

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR PKn ANTARA MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DENGAN METODE CERAMAH
PADA SISWA KELAS X MAN MUARA LABUH**

Skripsi

*Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (SI) Di
Fakutas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**MAISARAH ZULSAFNI
00444/2008**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**JURUSAN ILMU SOSIAL POLITIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSetujuan UJIAN SKRIPSI

Judul : Perbedaan Hasil Belajar PKn antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Metode Ceramah pada Siswa Kelas X IAIN Irbabu Lahab

Nama : MAHARANI ZULHAFIDH

NIM : 200800044

Jurusan : Ilmu Sosial Politik

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Ilmu Sosial

Paling, 12 April 2011

Ditandatangani Oleh:

Pendamping I



Bs. El. Maria Murningsih, M.Ed., S.P., SE
NIP. 19601202 198403 2 001

Pendamping II



Brs. H. Almasi, S.P., M.Pd
NIP. 19630704 198003 1 003

BALAIAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dibacakan oleh wakil-dekanatkan di depan Tim Pengaji Skripsi
Jurusan Ilmu Sosial Politik, Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Padang

Pada hari Kamis Tanggal 25 April 2013 Pukul 13.00 sd 15.00 WIB

**Pertemuan Hasil Belajar PKN antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Round Robin Tournament (TRT) dengan Metode Ceramah pada Siswa Kelas
X IPSN Muaro Labuh**

Nama : MAJANAH DULAPNI

NIM : 200800644

Jurusan : Ilmu Sosial Politik

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 25 April 2013

Tim Pengaji

Nama

Ketua : Dr. Hj. Maria Mismawati, M.Pd, M.A

Indikator : Drs. H. Almar, M.P, M.Si

Anggota : Drs. Suryand, M.Si

Anggota : Drs. M. Fachri Indan, M.Si, Ph.D

Anggota : Dr. Iswari, M.Pd, MA

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAISARAH ZULSAFNI
TM/NIM : 2008/ 00444
Jurusan/Prodi : Ilmu Sosial Politik/ PPKn
Fakultas : Ilmu Sosial
Judul : Perbedaan Hasil Belajar PKN antara Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan
Metode Ceramah pada Siswa Kelas X MAN Muara Labuh.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil 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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 29 April 2013

Saya yang menyatakan,



MAISARAH ZULSAFNI

ABSTRAK

Maisarah Zulsafni, 2008/00444. Perbedaan Hasil Belajar PKn antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Ceramah Pada Siswa Kelas X MAN Muara Labuh.

**Pembimbing : 1. Dr. Hj. Maria Montessori, M.Ed, M.Si
2. Drs. H. Akmal, SH. M.Si**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar PKn antara model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode ceramah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Posttest Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN Muara Labuh yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013, sedangkan sampel penelitian adalah X-1 sebagai kelas eksperimen dan X-2 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dengan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan pada kedua kelas sampel dengan soal yang sama di akhir pembelajaran atau KD I dan KD II. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Dari analisis data dengan uji t, memiliki kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terlihat bahwa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen pada KD I sebesar 80,1667 dan pada KD II 81,6667, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa pada KD I 73,6667 dan pada KD II sebesar 75,1667. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pada KD I nilai $t_{hitung} = 2,359 > t_{tabel} = 1,70$ pada $\alpha 0,05$. Dan pada KD II nilai $t_{hitung} = 2,243 > t_{tabel} = 1,70$ pada $\alpha 0,05$ sehingga H_1 diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Perbedaan Hasil Belajar PKn antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Ceramah pada Siswa Kelas X MAN Muara Labuh”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Sosial Politik, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Maria Montessori, M.Ed, M.Si, sebagai pembimbing I dan sebagai penasehat akademik (PA), yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan. Serta telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Akmal, SH, M.Si, sebagai pembimbing II, yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Suryanef, M.Si, Bapak Drs. M. Fachri Andan, M.Si, Ph.D dan Ibu Dr. Isnarmi, M.Pd, MA sebagai Tim Penguji.
4. Bapak Ketua Jurusan, yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar dan administrasi Jurusan Ilmu Sosial Politik yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Jasrul, S.Pd, selaku Kepala MAN Muara Labuh.
7. Ibu Firna Oktavia, S.Pd, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan eksperimen dikelas yang menjadi tanggung jawab beliau.
8. Ayah, Ibu, dan Adik-adik yang dengan bantuan segenap cinta telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materil.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat pahala dan balasan dari Allah SWT. Amin

Peneliti telah menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya namun jika masih terdapat kekurangan, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, April 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Hipotesis Penelitian.....	10
H. Kelemahan Penelitian.....	11
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran Kooperatif	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	16
3. Metode Ceramah	20
4. Hasil Belajar.....	24
B. Kerangka Konseptual	27

BAB III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian Dan Rancangan Penelitian	29
B.	Populasi dan Sampel Penelitian	30
C.	Variabel Penelitian	31
D.	Jenis,Sumber,Teknik dan Alat Pengumpul Data	32
E.	Prosedur Penelitian.....	37
F.	Teknik Analisis Data.....	41
G.	Defenisi Operassional	44

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A.	Temuan Umum.....	46
B.	Temuan Khusus.....	50
C.	Pembahasan.....	71

BAB V. PENUTUP

A.	Kesimpulan	79
B.	Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai-nilai Rata-rata Ulangan Harian Mata Pelajaran PKn Kelas X MAN Muara Labuh Tahun Pelajaran 2012/ 2013 5	5
2. Perbandingan Keunggulan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	22
3. Perbandingan Kelemahan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	23
4. Rancangan Penelitian.....	29
5. Distribusi Jumlah Siswa dan Nilai-nilai Rata-rata Ulangan Haria PKn Kelas X MAN Muara Labuh Tahun Pelajaran 2012/ 2013	30
6. Ringkasan Validitas Soal Uji Coba.....	34
7. Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
8. Pimpinan MAN Muara Labuh	46
9. Jumlah Guru dan Pegawai MAN Muara Labuh.....	50
10. Jumlah Siswa MAN Muara Labuh	50
11. Analisis Soal Uji Coba.....	51
12. Rangkuman Hasil Statistik Dasar Rata-Rata Hasil Post-Test KD I Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
13. Persentase Post-Tes KD I Kelas Eksperimen	56
14. Persentase Post-Tes KD I Kelas Kontrol	58
15. Rangkuman Hasil Statistik Dasar Rata-Rata Hasil Post-Test KD II Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
16. Persentase Post-Tes KD I Kelas Eksperimen	61
17. Persentase Post-Tes KD II Kelas Kontrol.....	63
18. Output SPSS dari Uji Normalitas KD I	65

19. Output SPSS dari Uji Homogenitas KD I.....	66
20. Output SPSS dari Uji Normalitas KD II.....	67
21. Output SPSS dari Uji Homogenitas KD II	68
22. Output SPSS dari Uji Hipotesis Post-test KD I	69
23. Output SPSS dari Uji Hipotesis Post-test KD II.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	28
2. Histogram Klasifikasi Hasil Post-Tes KD I Kelas Eksperimen.....	57
3. Histogram Klasifikasi Hasil Post-Tes KD I Kelas Kontrol	59
4. Histogram Klasifikasi Hasil Post-Tes KD II Kelas Eksperimen	62
5. Histogram Klasifikasi Hasil Post-Tes KD II Kelas Kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas eksperimen.....	84
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	118
3. Materi Ajar	127
4. Lembaran Diskusi siswa	142
5. Soal Tournament	145
6. Lembar Jawaban Soal Tournamen.....	150
7. Kisi-kisi Soal Uji Coba	154
8. Soal Uji Coba.....	156
9. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	164
10. Uji Validitas	165
11. Uji Reabilitas	167
12. Distribusi Jawaban Soal Uji Coba	168
13. Anlisis Indeks Kesukaran, Daya Beda Dan Validitas Tes Soal Uji Coba.....	169
14. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	171
15. Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba.....	172
16. Soal Post-Tes KD I	173
17. Soal Post-Tes KD II	177
18. Kunci Jawaban Post-Tes KD I dan KD II.....	181
19. Nilai Post-Tes KD I dan KD II Kelas Eksperimen	182
20. Nilai Post-Tes KD I dan KD II Kelas Kontrol.....	183

21. Uji Normalitas Post-test KD I.....	184
22. Uji Normalitas Post-test KD II	185
23. Uji Homogenitas Post-test KD I	186
24. Uji Homogenitas Post-test KD II.....	187
25. Uji Hipotesis (Uji t) Post-test KD I.....	188
26. Uji Hipotesis (Uji t) Post-test KD II	189
27. Tabel r	190
28. Tabel t	191
29. Output SPSS Olahan Data Post-Test KD I dan KD II.....	192
30. Surat Izin Penelitian Dari FIS Untuk Kesbangpol Dan Limnas	201
31. Surat Izin Penelitian Dari FIS Untuk Kemenag Solok Selatan.....	202
32. Surat Izin Penelitian Dari Kesbangpol Dan Limnas	203
33. Surat Izin Penelitian Dari Kemenag Solok Selatan	204
34. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di MAN Muara Labuh.....	205

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mutu pendidikan di Indonesia masih sangat jauh dari harapan. Beragam masalah muncul dari berbagai sisi. Upaya peningkatan mutu pendidikan sudah dilakukan dengan berbagai cara. Tapi dalam peningkatan mutu pendidikan bukanlah perkara sederhana dan mudah. Banyak tantangan dan hambatan ditemukan, misalnya keadaan lingkungan sekolah kurang memadai, waktu dan cara belajar siswa yang kurang tepat, serta cara penyampaian materi oleh guru kurang sesuai dengan keadaan siswa. Hal ini merupakan faktor-faktor yang menyebabkan mutu pendidikan masih jauh dari harapan. Semua faktor tersebut perlu pula mendapat perhatian, sekaligus ikut diperbaiki satu dan lainnya.

Upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan terus ditingkatkan baik dalam pembenahan kurikulum maupun kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan tidak akan berhasil apabila tenaga pengajar atau guru tidak dilibatkan. Usman (2006:9) menyatakan bahwa proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Oleh karena itu, guru dituntut dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam peningkatan hasil belajar, sehingga mutu pendidikan semakin meningkat.

Menyadari akan pentingnya pendidikan pemerintah Republik Indonesia telah menetapkan tujuan pendidikan Nasional yang dinyatakan

dalam Undan-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yaitu: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas secara efektif ditentukan oleh: unsur-unsur tenaga kependidikan yang profesional, sarana dan prasarana yang memadai serta kurikulum yang relevan, serta serangkaian kegiatan dari tenaga pendidik kepada siswa yang diberikan baik disekolah maupun diluar sekolah (Slameto: 1995:52).

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, maka guru disekolah merupakan salah satu pihak yang memegang peranan penting untuk mengarahkan dan menjadikan siswa memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai. Berkenaan dengan hal ini, maka guru sebagai tenaga pendidik, mesti memiliki kompetensi profesional dibidangnya. Keadaan seperti ini pada akhirnya diharapkan guru dapat menggali potensi siswa kearah yang optimal mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Peranan guru yang paling utama dan menonjol yakni sebagai fasilitator yang berfungsi untuk menciptakan interaksi antara guru dengan siswa atau sebaliknya yang lebih intensif (Semiawan, 1985). Dalam proses belajar seyogyanya guru mencari berbagai upaya, teknik, dan strategi yang

dapat mendorong naiknya hasil belajar anak kearah yang optimal dari peserta didik yang dalam proses belajar mengajar pada hakikatnya tidak muncul dengan sendirinya, tetapi merupakan kombinasi dari faktor siswa dan guru yang membelajarkannya.

Belajar seharusnya lebih dari sekedar menerima informasi, mengingat dan menghafal. Bagi siswa untuk bisa mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah dan menemukan ide-ide. Tugas guru tidak hanya menuangkan sejumlah informasi pada siswa, tetapi mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dan sangat berguna tertanam kuat dalam pikiran siswa. Guru sebagai orang yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran hendaknya dapat mengupayakan banyak hal diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat, menyenangkan, membangkitkan antusiasme siswa dan mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri. Guru memotivasi siswa dengan berbagai tipe dan pengetahuan, berpikir kritis sehingga diharapkan terciptalah siswa yang aktif dan kreatif.

Rendahnya hasil belajar juga disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya karena pembelajaran yang cenderung teoritis, materi yang terlalu padat dan pembelajaran yang singkat, kemampuan guru yang masih rendah, penggunaan metode atau media yang kurang tepat dan tidak mencapai sasaran serta materi pelajaran yang kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata, akibatnya siswa sulit memahami materi yang diberikan guru.

Dari beberapa faktor di atas, fakta yang banyak ditemukan di lapangan adalah kurangnya variasi guru dalam mengajar. Masih banyak guru yang belum mampu memainkan peranan yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran pada kurikulum pendidikan sekarang. Dimana dalam kurikulum sekarang murid dituntut lebih aktif dan guru hanya sebagai motivator. Tapi pada saat sekarang ini banyak guru yang masih memberikan materi pembelajaran yang memakai metode yang konvensional seperti metode ceramah yang hanya mengandalkan daya ingat siswa atau seberapa besar tingkat penghafalan siswa terhadap suatu materi. Guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa duduk diam dengan mencatat dan menghafal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian siswa yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan tidak kritis dalam berfikir. Kondisi seperti ini akan mengakibatkan timbulnya rasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis di MAN Muara Labuh, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya. *Pertama*, adanya ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran dikelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa duduk diam dengan mencatat dan menghafal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian siswa yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan tidak kritis dalam berfikir.. *Kedua*, kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran. *Ketiga*, kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan.

Keempat, nilai rata-rata ulangan harian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75).

Tabel 1
Nilai Rata-Rata Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Pkn Kelas
X Siswa MAN Muara Labuh Tahun Pelajaran 2012/2013.

No	Kelas	Nilai rata-rata	KKM
1	X-1	64,66	75
2	X-2	65,50	75
3	X-3	68,83	75
4	X-4	70,16	75

Sumber: Guru PKn MAN Muara Labuh

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa belum ada kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75). Dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa, maka seorang guru harus dapat memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa. Penerapan metode yang tepat tentunya dapat menjadikan siswa belajar aktif dalam proses belajar mengajar serta cepat tanggap atas pertanyaan yang diberikan guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dipilih bentuk pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar. Salah satunya model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat belajar siswa yang saat ini berkembang adalah model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative*).

Model pembelajaran kooperatif dianggap mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, siswa bisanya saling memberikan masukan

kepada teman-temannya, bisa menuangkan ide-idenya, melatih kekompakan dan kerja sama yang tinggi. Sebagai mana Lie, 2002 (dalam Weda, 2009: 189) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya melalui pembelajaran kooperatif ternyata lebih efektif dari pada pembelajaran oleh pengajar.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe diantaranya adalah *Student Teams-achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated and Composition (CIRC)*, dan *Team Accelerated Insrusion (TAI)* Salfin,(2009) dalm penelitian ini medel yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperative tipe *Teams Games Tournamen (TGT)*. TGT adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa dalam proses pembeljaran, adanya peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permaianan yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (KTI PTK, 2009).

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mempunyai keunggulan yaitu setiap anggota kelompok memperoleh tugas, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial, mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain, meningkatkan kemampuan akademik siswa, melatih keberanian siswa untuk berbicara didepan kelas, melatih siswa

bersaing secara sehat, meningkatkan rasa persaudaraan, menumbuhkan rasa percaya diri menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran, melatih siswa bekerja sama dan dapat memotivasi siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya dan kelompoknya sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitria siska (2009) dalam judul “Pengaruh Pemberian Tugas Meringkas yang Disertai Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*) Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang”. Dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar memberikan hasil positif.

Sedangkan metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan guru seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru sangat jarang mengombinasikan strategi-strategi pembelajaran. Disamping itu, guru juga jarang menuntut siswa untuk melakukan berbagai kegiatan/tugas padahal dengan adanya kegiatan/tugas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menjadikan siswa kurang aktif kesulitan dalam menguasai pelajaran. Dalam proses diskusi, siswa yang aktif hanya siswa yang pintar saja, sedangkan siswa dengan kemampuan rendah cenderung diam dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam proses tanya jawab, jumlah siswa yang bertanya mengenai materi pembelajaran yang kurang dipahami atau siswa yang menjawab pertanyaan guru masih sangat terbatas. Siswa

bersikap hanya menerima saja dan hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru. Siswa terlihat kurang yakin untuk mengemukakan ide atau pertanyaan yang ada dalam pikiran mereka mengenai materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar PKN Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Ceramah Pada Siswa Kelas X MAN Muara Labuh”**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan beberapa hal yang diungkapkan dalam latar belakang masalah, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya tingkat keaktifan dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75).

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya permasalahan yang muncul, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model pelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

2. Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan kognitif siswa yang tercermin dari hasil tes yang dilakukan pada akhir penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar PKn siswa kelas X MAN Muara Labuh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana hasil belajar PKn siswa kelas X MAN Muara Labuh dengan menggunakan metode ceramah?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas X MAN Muara Labuh antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode ceramah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar PKn menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode Ceramah pada Siswa Kelas X MAN Muara Labuh Tahun Pelajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

- b. Sebagai pijakan untuk pengembangan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT).
- b. Bagi guru dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang suatu alternatif dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa terutama sebagai subjek penelitian diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

G. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah maka peneliti membuat suatu hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah pada siswa kelas X MAN Muara Labuh.
2. H_1 = terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah pada siswa kelas X MAN Muara Labuh.

H. Kelemahan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kelemahan diantaranya adalah:

1. Beberapa hal dalam pelaksanaan penelitian belum terkontrol dengan baik seperti pelaksanaan pembelajaran terhadap kelas kontrol.
2. Belum menunjukkan karakteristik yang teridentifikasi dengan baik jika dibandingkan dengan penelitian yang sejenis.
3. Belum mengeksplorasi perbedaan dalam kedua metode pembelajaran secara mendalam.
4. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan langsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan langsung oleh peneliti.