

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TGT (*TEAM GAME TOURNAMEN*) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PKN
DI KELAS IV SDN 22 LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

YULIA
81501

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2008**

ABSTRAK

YULIA, 2008, Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team game tournamen*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara 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 kerja sama antara anggota kelompok. *Team Game Tournamen* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran dengan cara ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa belajar dalam kelompok, dan melakukan permainan dalam *tournamen*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif yang bersifat kualitatif. Langkah-langkah TGT yaitu: 1) Presentasi kelas dimana guru menyajikan materi, 2) Kerja tim, siswa membentuk 1 tim yang terdiri dari 4-5 orang siswa untuk mengerjakan LKS, 3) Permainan berupa kartu bernomor yang berisi pengetahuan siswa, 4) *Tournamen* dilaksanakan dalam meja-meja turnamen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 22 Lubuk Begalung Padang, dengan 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2008 dengan waktu pembelajaran satu kali pertemuan (2 x 35 menit), dan siklus II pada tanggal 21 dan 23 Mei 2008 dengan waktu pembelajaran dua kali pertemuan (4 x 35 menit).

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan kooperatif tipe TGT ini terlihat siswa aktif dan kreatif serta menunjukkan respon positif, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa sewaktu diskusi kelompok dan *tournamen*. Dari hasil belajar siswa pada siklus 1 diperoleh rata-rata nilai 60,57 dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dengan rata-rata nilai 71,5 dari jumlah 26 siswa sedangkan standar nilai yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70. 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 SDN 22 Lubuk Begalung Padang.

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 **“Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournamen*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang”**.

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

Skripsi ini dapat penulis susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Drs. Muhammadi M.Si selaku seketaris jurusan dan dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, arahan, dorongan, kritikan serta memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Silvinia, M.Ed selaku pengelola Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Berasrama.
4. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, arahan, dorongan, kritikan serta memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Drs. H. Mansur Lubis, Ibu Dra. Nur Asma M.Pd, dan Ibu Dra. Asnidar selaku tim penguji yang telah memberikan saran dan kritikan untuk sempurnanya skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu staf mengajar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
7. Ibu Nurmaleni selaku kepala sekolah SDN 22 Lubuk Begalung Padang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Yusniamar selaku guru kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sewaktu penulis penelitian.
9. Bapak-bapak dan Ibu-ibu guru di SDN 22 Lubuk Begalung Padang, yang telah memberikan informasi kepada penulis.
10. Kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi dan bantuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Siswa-siswi kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang, yang telah bersedia menjadi nara sumber dan pelaku observer.
12. Rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2006 PGSD S1 Berasrama yang telah banyak memberikan dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan dan petunjuk yang diberikan menjadi amal shaleh bagi bapak dan ibu 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 kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Padang, Juli 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Lampiran	ix

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.....	10
4. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif.....	11
5. Model-model Pembelajaran Kooperatif.....	12
B. <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	15
1. Pengertian.....	15
2. Langkah-langkah TGT.....	15
C. Hasil Belajar.....	21
1. Pengertian Hasil Belajar.....	21
2. Klasifikasi Hasil Belajar.....	22
D. Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	25

3. Ruang Lingkup Kewarganegaraan.....	26
E. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT	26
F. Kerangka Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Subjek Penelitian.....	29
3. Waktu atau Lama Penelitian.....	29
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
2. Alur Penelitian.....	31
3. Prosedur Penelitian.....	32
a) Perencanaan.....	32
b) Pelaksanaan.....	34
c) Pengamatan.....	35
d) Refleksi.....	36
C. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian.....	36
2. Sumber Data.....	37
D. Instrumen Penelitian.....	37
E . Analisis Data.....	38
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	
A. Hasil Penelitian	
1.Siklus 1.....	41
a) Perencanaan.....	41
b) Pelaksanaan.....	43
c) Pengamatan.....	48
d) Refleksi.....	50
2. Siklus 2.....	51
a) Perencanaan.....	51

b) Pelaksanaan.....	52
c) Pengamatan.....	57
B. Pembahasan	
a. Siklus 1.....	59
b. Siklus 2.....	61
BAB V Simpulan dan Saran	
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Lembar skor permainan.....	20
4.2. Skor dasar siswa (Nilai Mid Semester 2).....	44
4.3. Hasil tes siswa siklus 1.....	47
4.4 Hasil tes siswa siklus II.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1.....	65
2. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	76
3. Soal Turnamen dan Kunci Jawaban.....	80
4. Lembar Pengamatan Untuk Guru.....	82
5. Lembar Pengamatan Untuk Siswa.....	84
6. Lembar Pengamatan Keberhasilan Mengajar Guru.....	86
7. Format Pencatatan Lapangan Untuk Guru.....	87
8. Format Pencatatan Lapangan Untuk Siswa.....	88
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	89
10. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	109
11. Soal Turnamen dan Kunci Jawaban.....	111
12. Lembar Pengamatan Untuk Guru.....	113
13. Lembar Pengamatan Untuk Siswa.....	115
14. Lembar Pengamatan Keberhasilan Mengajar Guru.....	117
15. Format Pencatatan Lapangan Untuk Guru.....	118
16. Format Pencatatan Lapangan Untuk Siswa.....	119
17. Dokumentasi.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas dan *setting* pembelajaran atau *setting* lainnya. Menurut Milles (dalam <http://blogspot.com/2007/11/model-pembelajaran-11/03/2008>) adalah bentuk representasi akurat, sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Memilih suatu model pembelajaran, harus sesuai dengan realita yang akan dihasilkan dari proses kerjasama dilakukan antara guru dan siswa. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran yang dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas.

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam <http://zainurie.files.wordpress.com/2007/12/ppp.pembelajaran-kooperatif.pdf>10/03/2008)“model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran”. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran diantaranya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar.

Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya. Sasarannya adalah tahap pembelajaran yang maksimum bukan saja untuk diri sendiri, tetapi juga untuk teman-teman yang lain.

Cooper dan Heinich (dalam Nur, 2006:11) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

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 pokok bahasan dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan adanya kerja sama antara anggota kelompok.

Team Game Tournamen (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 turnamen.

Di Sekolah Dasar Negeri 22 Lubuk Begalung Padang, khususnya kelas IV berdasarkan saat peneliti menjadi guru honor selama kurang lebih delapan bulan dan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 5 maret 2008 hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar PKn yang diperoleh siswa pada mid semester II tahun ajaran 2007/2008 rata-rata hanya 63,19 sedangkan standar nilai yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa menjadi bosan dan akhirnya tujuan pembelajaran yang diinginkan tak tercapai.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Nur (2006:26) dengan menggunakan tipe TGT dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis 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 permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang **“Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Setelah memperhatikan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk rancangan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD?
3. Bagaimana hasil dari pelaksanaan rancangan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Setelah melihat rumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk rancangan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SD.
3. Mendeskripsikan hasil belajar dengan penerapan model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn di kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Saling menginformasikan kepada guru SD tentang tahapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn.
2. Memberikan masukan kepada kepala sekolah SD tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Bagi peneliti sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. 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 kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamid Hasan (dalam Etin, 2007:4) “kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama, dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya”. sedangkan menurut Nur (2006:11), “semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan”. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada model pembelajaran kooperatif berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan model pembelajaran yang lain. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja

sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan, yang dilaksanakan secara kumpulan kecil supaya siswa dapat berkerjasama dalam kumpulan untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. “Secara dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan pelajar bekerjasama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran” Johnson & Johnson, (dalam Nur, 2006:11)

Ada beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Davidson dan Kroll (dalam Nur, 2006:11) mendefinisikan

Belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Cooper dan Heinich (dalam Nur, 2006:11) 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–keterampilan kolaboratif dan sosial”. Anggota-

anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Slavin (dalam Nur, 2006:11) menyatakan bahwa, “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pengajaran 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 belajar dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

Kelompok dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan dari dua orang individu atau lebih yang berinteraksi secara tatap muka dan setiap individu menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompoknya sehingga mereka memiliki dan merasa saling ketergantungan secara positif yang digunakan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran kelompok untuk mencapai tujuan bersama pula.

Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif adalah untuk mendesak siswa untuk melibatkan diri dan menjadikan mereka berpikir secara bebas,

mengadakan motivasi, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerangkan atau mengulang suatu pokok bahasan dalam berkomunikasi dengan temannya serta menghapus persaingan di dalam kelas.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim (dalam Mohamad, 2006:12) adalah sebagai berikut:

- 1) Pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidak mampuannya, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan, 3) pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengerjakan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan harga diri. selain itu, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan 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 kerja sama dan kolaborasi.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Carin (dalam Sutrisni <http://gurupkn.wordpress.11/03/2008>) adalah sebagai berikut:

- (1) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa, (2) Setiap anggota memiliki peran, (3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan

Slavin (dalam Sutrisni <http://gurupkn.wordpress11/03/2008>) mengemukakan tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: 1) Penghargaan kelompok, 2) Pertanggungjawaban individu, 3) Kesempatan sama untuk mencapai keberhasilan.

Penerapan pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan kemandirian siswa dalam belajar, dimana siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. Penempatan kelompok dalam pembelajaran ini dibentuk secara heterogen dengan melihat tingkat kemampuan dari siswa tersebut. Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok, serta pertanggungjawaban setiap anggota kelompok untuk saling membantu, dan menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, serta saling peduli diantara sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif menggunakan skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari

yang terdahulu. Penggunaan skoring bagi siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

4. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif 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 aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Mohamad (dalam Nur, 2006:26) 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".

Kelebihan yang paling besar dari penerapan pembelajaran 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, Davidson (dalam Nur Asma, 2006:26).

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 anggota kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara anggota kelompok. Maka dengan sendirinya kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

5. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

a. Student Teams Achievement Divisions (STAD)

Model STAD dikembangkan oleh Robert Slavin. Slavin (dalam Nur, 2006:51) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar, beranggotakan empat atau lima orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat ras dan etnis atau kelompok sosial lainnya.

Guru menggunakan STAD diawali dengan menerangkan informasi baru baik dalam bentuk informasi verbal maupun melalui teks. Langkah selanjutnya dikelompokkan dalam empat sampai lima orang. Setiap anggota kelompok diberi lembaran kerja yang berbeda untuk diskusi, setiap jawaban yang diberikan masing-masing anggota kelompok akan dinilai oleh anggota yang lain berdasarkan kunci yang diberikan guru kepada salah seorang siswa, sehingga masing-masing

saling memberi angka kemampuan belajar temannya menjawab pertanyaan yang saling diajukan. Kemudian masing-masing kelompok mengumumkan skor kemajuan masing-masing temannya dan pengumuman tentang siswa yang memperoleh skor yang tinggi.

b. Jigsaw

Model pembelajaran *Jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan para koleganya pada tahun 1978. Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam tim-tim yang bersifat heterogen. Siswa diberi bab-bab atau unit-unit lain untuk dibaca dan diberi lembar pakar yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota tim untuk dijadikan fokus ketika membaca. Bila setiap anggota telah selesai membaca, siswa dari tim-tim yang berbeda dari topik yang sama bertemu dalam kelompok pakar untuk mendiskusikan topik mereka sekitar 30 menit. Para pakar tersebut kembali ke tim mereka masing-masing dan bergiliran mengajar teman-teman dalam tim tentang topik mereka.

c. Teams Games Turnament (TGT)

Menurut Saco, (dalam <http://suhadinet.wordpress.com.wordpress.com/2008/3/28/model>). 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).

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.

d. *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. Pada model pembelajaran kooperatif dengan model TAI ini setiap siswa bekerja sesuai dengan unit-unit yang diprogramkan secara individual yang dipilih sesuai dengan level kemampuannya.

e. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Menurut Slavin (dalam Nur, 2006:57) 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. Mereka terlibat dalam sebuah

rangkaian kegiatan bersama, termasuk saling membacakan satu dengan lainnya. Mereka bekerja sama untuk memahami ide pokok dan keterampilan pemahaman yang lain.

Karena keterbatasan dana, waktu dan kemampuan peneliti, untuk melaksanakan penelitian dalam pembelajaran PKn. Maka dalam penelitian ini peneliti hanya memakai pembelajaran kooperatif tipe TGT.

B. *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian

Teams Games Tournamen mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran kooperatif Jhon Hopkinsn yang pertama. TGT menggunakan presentasi guru, kerja tim dan *turnamen*.

Dalam TGT (Nur, 2006:54) pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa 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.

2. Langkah-langkah TGT

a. Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai 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.

b. Kerja tim

Tim tersusun dari lima atau enam siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi *tournamen*. 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.

c. Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengtes pengetahuan siswa yang diperoleh dari

presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik sama atau 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 dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh memberikan jawaban yang berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja *turnamen*. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor. Setelah siswa menyelesaikan *turnamen* dilakukan penghitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru

d. *Tournamen*

Tournamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. *Tournamen* dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

(1) Pada permulaan *tournamen*

Di informasikan perihal penempatan-penempatan meja *turnamen* siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja untuk dijadikan meja *turnamen*. Menugasi

salah seorang membantu membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban siswa, dan satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar skor permainan kepada tiap meja.

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

(2) Pada saat permainan

Pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Misalnya siswa yang mengambil kartu bernomor 10 menjawab pertanyaan nomor 10. Seorang pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menerka tanpa mendapatkan hukuman.

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

Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil

dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain yang berada disebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban benar tersebut dengan keras. Pemain yang memberikan 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 ada satu pun jawaban benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis

(3) 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.

Lembar skor permainan

Meja 1

Tabel 2.1

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Permainan 3	Total	Poin Turnamen
Erman	Anggrek	5	7	-	12	20
Lisa	Mawar	14	10	-	24	60
Anita	Melati	11	12	-	23	40

(Robert dalam Mohammad, 2005:49)

(4) Aturan penilaian dalam *tournamen*

Memberikan bonus poin, yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja *tournamen* diberi bonus 60 poin. Setiap skor tertinggi kedua pada setiap meja *tournamen* menerima bonus 40 poin, dan skor tertinggi yang ketiga pada setiap meja *tournamen* menerima bonus 20 poin, dan skor terendah pada setiap meja *tournamen* menerima bonus 10 poin.

Seluruh siswa memainkan permainan tersebut pada waktu yang sama. Sementara mereka sedang bermain, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memastikan bahwa setiap siswa memahami prosedur permainan tersebut.

(5) Penentuan pemenang

Sepuluh menit sebelum akhir pelajaran, guru memberi tahu waktu habis dan meminta siswa berhenti bermain dan menghitung kartu mereka. Kemudian mereka harus mengisi nama, tim, dan

skor mereka pada lembar skor permainan. Apabila setiap siswa telah menghitung poin *tournamennya*, 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.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Menurut Skinner, dalam aderusliana (dalam <http://blogs.unpad.ac.id/aderusliana/?p=4>). belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang harus dapat diukur bila pembelajaran (siswa) berhasil dilaksanakan, maka respon bertambah tetapi bila tidak belajar banyaknya respon 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 (dalam [http:// www.litagama.org/jurnal/edisi5/strategi_pemb.htm](http://www.litagama.org/jurnal/edisi5/strategi_pemb.htm) 3/4/08) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif 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 relatif, permanen, atau tetap.

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata

pelajaran. Apabila terjadi perubahan tingkah 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 Soedirjo (dalam [http://www.litagama.org/jurnal/edisi5 / Strategipembhtm3/4/08](http://www.litagama.org/jurnal/edisi5/Strategipembhtm3/4/08)) mendefinisikan "hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimiliki seseorang.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang dan kurang.

Dari pendapat diatas 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.

2. Klasifikasi hasil belajar

Bloom (dalam http://www.litagama.org/jurnal/adisi5/strategi_pemb.hm3/40/8) membagi klasifikasi hasil belajar 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 atas lima aspek, yakni 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) mengatakan”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) menyebutkan:

“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 dengan 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.

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

D. Pendidikan Kewarganegaraan

1. 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 UUD 1945.(dalam <http://opinikublogloon27/3/2008>).

Sedangkan pendidikan kewarganegaraan menurut UU tentang pendidikan kewarganegaraan Bab1 pasal 1 (dalam <http://www.pohan.dephan.go.id/RUU%20Dikwar.htm/27/3/2008>).

Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar warga 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 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 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.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaran

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:271) adapun tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti

korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-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.

E. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*)

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 ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Presentasi kelas
- b. Kerja tim

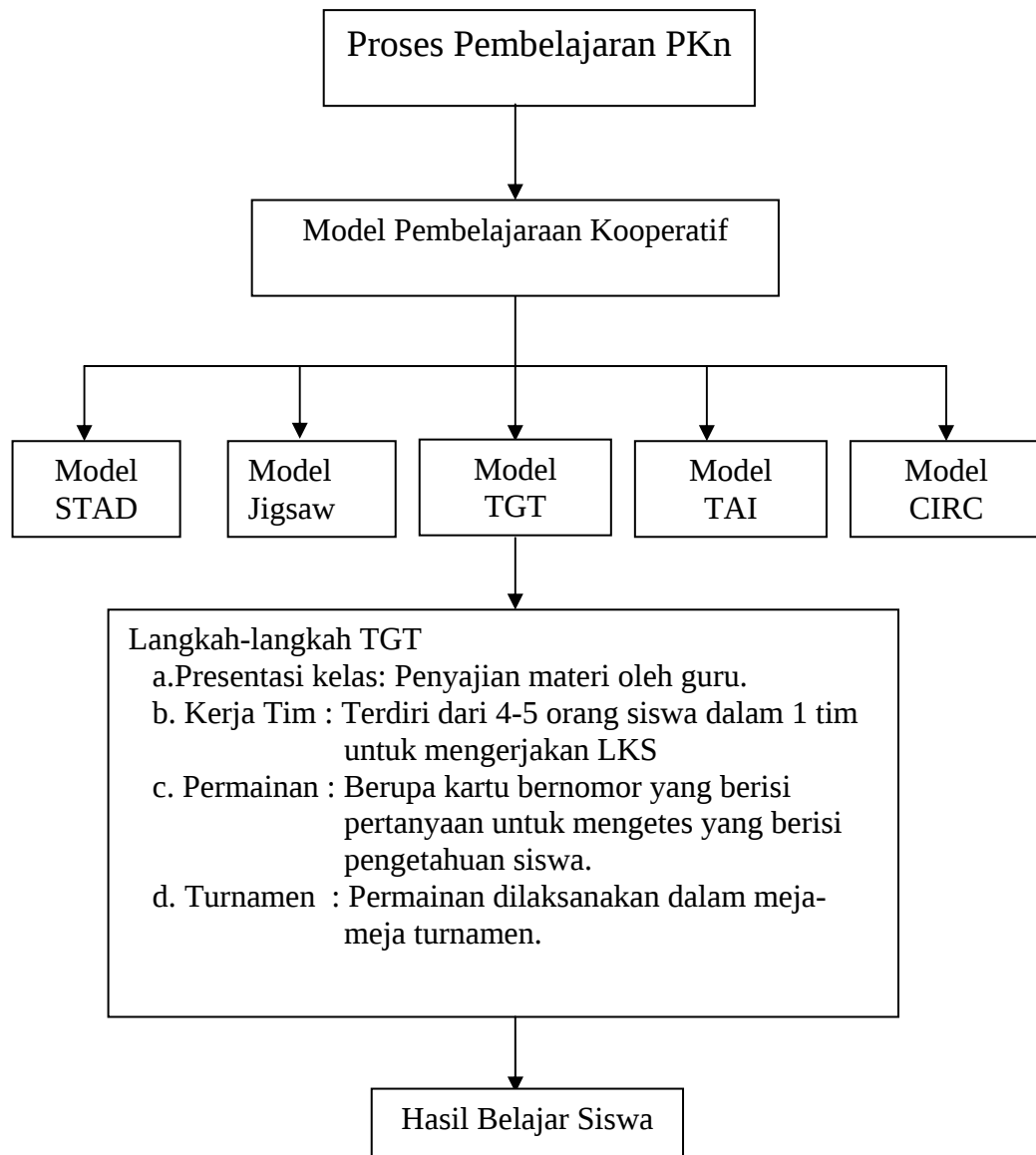
c. *Game* (Permainan)

d. *Turnamen*

F. Kerangka Teori

Penerapan model kooperatif dengan tipe TGT pada pembelajaran dampak globalisasi serta budaya kita dan misi kebudayaan internasional, dikelas IV SD. Bertujuan untuk mengetahui dampak globalisasi serta budaya kita. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran, serta mengali pengetahuan siswa menggunakan metode tanya jawab tentang, 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 enam siswa. Didalam tim tersebut siswa mengerjakan LKS untuk menuntaskan materi yang telah ada, setelah siap baru siswa diletakkan pada kursi-kursi *turnamen* untuk melakukan permainan. Setelah usai *turnamen* tersebut guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.

Bagan Kerangka Teori

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan data dan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 22 Lubuk Begalung Padang dapat ditarik simpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat beberapa indikator yang berkait 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 II lebih meningkat dari siklus I, dimana rata-rata kelas yang didapat pada siklus I 60,57 sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata kelas 71,5

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar PKn yaitu :

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

.

DAFTAR PUSTAKA

- Aderuslana. (<http://www.blog.unpad.ac.id/aderuslana/?p=4> Diakses 8 April 2008)
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta
- Dimyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Eggen dan Kauchak. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. (Online) <http://zainuria.files.wordpress.com/2007/12/ppp.pembelajaran-kooperatif.pdf>. Diakses 10 Maret 2008
- Milles. 2007. *Model Pembelajaran*. (Online) http://blogspot.com/2007/11/model_pembelajaran. Diakses tanggal 11 Maret 2008.
- Mohamad, Nur. 2005. *Pebelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP.
- Moh. Uzer usman. 2006. *Menjadi Guru Profesioanl*. Bandung : Grafika
- Nur Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas
- Nasution Nur Wahyudi, *Efektifitas Strategi Pembelajaran kooperatif Dan Ekspositasi Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Cara Berfikir*, dalam (<http://www.litagama.org/jurnal/edisi5/strategipemb.html>) Diakses 3 April 2008.
- Ritawati Mahyudin, Yetti Ariani. 2007. *Hand Out ata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- Rustam Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: (<http://www.klinikprosempembelajaran.com/blooklek/penelitianindakankelas>). Diakses 8 April 2008)
- Rosna. 2006. *Peningkatan Hasil Belajar Geometri Dalam Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Bangun Datar Bagi Siswa Kelas IV SDN 18 Koto Panjang*. Skripsi tidak diterbitkan, FIP UNP Padang.