

**PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)* UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN  
PKn DI KELAS IV SD NEGERI 18 KOTO LUAR  
KECAMATAN PAUH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :  
ALMASRI  
NIM:07527**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pada siswa . Maka untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tetap menjadi prioritas utama pemerintah Indonesia saat ini. Menurut BNSP (2006:1) “Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, dan olah rasa agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global”.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut pemerintah berusaha melakukan penataan pendidikan secara bertahap dan terus-menerus melalui pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kunandar (2007:6-7), bahwa :

Peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan dapat ditempuh melalui program dan kebijakan. 1) meningkatkan pelaksanaan wajib belajar sembilan tahun, 2) memberikan akses yang lebih besar kepada kelompok masyarakat yang selama ini kurang terjangkau oleh layanan pendidikan, 3) meningkatkan penyediaan pendidikan keterampilan dan kewirausahaan atau pendidikan non formal, 4) meningkatkan penyediaan dan pemerataan sarana prasarana pendidikan, 5) meningkatkan kualifikasi, kompetensi, dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan, 6) meningkatkan kesejahteraan tenaga pendidik dan kependidikan, 7) menyempurnakan manajemen pendidikan dan meningkatkan partisipasi dalam proses perbaikan mutu pendidikan, 8) meningkatkan kualitas kurikulum dan pelaksanaan yang bertujuan membentuk karakter dan kecakapan hidup sehingga peserta

didik mampu memecahkan berbagai masalah kehidupan dan kreatif dan menjadi manusia yang inovatif serta produktif”.

Salah satu program pemerintah dalam hal peningkatan mutu pendidikan dimulai dari tingkat SD. Pada tingkat SD peningkatan kualifikasi pendidikan dimulai peningkatan profesional guru, sarana dan prasarana, Dalam peningkatan profesional guru, di harapkan guru mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai, karena strategi pembelajaran adalah merupakan suatu pembelajaran yang terbentuknya hubungan baik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2009:2) bahwa model pembelajaran adalah “strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran”.

Dalam memilih strategi pembelajaran guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran seperti dalam pembelajaran PKn guru dapat menggunakan model *cooperative* tipe *TGT*. *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn. Karena model pembelajaran *TGT* merupakan suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dan beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*Tournament*). Karena dalam model pembelajaran tersebut siswa termotivasi dengan adanya penghargaan setelah belajar kelompok yang diberikan oleh guru. Karena *TGT* tersebut mempunyai kelebihan antaranya dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa lebih giat dan termotivasi. Hal ini sesuai dengan kelebihan model *cooperative* menurut Nur(2008:21) adalah:

Kelebihan model *cooperative* juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam model *cooperative* ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang, guru 1) lebih sering menggunakan metode ceramah, 2) sering menyampaikan materi secara klasikal, 3) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok, 4) kurang memberi motivasi kepada siswa yang mendapat prestasi, 5) kurang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan sesama teman kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak kepada siswa yaitu 1) tidak aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi, 2) kurang berinteraksi sesama temannya, 3) siswa yang berprestasi kurang dapat tersalurkan prestasinya sesama temannya, 4) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok, 5) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap, nilai dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa menjadi rendah dengan nilai rata-rata 60, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn adalah 70. Dari 25 orang siswa, yang mendapat nilai 70 berjumlah 10 orang, yang mendapat nilai 65 berjumlah 2 orang, yang mendapat nilai 60 berjumlah 2 orang, yang mendapat nilai 55 berjumlah 1 orang, yang mendapat nilai 50 berjumlah 4 orang, yang mendapat 45 berjumlah 3 orang, yang mendapat nilai 40

berjumlah 2 orang. Data tersebut didapatkan berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

Tabel nilai siswa pada akhir semester di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar  
Kecamatan Pauh Kota Padang

| No        | Nama siswa | Hasil belajar | Keberhasilan belajar perorangan |              |
|-----------|------------|---------------|---------------------------------|--------------|
|           |            |               | Tuntas                          | Belum tuntas |
| 1         | AB         | 65            |                                 | √            |
| 2         | BC         | 55            |                                 | √            |
| 3         | CD         | 65            |                                 | √            |
| 4         | DE         | 70            | √                               |              |
| 5         | EF         | 60            |                                 | √            |
| 6         | FG         | 70            | √                               |              |
| 7         | GH         | 40            |                                 | √            |
| 8         | HI         | 70            | √                               |              |
| 9         | IJ         | 50            |                                 | √            |
| 10        | JK         | 70            | √                               |              |
| 11        | KL         | 60            |                                 | √            |
| 12        | LM         | 40            |                                 | √            |
| 13        | MN         | 50            |                                 | √            |
| 14        | NO         | 70            | √                               |              |
| 15        | OP         | 45            |                                 | √            |
| 16        | PQ         | 45            |                                 | √            |
| 17        | QR         | 70            | √                               |              |
| 18        | RS         | 70            | √                               |              |
| 19        | ST         | 70            | √                               |              |
| 20        | TU         | 50            |                                 | √            |
| 21        | UV         | 50            |                                 | √            |
| 22        | VW         | 55            |                                 | √            |
| 23        | WX         | 70            | √                               |              |
| 24        | XY         | 45            |                                 | √            |
| 25        | YZ         | 70            | √                               |              |
| Jumlah    |            | 1475          |                                 |              |
| Rata-rata |            | 60            |                                 |              |

Sumber data sekunder (2010)

Padahal dalam pembelajaran PKn guru dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran seperti model pembelajaran *cooperative*

*learning* tipe *TGT*, yang mana di dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* ini, siswa dapat termotivasi, siswa lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat.

Pembelajaran *TGT* adalah suatu permainan yang sangat menarik bagi siswa, di mana dalam permainan tersebut masing-masing tim akan mendapatkan skor. Baik skor yang rendah maupun skor tertinggi.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn. "Model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dan beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*Tournament*). Karena dalam model pembelajaran tersebut siswa termotivasi dengan adanya penghargaan setelah belajar kelompok yang diberikan oleh guru. Karena *TGT* tersebut mempunyai kelebihan antaranya dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa lebih giat dan termotivasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin sekali untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Pembelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang".

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas secara umum permasalahannya adalah : Bagaimanakah penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT (Team Games Turnament )* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang. Untuk itu peneliti akan merinci rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT (team games tournament)* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT (Team Games Turnament)* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Bagaimana penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT (Team Games Turnament )* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang. Secara rinci peneliti akan mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang?
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang?
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang?

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

Di harapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi:

1. Kepala Sekolah  
Sebagai bahan masukan untuk memberikan bimbingan terhadap guru untuk menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn.
2. Guru  
Menambah pengetahuan sebagai informasikan dan masukan bagi guru dalam mengajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT*.
3. Peneliti
  - a. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam meningkatkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan model *cooperative learning* tipe *TGT*.
  - b. Salah satu syarat untuk penyelesaian program S1 PGSD Universitas Negeri Padang.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Model Cooperative

###### a. Pengertian Model Cooperative

Menurut Sugiyanto (2009:37) model *cooperative* adalah:

Suatu model yang kegiatannya 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. Model *cooperative* merupakan salah satu model yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Cooper (dalam Didi, 2007:58) menjelaskan bahwa

“Model *cooperative* sebagai model 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 Etin, 2007:4) menyatakan bahwa, “ model *cooperative* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative* adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga

mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya (berkolaboratif) dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dan semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar bersama dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

#### **b. Tujuan Model *Cooperative***

Tujuan model *cooperative* menurut Robert (2008:33) adalah sebagai berikut :

1) Adanya pencapaian hasil belajar, tujuan yaitu 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 ketidakmampuannya, serta memberi 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 mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi

Sedangkan menurut Nur (2008:3) Tujuan model *cooperative* adalah “1) adanya pencapaian hasil, 2) penerimaan terhadap individu, 3) dapat mengembangkan keterampilan sosial”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas bahwa Penggunaan model *cooperative* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan karya diri. Selain itu, juga dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta dapat meningkat kinerja siswa dalam tugas akademik, memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling

bergantung satu sama lain atas tugas bersama. Pada akhir pembelajaran *cooperative* ini memberikan penghargaan untuk kelompok dan belajar untuk menghargai satu sama lain. Serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

Pembelajaran *cooperative* menggunakan metode skor yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skor ini setiap siswa baik berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesimpulan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

### c. Prinsip Model *Cooperative*

Prinsip model *cooperative* menurut Nur (2006:14) yaitu:

1) belajar siswa aktif, 2) belajar bekerja, 3) pembelajaran partisipatorik, 4) *Reactive Teaching* dan 5) Pembelajaran yang menyatakan dengan menerapkan prinsip pembelajaran *cooperative* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat merangsang unsur psikologis siswa. Dalam pembelajaran siswa akan lebih aktif, bersemangat dan berani mengemukakan pendapat sehingga dengan sendirinya siswa dapat menemukan dan membangun pengetahuannya yang menjadi tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Didi (2007:59) Prinsip model *cooperative* adalah “1) belajar siswa aktif, 2) belajar bekerjasama, 3) pembelajaran partisipatorik, 4) mengajar reaktif, 5) pembelajaran yang menyenangkan”. Dari beberapa penjelasan di atas dapat terlihat bahwa prinsip model *cooperative* mampu membuat siswa berani dan bersemangat mengemukakan pendapat serta dapat menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

#### **d. Kelebihan Model Cooperative**

Kelebihan model *cooperative* menurut Nur (2008:21) adalah :

Kelebihan model *cooperative* juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berpestasi dalam model *cooperative* ternyata lebih mementingkan orang lain. tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Sedangkan menurut Slavin (1995:21) kelebihan model *cooperative* dapat “menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas. Seperti diketahui bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga salah satu kebutuhan yang menyebabkan seseorang mempunyai motivasi mengaktualisasikan dirinya adalah kebutuhan untuk diterima dalam suatu masyarakat atau kelompok”.

Dari beberapa uraian di atas bahwa kelebihan model *cooperative* mampu meningkatkan kecakapan individu, maupun kelompok, dan memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk, dan menimbulkan motivasi sosial di dalam kelompok.

#### **e. Unsur-unsur Dasar Model Cooperative**

Unsur-unsur dasar model *cooperative* menurut Lie (dalam Nur, 2008: 8) ada lima unsur dasar yang dapat dalam struktur pembelajaran *cooperative*, yaitu sebagai berikut:

1) saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok, 2) setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pembelajaran, 3) interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, 4) evaluasi proses kelompok, dimana keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Sedang Arends (dalam Nur 2008:9) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative* adalah sebagai berikut :

1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”, 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, 4) siswa haruslah membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, 5) siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikarenakan untuk semua anggota kelompok, 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar, 7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya

Abdurrahman dan Bintoro (dalam Nurhadi, 2003:60) berbagai elemen dalam pembelajaran *cooperative* adalah, adanya : “ (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas, (4) keterampilan untuk menyalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang sama secara sengaja diajarkan.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan belajar *cooperative* keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Jika dalam pembelajaran tersebut terjalin interaksi yang bagus diantara sesama anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok, dimana semua 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.

## **2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

### **a. Pengertian PKn**

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

Senada dengan Winataputra (dalam Aziz 1999:16) “ PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diadakan “.

Sedangkan Somantri (dalam Aziz 1999:14) mengemukakan bahwa “PKn merupakan mata pelajaran bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi, warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari dan melaksanakan hak dan mewajibkan warga Negara”.

Dari uraian diatas terlihat pelajaran PKn adalah suatu usaha untuk membentuk warga Negara yang memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia serta bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik.

b. Tujuan PKn di SD

Depdiknas (2006:271) 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 nanti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk air 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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis, aktif, kreatif dan bertanggung jawab serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari PKn adalah: “1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan dan Politik, 7) Pancasila, 8) Lembaga pemerintahan desa dan kecamatan”.

Selanjutnya ditegaskan lagi oleh Depdiknas (2006:271) 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) Lembaga pemerintahan desa dan Kecamatan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta Lembaga pemerintahan desa dan kecamatan.

### **3. *Team Games Tournament (TGT)***

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

Pengertian *TGT* dapat di jelaskan sebagai berikut:

Menurut *Robert* (2008:1) *TGT* adalah “menggunakan *turnament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Sedangkan menurut *Saco* (dalam *Suhadi*:2008:1) *TGT* adalah “siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.

Dari uraian teori dapat disimpulkan bahwa pengertian *TGT* adalah suatu permainan yang sangat menarik bagi siswa, di mana

dalam permainan tersebut masing-masing tim akan mendapatkan skor.

Baik skor yang rendah maupun skor tertinggi.

**b. Langkah-langkah *Team Games Tournament (TGT)***

Menurut Robert (2008:53) langkah-langkah *TGT* Secara berurutan adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas, Setiap belajar dengan model *TGT* selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum penyajian materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk *bercooperative*, penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar. 2) Kegiatan belajar kelompok/tim, Setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan kegiatan belajar selesai dilaksanakan, 3) Permainan, Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok, 4) *Tournament*, *tournament* merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. 5) Penghargaan kelompok, Penghargaan kelompok diberikan perolehan poin kelompok dalam *turnament*. Masing-masing kelompok membaca perolehannya kembali kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Hal senada juga dikemukakan oleh Slavin (dalam Suhadi, 2008:2) langkah-langkah *TGT* adalah “penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*geams*) pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dari uraian teori dapat diketahui bahwa langkah-langkah *TGT* yaitu, 1) penyajian kelas, 2) kegiatan belajar kelompok/tim, 3) permainan, 4) *tournament*, 5) penghargaan kelompok.

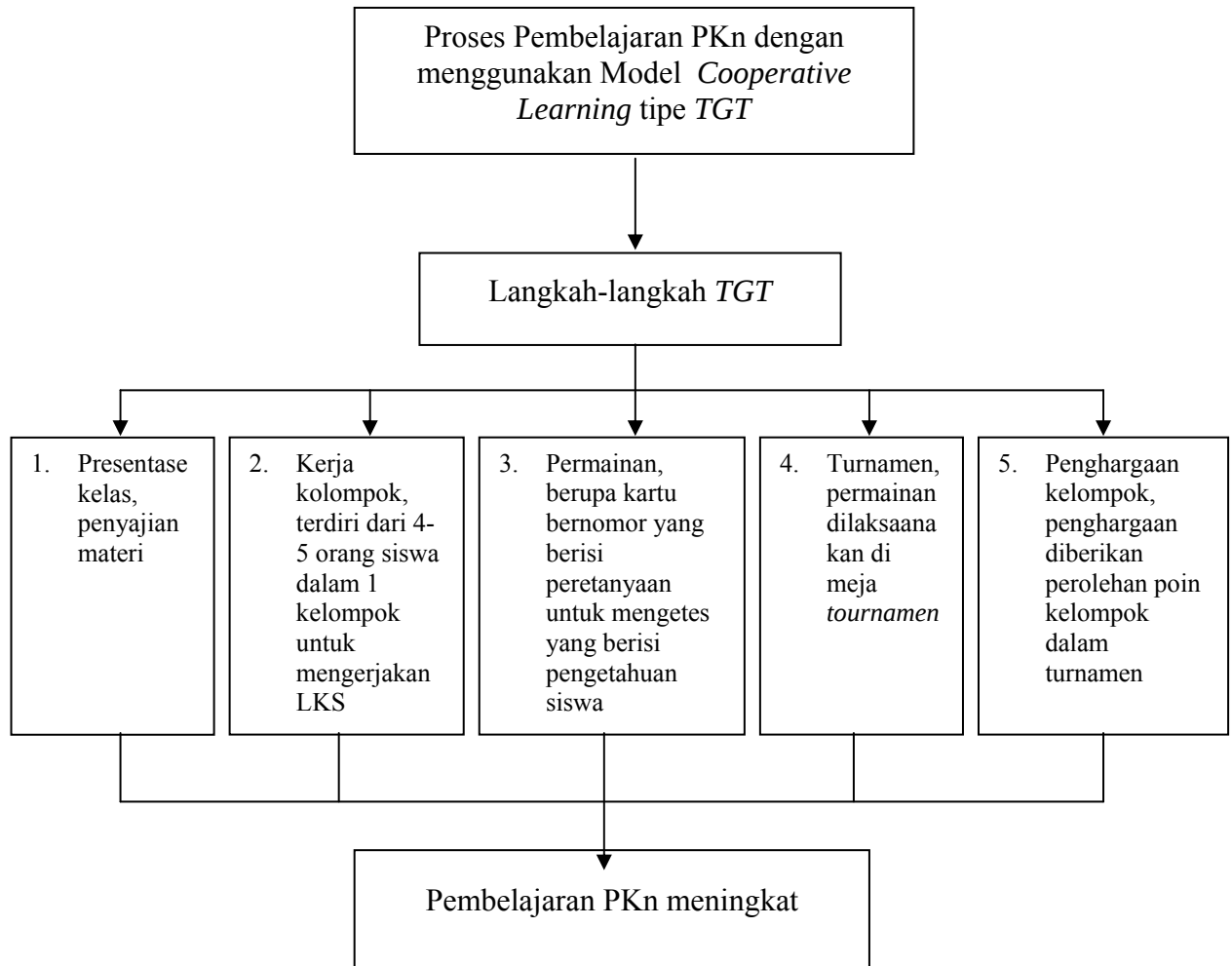
## **B. Kerangka Teori**

Penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* pada pembelajaran PKn tentang lembaga pemerintahan desa dan kecamatan di Kelas IV SD bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami lembaga pemerintahan desa dan kecamatan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dapat menggunakan langkah-langkah *TGT* sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran diawali dengan 1) penyajian kelas menyampaikan tujuan dan memberikan tugas-tugas dilanjutkan penyajian materi yang diberikan guru 2) Kegiatan belajar kelompok setiap belajar kelompok guru membagikan LKS dan lembar kunci jawaban 3) Permainan berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa 4) *Tournament* permainan dilaksanakan dimeja *tournamaen* 5) Penghargaan diberikan perolehan poin masing-masing kelompok dan mengembangkan poin untuk kelompoknya.

### Bagan Kerangka Teori



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* (*team games tournament*) untuk peningkatan pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

#### **A. Simpulan**

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

1. Berdasarkan rancangan pembelajaran dengan Penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn terlaksana dengan baik karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah *TGT* yaitu: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan, *tuornament* dan penghargaan kelompok
2. Pada pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* ada beberapa tahap yaitu penyajian materi dan pemajangan media, siswa sudah bisa menginterpretasikan gambar dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II kualifikasinya baik. Pada tahap kerja kelompok, siswa berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya, dan bekerja sama dengan baik serta siswa juga saling menghargai pendapat temannya dan menerima perbedaan sesama temannya. Pada tahap *tournament*/permainan kuis, siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat dengan adanya

permainan kuis/ *tournament* ini yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, pada tahap memberikan penghargaan sudah terlaksana dengan baik dan siswa lebih bersemangat untuk belajar lebih aktif.

3. Peningkatan hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* dapat di lihat lebih baik mencakup tiga ranah. Aspek kognitif siklus I pertemuan I sebesar 63%, siklus I pertemuan II 69%, dan untuk siklus II sebesar 79%. Untuk aspek afektif siklus I pertemuan I sebesar 58%, siklus I pertemuan II sebesar 61%, untuk siklus II 73%, dan aspek psikomotor siklus I pertemuan I sebesar 60%, siklus I pertemuan II sebesar 61%, dan untuk siklus II 72%. Peneliti mengambil kesimpulan, bahwa guru telah berhasil meningkatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* di SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

## **B. Saran**

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

1. Disarankan kepada guru kelas IV atau guru yang lain, agar menggunakan rancangan pembelajaran sebelum mengajar di kelas agar apa yang kita ajarkan kepada siswa tidak melenceng dari konsep rancangan pembelajaran, serta alangkah baiknya guru dalam mengajar menggunakan salah satu model pembelajaran salah satunya, menggunakan model

*cooperative learning* tipe *TGT*, karena dengan model ini pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan.

2. Disarankan kepada guru Sekolah Dasar agar pelaksanaan pembelajaran di kelas harus sesuai dengan rancangan pembelajaran agar konsep pembelajaran diterapkan dengan baik serta membimbing siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Disarankan kepada guru sekolah dasar agar memvariasikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* dan menggunakan media dalam mengajar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dalam belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aziz Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Andrieas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*. [http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang lingkup.html](http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang%20lingkup.html) (diakses 2 Februari 2010).
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Didi Sutardi, dkk. 2007. *Pembaharuan dalam PBM di SD*. Bandung : UPI Press.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Standar Nasional Pendidikan.
- Dhydiet Setya Budhy. (<http://www.infoskripsi.com/research/artikel-skripsi-penjaskes.html>.)
- Ettin. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Masnur Muslich. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman Dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhadi. 2003. *Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual and Learning) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Nur Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas.
- , 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Press Padang
- Ritawati. 2008. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS : Surakarta.
- Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Suhadi, *Pembelajaran Cooperative Tipe Teams-Games Tournament (TGT)*, <http://Suhadinet.wordpress.com>, diakses tanggal 28 Oktober 2010