

c. Permainan

Siswa memainkan permainan berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa .

d. Turnamen

Dalam tahap ini siswa mengeluarkan kemampuan terbaiknya dalam berkompetisi dengan teman dari kelompok lain pada meja turnamen, guna memperoleh nilai tertinggi untuk disumbangkan pada timnya.

e. Penghargaan Tim

Penghargaan diberikan berdasarkan poin yang diperoleh oleh tim. Tim dengan skor tertinggi akan diumumkan pada papan bulletin dan memperoleh sertifikat.

B. Kerangka Teori

Pendekatan *Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. Pendekatan ini membuat siswa belajar aktif, kreatif lebih rilek dan menyenangkan serta dapat bekerjasama dengan temannya.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan gambaran dari langkah – langkah pendekatan *Cooperatif Learning Tipe TGT* yakni pelaksanaan presentasi kelas oleh guru, siswa belajar dalam tim guna menyelesaikan

LKS, Permainan berupa kartu-kartu bernomor yang berisi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa, pelaksanaan turnamen dan pemberian penghargaan bagi tim yang berhasil dengan poin tertinggi. Dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah –langkah di atas dalam pembelajaran PKn maka hasil belajar siswa akan meningkat sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Selengkapnya dapat disimak dalam bagan dibawah ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournamens* (TGT) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournamens* sama dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran diskusi, yang membedakannya adalah pelaksanaan turnamen dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang memenangkan turnamen.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournamens* membuat siswa aktif dan kreatif serta gembira, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa saat berdiskusi dan pelaksanaan turnamen. Adapun langkah-langkah pembelajaran mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournamens* sebagai berikut :1) presentasi kelas, 2) kerja Tim, 3) permainan , 4) turnamen , 5) penghargaan tim.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournamens* meningkatkan, baik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil

belajar tidak hanya nilai semata tapi tergambar dalam sikap dan tingkah laku siswa sehari-hari.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini ,maka penulis mengemukakan beberapa saran antara lain:

1. Rancangan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru dalam mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamens* sangat mudah dipahami karena itu peneliti menyarankan hendaknya guru mempergunakan rancangan pembelajaran TGT ini dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamens* akan membuat siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan serta pembelajaran menjadi bermakna, untuk itu dalam pembelajaran guru dapat mempergunakan TGT agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.
3. Hasil belajar siswa dengan mempergunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamens* akan meningkat dan memuaskan serta penilaian yang dilakukan mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas.2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*.Jakarta:Depdiknas
- E.Mulayasa.2007.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* .Jakarta:PT.Rineka Cipta
- Etin Solihatin, Raharjo.2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*.Jakarta:PT .Bumi Aksara
- Kaelan dan Achmad Subandi.2007.*Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*.Yogyakarta:Paradigma
- Kasihani kasbolah,1999.*Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Jakarta:Debdikbud
- Kunandar.2007. *Guru profesional,Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*.Jakarat:PT Rajagrafindo Persada
- M.Ngalim Purwanto.1994. *Psikologi Pendidikan* .Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Masnur Muslich.2008.*KTSP Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Kontektual*.Jakarata: Bumi Aksara
- Mohamad Nur.2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya:Pusat Sains Dan Matematika Sekolah Unesa
- Nurasma.2006.*Model Pembelajaran Kooperatif*. Depdiknas
- Rochiati Wiriaatmadja.*Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syaiiful Bahri Djamarah.2006 *Strategu Belajar Mengajar*.Jakarta:PT rineka cipta
- Wina Sanjaya.2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*.Jakarta:Kencana Prenada Media group
- <http://gurupkn.wordpress.com/2008/05/13/esensi-pendidikan-nilai-moral-dan-pkn-di-era-globalisme/#more-156>
- <http://definisi-pengertian.blogspot.com/2010/10/pengertian>