

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SIDODADI PEKALONGAN

(Skripsi)

Oleh

ANGGUN NASTITI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SIDODADI PEKALONGAN

Oleh

ANGGUN NASTITI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan pada mata pelajaran PKn yang diperoleh dari hasil observasi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data untuk kinerja guru dan aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi, sedangkan hasil belajar siswa menggunakan lembar soal tes. Data pengamatan dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 68,62 termasuk dalam kategori aktif, pada siklus II menjadi 83,7 termasuk dalam kategori sangat aktif, terjadi peningkatan sebesar 15,08. Nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 70,5 termasuk dalam kategori tinggi dan siklus II sebesar 82,5 termasuk dalam kategori sangat tinggi, terjadi peningkatan sebesar 12.

Kata kunci : *teams games tournament*, media grafis, aktivitas, hasil belajar

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SIDODADI PEKALONGAN

Oleh

ANGGUN NASTITI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMET* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SIDODADI PEKALONGAN**

Nama Mahasiswa : **Anggun Nastiti**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053015

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

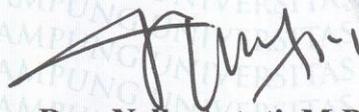


MENYETUJUI

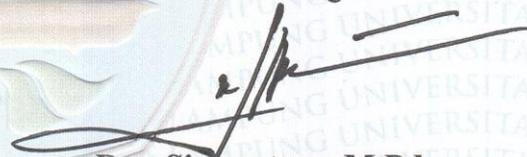
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002



Drs. Siswanto, M.Pd.
NIP 19540929 198403 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

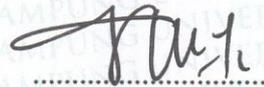


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Siswantoro, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. H. A. Sudirman, M.H.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 02 Juni 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Anggun Nastiti
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213053015
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Anggun Nastiti
Anggun Nastiti
NPM. 1213053015

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Anggun Nastiti. Lahir di Bogor, Provinsi Jawa Barat pada tanggal 21 Desember 1994, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Barnas dan Ibu Triyani.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh peneliti dimulai dari TK Dharma Wanita Purwosari Metro diselesaikan pada tahun 2000, Sekolah Dasar Negeri Nambo I Bogor selesai pada tahun 2006, kemudian peneliti melanjutkan ke MTs Al-Mukhtariyah Rajamandala Bandung Barat, selesai pada tahun 2009 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Assalam Tanjung Sari Lampung Selatan, selesai pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, peneliti diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain.”

(Q.S Al-Insyirah: 6-7)

“Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepadaku.”

(Q.S Al-Baqarah: 186)

“Whatever your dreams are go for it!! Percayalah, apa yang kita pikirkan itulah yang akan kita raih, nikmati prosesnya dan keyakinan kuncinya”

(Anggun)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Maha suci Allah, Tuhan Semesta Alam, Sholawat dan salam selalu tercurah atas baginda Muhammad saw Rasul pilihan.

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur ku kepada Allah SWT dan terima kasih serta bangga kepada

Ayahanda Barnas dan Ibunda Triyani

Kedua orang tua yang sangat ku sayangi, cintai, dan takdzimi.

Terima kasih untuk mu Ayahanda dan Ibunda, tetesan keringat kehidupan, pengorbanan, dan perjuangan mu lah hingga aku bisa terus berjuang dalam kehidupanku untuk terus belajar dan memantaskan diri menjadi pribadi yang lebih baik serta untuk keberhasilanku.

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan segala dukungan dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat dibalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Kakakku Mega Riana Safitri, A.Md

terimakasih atas segala doa, dukungan, bimbingan, nasihat, dan motivasi untuk keberhasilanku.

Adikku M. Nasrullah Al-Hijazi

yang telah memberikan semangat, harapan, dan keceriaan di tengah perjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Almamater Tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kontribusi positif untuk kemajuan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muh. Fuad, M. Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD FKIP UNILA.
3. Ibu Drs. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD FKIP UNILA.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD yang telah memberikan motivasi.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP UNILA yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti untuk terus semangat.
6. Bapak Drs. A. Sudirman, M.H., Dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Dra. Nelly Astuti M.Pd., Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik atas semua jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurahkan untuk bimbingan, masukan, saran, nasihat, dan motivasi serta bantuan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Drs. Siswanto, M.Pd., Dosen Pembimbing II atas semua jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurahkan untuk bimbingan, masukan, saran, nasihat, dan motivasi serta bantuan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan S1 PGSD Kampus B, yang telah banyak membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
10. Bapak Maryoto, S.PAK., Kepala SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Suwarti S.Pd., wali kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan yang telah bersedia membantu dalam melaksanakan penelitian.
12. Siswa-siswi Kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

13. Keluarga besarku, terimakasih atas nasihat, doa, saran, cinta dan dukungan untuk terus berjuang agar peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik.
14. Keluarga besar Aa Dede Iswahyudi terimakasih atas dukungan, bantuan, motivasi, do'a, dan cinta yang telah diberikan kepada peneliti selama ini.
15. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti yang telah memberi motivasi, cinta, semangat dan telah mengukir cerita indah dalam perjuangan peneliti menyelesaikan study Intan K, Tiara, Uming, Bunda, Uni, Uwo, Fajar, Vina, teman satu bimbingan Teh Dila, Ratih, Pras, Fika, Yusina serta adik kost Martin, Nyo, Atika, Mita, Cani, Rahma dan seluruh sahabat-sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih banyak.
16. Kakak-kakak ku, teh Intan, a Rifqi, mas Ridho, kak Dayat, mas Hardi, mas Nopri, kak Andri, dan kak Akmal terimakasih banyak atas nasihat, dukungan, motivasi, do'a dan kasih sayang yang telah diberikan kepada peneliti.
17. Teman-teman seperjuangan PGSD FKIP UNILA kampus B terkhusus kelas B angkatan 2012 terimakasih atas kebersamaannya selama ini, semoga kita dapat menggapai asa dan cita-cita kita.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya dan sumbangsih pada keilmuan pendidikan.

Metro, Juni 2016
Peneliti,

Anggun Nastiti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Rumusan Masalah..... | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| A. Model Pembelajaran | 9 |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran | 9 |
| 2. Jenis-jenis Model Pembelajaran | 10 |
| 3. Model <i>Cooperative Learning</i> | 11 |
| 4. Tipe-tipe Model <i>Cooperative Learning</i> | 12 |
| B. Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> | 14 |
| 1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> | 14 |
| 2. Prosedur dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> | 15 |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> | 19 |
| 4. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> | 22 |
| C. Media Pembelajaran | 24 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 25 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran | 25 |
| 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... | 26 |
| D. Media Grafis..... | 28 |
| 1. Pengertian Media Grafis | 28 |
| 2. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis..... | 29 |

| | Halaman |
|---|---------|
| E. Belajar, Aktivitas belajar, Hasil Belajar dan Pembelajaran | 30 |
| 1. Pengertian Belajar | 30 |
| 2. Aktivitas | 31 |
| 3. Hasil Belajar | 34 |
| 4. Pembelajaran..... | 34 |
| F. Pendidikan Kewarganegaraan | 35 |
| 1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan | 35 |
| 2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD | 37 |
| G. Kinerja Guru..... | 38 |
| H. Kerangka Pikir..... | 39 |
| I. Hipotesis Tindakan | 40 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 41 |
| A. Jenis Penelitian | 41 |
| B. Prosedur Penelitian | 41 |
| C. <i>Setting</i> Penelitian | 42 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| E. Alat Pengumpulan Data | 43 |
| F. Teknik Analisis Data | 44 |
| G. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas..... | 49 |
| H. Indikator Keberhasilan..... | 52 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 53 |
| A. Profil Sekolah | 53 |
| B. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil Penelitian | 54 |
| 1. Siklus I | 54 |
| 2. Siklus II | 70 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian dalam Proses Pembelajaran | 83 |
| 1. Kinerja Guru | 84 |
| 2. Aktivitas Siswa | 85 |
| 3. Hasil Belajar | 87 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 90 |
| A. Kesimpulan | 90 |
| B. Saran | 91 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |
| | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. 1 Nilai hasil ulangan tengah semester kelas IV pada mata pelajaran PKn | 18 |
| 2. 1 Lembar skor permainan | 18 |
| 2. 2 Menghitung poin turnamen untuk empat pemain | 18 |
| 2. 3 Contoh lembar rangkuman skor tim | 19 |
| 2. 4 Indikator aspek aktivitas siswa | 33 |
| 3. 1 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai | 45 |
| 3. 2 Kategori aktivitas siswa berdasarkan nilai..... | 46 |
| 3. 3 Kategori persentase klasikal aktivitas belajar | 46 |
| 3. 4 Kategori nilai kognitif siswa | 47 |
| 3. 5 Kategori nilai ketuntasan siswa..... | 48 |
| 4. 1 Nilai kinerja guru siklus I pertemuan 1 | 57 |
| 4. 2 Hasil aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 | 58 |
| 4. 3 Nilai kinerja guru siklus I pertemuan 2 | 62 |
| 4. 4 Hasil aktivitas siswa siklus I pertemuan 2 | 63 |
| 4. 5 Nilai kinerja guru siklus I | 64 |
| 4. 6 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I..... | 58 |
| 4. 7 Hasil belajar siswa siklus I | 66 |

| | Halaman |
|--|---------|
| 4. 8 Nilai kinerja guru siklus II pertemuan 1 | 73 |
| 4. 9 Hasil aktivitas siswa siklus II pertemuan 1 | 73 |
| 4. 10 Nilai kinerja guru siklus II pertemuan 2 | 77 |
| 4. 11 Hasil aktivitas siswa siklus II pertemuan 2 | 77 |
| 4. 12 Nilai kinerja guru siklus II | 79 |
| 4. 13 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II | 80 |
| 4. 14 Hasil belajar siswa siklus II | 81 |
| 4. 15 Rekapitulasi kinerja guru dalam pembelajaran | 84 |
| 4. 16 Rekapitulasi aktivitas siswa | 85 |
| 4. 17 Rekapitulasi hasil belajar siswa tiap siklus | 87 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Penempatan siswa pada meja turnamen | 15 |
| 2.2 Alur aturan permainan TGT | 17 |
| 2.3 Alur aturan berikutnya permainan TGT | 17 |
| 2.4 Kerangka pikir penerapan model TGT | 40 |
| 3.1 Alur siklus PTK | 42 |
| 4.1 Diagram rekapitulasi kinerja guru | 85 |
| 4.2 Diagram rekapitulasi aktivitas siswa..... | 87 |
| 4.3 Diagram rekapitulasi hasil belajar siswa..... | 89 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Lampiran I Surat-surat..... | 95 |
| 2. Lampiran II Perangkat Pembelajaran..... | 101 |
| 3. Lampiran III Hasil Penelitian..... | 155 |
| 4. Lampiran IV Dokumentasi | 169 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu dan menjadi aspek utama dalam pembentukan moral suatu bangsa. Upaya pembentukan moral yang baik, diperlukan kesadaran dari semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilan yang bermakna agar siswa mampu bertahan dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal 1 (ayat 1), menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003: 1).

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif untuk mengembangkan potensi siswa. Suasana belajar dan proses pembelajaran aktif yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Pemerintah melalui Dinas Pendidikan berupaya melakukan inovasi pendidikan guna tercapainya tujuan pendidikan nasional. Mutu dan kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh proses dan hasil dalam mencapai suatu tujuan yang telah dirumuskan. Salah satu bentuk inovasi pendidikan adalah perubahan kurikulum. Undang-undang tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 19 (dalam Hasbullah, 2012: 306) menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Fadillah (2014: 1) mengemukakan untuk mencapai tujuan pendidikan, tidak bisa terlepas dari kurikulum sekolah. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan sangat bergantung pada kurikulum yang digunakan. Karena itu, pemerintah selalu memperbaiki sistem pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Seiring perkembangan IPTEK, kurikulum telah melalui beberapa kali pergantian. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mengemukakan bahwa struktur KTSP untuk tingkat SD/MI meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun, mulai kelas I sampai dengan kelas VI. Struktur kurikulum SD/MI disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan salah satu ketentuannya yaitu kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri.

Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum tersebut adalah PKn. Adapun dalam standar isi 2006, materi pembelajaran PKn disebut sebagai ruang lingkup PKn. Terdapat 8 ruang lingkup dalam PKn

meliputi persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi dengan penjabarannya masing-masing. Winataputra (dalam Winarno, 2013: 34) menyatakan PKn sekarang ini lebih banyak kajian pada ketatanegaraan dan pengetahuan tentang sistem politik demokrasi. Mata pelajaran PKn memiliki peranan penting dalam pembentukan sikap serta perilaku yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto (2014: 225) mengemukakan PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Seperti halnya mata pelajaran lain, PKn juga memiliki kelemahan. Suwarma (dalam Winarno, 2013: 56) mengemukakan kelemahan pada mata pelajaran PKn di antaranya proses belajar yang menekankan pada kegiatan menghafal, sehingga hanya menyentuh kemampuan berpikir tingkat rendah. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab munculnya kejenuhan pada diri siswa yang akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan pada tanggal 20 Januari 2016. Membuktikan bahwa guru masih mendominasi proses pembelajaran (*teacher centered*), sebagian besar siswa pasif untuk bertanya dan mengajukan pendapat, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang

komunikatif. Penugasan hanya bersumber dari buku pegangan siswa, guru belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal.

Observasi dan wawancara kembali dilakukan peneliti tanggal 23 Januari 2016 untuk melihat dokumentasi hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan. Diperoleh data yang membuktikan bahwa hasil belajar PKn di SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat terlihat dalam data hasil belajar PKn, pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Nilai hasil belajar ulangan tengah semester kelas IV pada mata pelajaran PKn.

| KKM | Nilai rata-rata kelas | Jumlah siswa | Frekuensi | Persentase ketuntasan |
|------------|------------------------------|---------------------|------------------|------------------------------|
| 70 | 53,45 | 20 | 1 | 5 % |
| | | | 19 | 95 % |

(Sumber: Dokumentasi guru kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan)

Melihat fakta-fakta pada tabel 1.1 di atas, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran PKn yaitu 53,45 dari 20 siswa yang ada di kelas IV. Persentase siswa yang tuntas sebesar 5% atau sebanyak 1 orang, dan siswa yang belum tuntas adalah 95% atau sebanyak 19 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan nilai ulangan tengah semester ganjil kelas IV pada mata pelajaran PKn masih rendah, karena hampir seluruh siswa mendapat nilai di bawah KKM.

Sesuai data empiris yang telah dipaparkan di atas, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal. Pembelajaran yang optimal adalah yang mengacu

pada indikator dan hasil pembelajaran secara efektif. Upaya perbaikan dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan yang mendukung siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara aktif dan kreatif tanpa adanya rasa jenuh. Salah satu alternatif perbaikan yaitu dengan mengubah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

Slavin (2008: 178) mengemukakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Ciri khas dari model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* ini lebih berpusat pada siswa (*student centered*) karena dikemas dalam bentuk permainan. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat siswa lebih menikmati pembelajaran sehingga siswa tidak mudah jenuh. Harapan yang diinginkan adalah aktivitas belajar siswa akan meningkat seiring juga dengan hasil belajar PKn.

Berdasarkan landasan yuridis, teoritis, dan data empiris di atas, peneliti merasa perlu mengadakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut.

1. Siswa belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan aktivitas siswa cenderung pasif.
2. Rendahnya hasil belajar PKn siswa, yang ditunjukkan dengan 95% atau 19 orang siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.
3. Guru masih mendominasi proses pembelajaran (*teacher centered*).
4. Penugasan hanya bersumber dari buku pegangan siswa.
5. Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran.
6. Guru belum menerapkan model *teams games tournament*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri Sidodadi Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah khasanah kepustakaan kependidikan tentang pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis.

2. Manfaat praktis

- a. Siswa

Melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis, diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran bermakna.

- b. Guru

Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

dalam melakukan inovasi pembelajaran PKn, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan bermakna.

c. Sekolah

Menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan, khususnya pengalaman model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dalam pembelajaran PKn. Sehingga, diharapkan sekolah akan lebih meningkatkan mutu pendidikan, berupaya untuk beradaptasi, dan selektif terhadap perubahan serta pembaharuan dalam dunia pendidikan.

d. Pembaca

Menjadi referensi dan kontribusi informasi bagi para pembaca.

e. Peneliti berikutnya

Sebagai referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Peran guru adalah sebagai pengajar dan sebagai pengelola pembelajaran di kelas. Peran guru dalam mengajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran, dimana dari bahan pembelajaran ini guru dapat memahami bagaimana bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hasil penelitian para ahli tentang kegiatan guru dan siswa dalam kaitannya dengan bahan pengajaran adalah model pembelajaran.

Soekamto, dkk. (dalam Trianto, 2009: 22) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Komalasari (2010: 57) menyatakan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan Yamin Martinis (2013: 17) mengemukakan model

pembelajaran merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan guru dalam merencanakan aktivitas pembelajaran, yang menggambarkan rencana pembelajaran dari awal sampai akhir berupa prosedur yang tersusun secara sistematis.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah langkah awal yang harus direncanakan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Model pembelajaran ada beragam jenisnya. Joyce dan Weill (dalam Huda, 2014: 74) mengidentifikasi sedikitnya 23 model yang diklasifikasi ke dalam empat kelompok yang didasarkan pada sifat-sifatnya, karakteristik-karakteristiknya, dan pengaruh-pengaruhnya yaitu:

- (1) Model-model memproses informasi;
- (2) Model-model personal;
- (3) Model-model interaksi sosial;
- (4) Model-model perubahan perilaku.

Pendapat lain dikemukakan oleh Suprijono (2014: 76) model pembelajaran dibagi menjadi tiga.

- (1) Model pembelajaran langsung yang lebih dikenal dengan sebutan *active teaching*.
- (2) Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- (3) Model pembelajaran berbasis masalah.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran beragam jenisnya yaitu, model memproses informasi, model personal, model interaksi sosial, model perubahan perilaku, model pembelajaran berbasis langsung, model *cooperative learning*, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran kontekstual.

3. Model *Cooperative Learning*

Timbulnya berbagai masalah dalam setiap proses pembelajaran telah mendorong beberapa praktisi pendidikan untuk menciptakan berbagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *cooperative learning*.

Pendapat Slavin (2010: 4) *cooperative learning* merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Sedangkan Hamdayama (2014: 64) mengatakan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. *Cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2014: 202).

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan para pakar tersebut, dapat disimpulkan model *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa berinteraksi dan bekerja sama secara aktif dalam kelompok kecil dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen untuk menyelesaikan suatu masalah.

4. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning memiliki berbagai macam tipe. Slavin (2005: 27) membagi model *cooperative learning* menjadi beberapa tipe yaitu, *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation (GI)*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.

Adapun Komalasari (2013: 62-69) menjelaskan bahwa model-model atau tipe *cooperative learning* meliputi:

- (1) *Numbered Heads Together* (kepala bernomor), yaitu model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
- (2) *Cooperative Script* (skrip kooperatif), yaitu metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan, dan secara lisan bergantian mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.
- (3) *Student Teams Achievement Divisions* (tim siswa kelompok prestasi), yaitu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.
- (4) *Think Pair Share* (berpikir berpasangan berbagi), yaitu model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan merupakan cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

- (5) *Jigsaw* (tim ahli), yaitu model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.
- (6) *Snowball Throwing* (melempar bola salju), yaitu model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.
- (7) *Team Games Tournament* (tim permainan turnamen), yaitu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.
- (8) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (kooperatif terpadu membaca dan menulis), yaitu model pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa secara terpadu antara membaca dan menemukan ide pokok suatu wacana/kliping tertentu dan memberikan tanggapan terhadap wacana/kliping secara tertulis.
- (9) *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu), yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Sesuai pendapat yang telah diuraikan di atas, model pembelajaran beragam jenisnya di antaranya, *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Group Investigation* (GI), *Learning Together*, *Complex Instruction*, *Structure Dyadic Methods*, *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Snowball Throwing* (ST).

Cooperative learning tipe TGT adalah model yang digunakan peneliti karena merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Hamdani, aktivitas belajar dengan model *cooperative learning* tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks dan dapat

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

B. Model *Cooperative Learning* tipe TGT

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Model *cooperative learning* sangat beragam jenisnya. Salah satu model yang menjadi pilihan peneliti adalah model *cooperative learning* tipe TGT. Komalasari (2013: 67) model *cooperative learning* tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Sedangkan Hamdani (2011: 92) aktivitas belajar dengan model *cooperative learning* tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

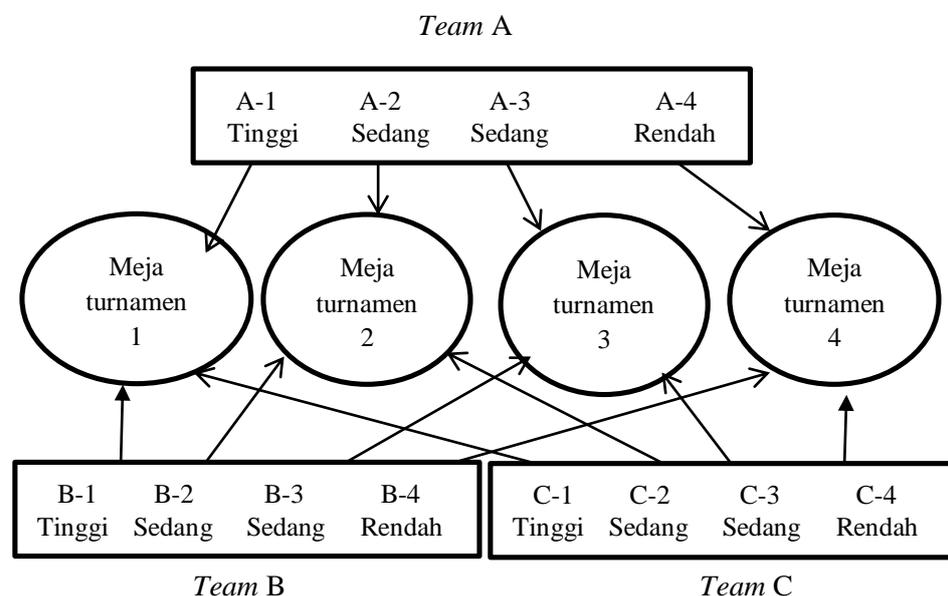
Rusman (2011: 224-225) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang (siswa) yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Peneliti menyimpulkan *cooperative learning* tipe TGT adalah model pembelajaran kelompok yang menuntut siswa bekerja sama secara aktif dan sportif di dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, guna

memahami materi pelajaran serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam suasana permainan yang diturnamenkan, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan tidak cepat bosan.

2. Prosedur dalam Pelaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memiliki prosedur atau aturan yang harus dilaksanakan guru pada saat pembelajaran. Setelah guru menjelaskan materi pelajaran, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa mengerjakan lembar kerja secara berkelompok. Setelah itu, siswa menempati posisinya masing-masing pada meja turnamen.



Gambar 2.1 Penempatan siswa pada meja turnamen.
(Sumber: Slavin, 2005: 168)

Berdasarkan gambar 2.1, siswa dengan tingkat kemampuan (kognitif) tinggi akan ditempatkan pada meja turnamen 1, siswa dengan

tingkat kemampuan sedang akan ditempatkan pada meja turnamen 2 dan 3, dan siswa dengan tingkat kemampuan rendah akan ditempatkan pada meja nomor 4. Namun pengelompokan tersebut dibuat sedemikian rupa agar siswa tidak mengetahuinya. Tiap meja turnamen diberikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan.

Permainan dimulai dengan perwakilan setiap kelompok mengambil kartu bernomor. Siswa di setiap kelompok yang mendapat kartu dengan nomor tertinggi menjadi pembaca pertama. Pembaca adalah siswa yang membacakan pertanyaan pada saat turnamen berlangsung. Sedangkan siswa lainnya yang berada di kanan atau kirinya menjadi penantang I dan penantang II. Penantang I adalah rekan pembaca dalam satu kelompok, yang dapat menjawab pertanyaan yang dibacakan, apabila pembaca tidak dapat menjawabnya. Begitupula penantang II adalah rekan pembaca dan penantang I dalam satu kelompok, yang dapat menjawab pertanyaan yang dibacakan apabila, penantang I melewatinya.

Pembaca

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.
2. Bacalah pertanyaannya dengan keras.
3. Cobalah untuk menjawab.

Penantang I

Menantang jika memang dia mau (dan memberikan jawaban berbeda) atau boleh melewatinya.

Penantang II

Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika memang dia mau. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang

salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

Gambar 2.2 Alur aturan permainan TGT
(Sumber: Slavin, 2005: 173)

Putaran berikutnya, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir. Alur aturan berikutnya dalam permainan TGT, dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.

Penantang I

4. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.
5. Bacalah pertanyaannya dengan keras.
6. Cobalah untuk menjawab.

Penantang II

Menantang jika memang dia mau
(dan memberikan jawaban berbeda)
atau boleh melewatinya.

Pembaca

Boleh menantang jika penantang II melewati, dan jika memang dia mau.. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

Gambar 2.3 Alur aturan berikutnya permainan TGT

Berikut contoh lembar skor permainan dan menghitung poin turnamen.

Tabel 2.1 Lembar skor permainan

| Pemain | Tim | Game 1 | Game 2 | Game 3 | Total Skor | Poin Turnamen |
|--------|-----|--------|--------|--------|------------|---------------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Tabel 2.2 Menghitung poin turnamen

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai tengah | Seri nilai rendah | Seri nilai tertinggi 3 macam | Seri nilai terendah 3 macam | Seri 4 macam | Seri nilai tertinggi & terendah |
|--------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|-------------------|------------------------------|-----------------------------|--------------|---------------------------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 | 60 | 60 | 50 | 60 | 40 | 50 |
| Peraih skor tengah atas | 40 poin | 50 | 40 | 40 | 50 | 30 | 40 | 50 |
| Peraih skor tengah bawah | 30 poin | 30 | 40 | 30 | 50 | 30 | 40 | 30 |
| Peraih skor rendah | 20 poin | 20 | 20 | 30 | 20 | 30 | 40 | 30 |

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Setelah turnamen selesai tentukan skor tim. Ketika menghitung skor tim, pindahkan poin dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan skor seluruh anggota tim, dan bagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Selanjutnya berikan penghargaan kepada setiap tim dengan kriteria rata-rata tim dengan skor 40 sebagai “tim baik”; skor 45 sebagai “tim sangat baik”; dan skor 50 sebagai “tim super”.

Tabel 2.3 Contoh lembar rangkuman skor tim

Nama Tim:

| Nama Anggota Tim | Poin Turnamen | | | | |
|------------------------|---------------|---|---|---|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | dst. |
| | | | | | |
| Total Skor Tim | | | | | |
| Rata-rata Tim | | | | | |
| Penghargaan Tim | | | | | |

(Sumber: Slavin, 2005: 178)

Rusman (2012: 224) mengemukakan permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan seluruh siswa dari semua tingkatan kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

Sesuai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT dalam pelaksanaannya memiliki prosedur yang harus dijalankan, yaitu mulai dari membagi siswa menjadi beberapa kelompok, penempatan siswa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, lalu melakukan permainan dalam turnamen dengan menjawab soal-soal pada kartu bernomor berdasarkan aturan yang telah ditetapkan, selanjutnya mengisi lembar skor, merekognisi tim dengan memberikan penghargaan kepada tim berdasarkan skor yang diperoleh, dan terakhir melakukan penilaian.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan, begitupula dengan model *cooperative learning* tipe TGT. Nurholis (2013: <http://nurholishomeedukasi.blogspot.com/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>.) menyatakan kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model *cooperative learning* tipe TGT
 - (a) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri

untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.

- (b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
 - (c) Menumbuhkan sikap *respect* pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
 - (d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
 - (e) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
 - (f) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
 - (g) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
 - (h) Meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT
- (a) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim.
 - (b) Bukan hal yang mudah mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasama siswa tersebut.
 - (c) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.

Adapun Taniredja (2012: 72-73) menyatakan kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT yaitu:

- 1) Kelebihan:
- (a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - (b) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
 - (c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
 - (d) Motivasi belajar siswa bertambah.
 - (e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
 - (f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

(g) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

- (a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- (b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- (c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan apabila guru tidak dapat mengelola kelas.

Pendapat lainnya mengenai kelebihan model *cooperative learning* tipe TGT dikemukakan oleh Slavin (2005: 13) kelebihan model *cooperative learning* tipe TGT adalah mampu menumbuhkan kerja sama tim yang baik dan menumbuhkan kegembiraan bagi siswa karena adanya permainan akademik.

Merujuk pada teori di atas, model *cooperative learning* tipe TGT memiliki kelebihan serta kekurangan yaitu, meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menumbuhkan rasa percaya diri, mengajarkan untuk belajar saling toleransi, berbagi tanggung jawab, bekerja sama, membangkitkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan menambah motivasi dalam belajar. Pembelajaran akan terasa hidup karena adanya interaksi aktif dan kerjasama antar siswa. Sedangkan kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT yaitu membutuhkan waktu yang lama dan masih ada siswa yang tidak berperan aktif dalam mengungkapkan pendapatnya, apabila guru kurang memiliki kemampuan dalam mengelola kelas maka kelas menjadi gaduh.

4. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Setiap model pembelajaran tentu terdapat langkah-langkah yang sudah tersusun secara sistematis yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaannya, seperti pada model *cooperative learning* tipe TGT. Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dipaparkan oleh Slavin (2005: 166-167) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

1) **Persiapan/presentasi kelas**

- (a) Menyiapkan materi
Guru menyiapkan materi berupa materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.
- (b) Guru menempatkan siswa ke dalam tim/kelompok.
- (c) Guru menempatkan siswa ke dalam meja turnamen.
Buatlah lembar penempatan meja turnamen. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa. Tempatkan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja turnamen akan memiliki empat peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari daftar yang telah dibuat untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.

2) **Turnamen**

- (a) Guru menempatkan siswa pada meja turnamen. Masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.
- (b) Guru membagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.
- (c) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2 dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama, siswa yang ada di sebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya.
- (d) Putaran berikutnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam: penantang 1 menjadi pembaca, penantang 2 menjadi penantang 1, dan pembaca menjadi penantang 2. Permainan berlanjut seperti demikian sampai waktu habis atau kartu soal telah habis.

- (e) Setelah permainan selesai, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dibantu oleh observer.
- 3) **Recognizi Team (penghargaan tim)**
 - (a) Menentukan skor tim
Setelah turnamen selesai, siswa dibantu observer menentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar skor yang telah tertempel di papan tulis dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain.
 - (b) Merecognisi tim (penghargaan tim berprestasi)
Guru memberikan penghargaan bagi tim yang mendapat skor tertinggi.
- 4) **Penilaian**
Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Penilaian individual dalam TGT dapat berupa tes formatif, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Tetapi, poin-poin turnamen para siswa atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka.

Berikut ini adalah langkah-langkah model *cooperative learning* tipe TGT yang diadaptasi dari Slavin sebagai pembelajaran di kelas.

1) Penyajian kelas/presentasi kelas.

- (a) Guru menyiapkan alat dan bahan serta materi yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
- (b) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- (c) Siswa dibagi kedalam beberapa tim kecil.
- (d) Guru memberikan lembar kerja siswa.
- (e) Setelah selesai mengerjakan LKS siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi.

2) Melakukan turnamen.

- (a) Guru menempatkan siswa pada meja turnamen. Masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.

- (b) Salah seorang siswa diminta untuk menempelkan lembar skor pada papan tulis dan membagikan kotak berisi kartu bernomor kepada setiap tim.
 - (c) Perwakilan dari setiap tim mengambil kartu untuk menentukan pembaca pertama dan memberi kesempatan kepada pembaca II untuk menjawab pertanyaan apabila pembaca I tidak dapat menjawabnya, begitu seterusnya.
 - (d) Setelah permainan selesai observer membantu menuliskan nilai pada lembar skor di papan tulis.
- 3) *Recognizi team* (penghargaan kelompok).**
- (a) Perwakilan siswa dibantu observer melakukan perhitungan skor untuk menentukan tim yang mendapat skor tertinggi.
 - (b) Guru memberikan apresiasi positif dan penghargaan terhadap tim yang mendapat skor tertinggi.
- 4) Melakukan penilaian individual.**
- (a) Pada akhir pertemuan guru memberikan soal tes harian untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan, dan di setiap siklus siswa diminta mengerjakan tes formatif untuk dijadikan penilaian individu.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Suatu proses belajar akan lebih efektif jika model, strategi, atau metode pembelajaran dipadukan dengan media.

Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Sundayana, 2014: 3) bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Gagne dan Briggs (dalam Sundayana, 2014: 5) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, film, *slide* (gambar bingkai), *photo*, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sedangkan Bovee (dalam Sundayana, 2014: 6) menyatakan media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu penyampai informasi dalam proses pembelajaran agar memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Sundayana, 2014: 8) bahwa media mempunyai fungsi pokok yaitu:

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
- 6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Merujuk pada teori mengenai fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki kontribusi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Fungsi media yaitu:

- (1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- (2) Menjadikan proses pembelajaran jadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (3) Membantu siswa untuk memahami pengertian yang disampaikan oleh guru sehingga sesuatu yang abstrak dapat menjadi konkret.
- (4) Memberikan suasana belajar yang menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media pembelajaran, maka diadakan pengelompokan terhadap berbagai media pembelajaran tersebut. Seperti media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, media yang diproduksi oleh pabrik, media yang dapat langsung digunakan seperti yang ada di lingkungan, dan ada pula media yang sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Sanjaya (2006: 170), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi bergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual yaitu film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya
 - a. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film *strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi seperti ini media tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Sesuai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa ada yang jenisnya gambar, audio visual, media langsung dan lain-lain. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar karena media ini dapat

mengatasi keterbatasan ruang dan waktu misalnya, memperjelas sesuatu masalah dan mendekatkan dengan objek yang sebenarnya.

D. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Media ini termasuk dalam jenis media visual diam (*non* proyeksi) yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penyampai pesan ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Sanjaya (2014: 157) mengungkapkan media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Sanjaya (2014: 214) media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Sedangkan Sadiman, dkk. (2009: 29) menyebutkan ada banyak media grafis, di antaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), papan flanel (*flanel board*), dan papan buletin (*bulletin board*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa media grafis merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berupa gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin yang dapat mengomunikasikan materi pelajaran kepada siswa berupa gambar dan kata-kata.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis

Seperti yang telah dipaparkan pada kajian di atas mengenai pengertian media, terdapat beberapa contoh media grafis, oleh karena itu peneliti menggunakan media gambar/foto dalam pembelajaran PKn. Ruminiati (2007: 2.33) langkah-langkah penggunaan media gambar/foto sebagai berikut.

- 1) Menganalisis pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media audio atau foto.
- 2) Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Menugaskan siswa untuk juga menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.
- 4) Memeragakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
- 5) Guru meminta para siswa mengomentari gambar yang telah diperagakan dan siswa lain diminta memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
- 6) Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan sekaligus juga menanamkan nilai moral dan norma yang menjadi target harapannya.
- 7) Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian yang telah di laksanakan, peneliti memadukan model *cooperative learnig* tipe TGT dengan media grafis pada kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang diterapkan adalah sebagai berikut.

1) Penyajian kelas/presentasi kelas.

Guru menggunakan media grafis berupa gambar untuk membantu dalam penanaman konsep materi pembelajaran, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

2) Turnamen

Tahap turnamen, masing-masing siswa ditempatkan pada meja turnamen, kemudian melakukan permainan (*games*).

3. *Recognizi team*

Setelah siswa melakukan turnamen, langkah selanjutnya adalah melakukan penskoran tim dan memberikan penghargaan pada tim yang berprestasi.

4. Penilaian

Langkah akhir yaitu melakukan penilaian individual yang didasarkan pada nilai evaluasi.

E. Belajar, Aktivitas belajar, Hasil Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia, karena sejak dalam kandungan hingga akhir hayat manusia selalu belajar. Beberapa ahli memiliki definisi yang berbeda mengenai belajar. Tetapi pada prinsipnya pendapat tersebut memiliki makna yang sama. Komalasari (2010: 229), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Perubahan yang terjadi tersebut diharapkan adalah perubahan yang menetap dan meliputi 3 aspek yaitu afektif, kognitif, psikomotor. Hamdani (2011: 21), belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan

misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya.

Belajar merupakan interaksi individu dan lingkungan yang menghasilkan pengalaman. Supaya proses belajar tersebut dapat teringat dengan baik, proses tersebut harus mempunyai makna. Karena kebermaknaan suatu pengalaman atau proses belajar yang dialaminya, akan mampu mengingatkannya kembali tentang hal yang sudah ia pelajari. Robbins (dalam Trianto, 2009: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) baru. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang secara terus menerus agar terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang melalui pengalaman yang bermakna dari hasil interaksinya sendiri dengan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajarnya. Perubahan itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan salah satu indikator adanya proses berpikir dan berbuat atau melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 23) menyatakan aktivitas adalah kegiatan. Aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kunandar (2010: 227) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Pendapat Dierich (dalam Hamalik, 2011: 90) aktivitas adalah sebagai berikut.

- (a) Kegiatan-kegiatan visual yaitu membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- (b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, dan diskusi.
- (c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- (d) Kegiatan-kegiatan menulis yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- (e) Kegiatan-kegiatan menggambar yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- (f) Kegiatan-kegiatan matrik yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- (g) Kegiatan-kegiatan mental yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- (h) Kegiatan-kegiatan emosional yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dll.

Selanjutnya, Poerwanti (2008: 5.27) menjelaskan indikator aspek aktivitas siswa dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.4 Indikator aspek aktivitas siswa

| No | Aspek | Indikator | Skor | Kriteria Penilaian |
|----|-------|---|------|-------------------------------------|
| 1 | A | Mengajukan pertanyaan dengan percaya diri | 8 | Apabila 8 aspek yang diamati muncul |
| 2 | B | Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok | 7 | Apabila 7 aspek yang diamati muncul |
| 3 | C | Mengerjakan tes yang diberikan guru | 6 | Apabila 6 aspek yang diamati muncul |
| 4 | D | Memecahkan masalah dalam diskusi kelompok | 5 | Apabila 5 aspek yang diamati muncul |
| 5 | E | Memperhatikan penjelasan guru | 4 | Apabila 4 aspek yang diamati muncul |
| 6 | F | Tidak mengganggu teman pada saat proses pembelajaran | 3 | Apabila 3 aspek yang diamati muncul |
| 7 | G | Menyimpulkan hasil pembelajaran melalui diskusi aktif antara guru dan siswa | 2 | Apabila 2 aspek yang diamati muncul |
| 8 | H | Mengikuti semua tahapan secara seksama | 1 | Apabila 1 aspek yang diamati muncul |

Sumber: Adaptasi dari Poerwanti (2008: 5.27)

Peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala tindakan yang terdapat dalam kegiatan belajar baik berupa kegiatan melihat, berbicara, mendengar, menggambar, menulis, melakukan percobaan, serta kegiatan mental dan emosional yang dapat menunjang terjadinya proses belajar.

3. Hasil Belajar

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar yang merupakan penguasaan atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Rahman & Amri (2014: 44) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar.

Sudjana (2011: 22) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Selain itu, Kunandar (2010: 5).hasil belajar adalah perubahan individu yang belajar, tidak hanya pengetahuan, tetapi membentuk pribadi yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku yang lebih baik, setelah siswa melakukan kegiatan belajar.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang terjadi bersama-sama pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, pembelajaran menggunakan istilah “proses belajar-mengajar” dan “pengajaran”. Komalasari (2013: 3) mendefinisikan

pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, menyebutkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Winataputra (2009: 1.19) mendefinisikan istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah suatu lingkungan belajar yang di dalamnya terdapat proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar lainnya, di mana pembelajaran itu direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

F. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Mata pelajaran PKn penting diberikan kepada siswa pada tiap jenjang pendidikan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 juga menyatakan bahwa PKn sebagai sesuatu yang wajib dalam kurikulum pendidikan nasional, dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Winarno, 2013: 20).

Ruminiati (2007: 1.25) mengungkapkan PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewargaan Negara/PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan/PKKn (n), yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1949, tentang diri kewarganegaraan dan peraturan naturalisasi.

Pembelajaran PKn ini diharapkan mampu membentuk siswa agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil, kritis, analisis serta dapat bertindak demokratis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (dalam Winarno, 2013: 18). PKn diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan 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. Sedangkan Winataputra (dalam Susanto, 2014: 226) warga negara yang baik adalah yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Sesuai pemaparan teori oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan agar siswa memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan

memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila dan UUD serta norma-norma yang berlaku di masyarakat. PKn perlu diajarkan kepada anak sejak dini yaitu melalui Sekolah Dasar.

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Ruminiati (2007: 1.30) mengemukakan bahwa PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

Susanto (2014: 227) mengungkapkan pembelajaran PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Sesuai pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran PKn SD dimaksudkan untuk membantu siswa supaya belajar dengan baik dan membentuk manusia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila,

UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun. Maka dari itu pembelajaran PKn perlu ditanamkan sejak dini.

G. Kinerja Guru

Kinerja guru merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan bagi mutu pembelajaran/pendidikan yang akan berimplikasi pada kualitas *output* pendidikan setelah menyelesaikan sekolah. Guru memberikan pelayanan maksimal untuk siswanya. Guru sebaiknya mengoptimalkan kompetensi yang dimilikinya agar siswa dapat memiliki prestasi yang maksimal. Guru merupakan suatu profesi atau jabatan fungsional dalam bidang pendidikan dan pembelajaran atau seseorang yang menduduki dan melaksanakan tugas dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 bagian kelima pasal 32 ayat 2, dalam pembinaan dan pengembangan profesi guru, para guru profesional dituntut untuk menguasai empat kompetensi, meliputi:

- 1) Kompetensi pedagogik merupakan pemahaman terhadap siswa, perancangan, pelaksanaan, pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- 2) Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi siswa dan berakhlak mulia.
- 3) Kompetensi profesional merupakan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi, pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.
- 4) Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan siswa untuk itu para guru yang sudah tersertifikasi (profesional) wajib

meningkatkan kinerja dan potensi yang dimiliki untuk memberikan pelayanan pendidikan yang lebih baik.

Adapun Rusman (2012: 75) menyatakan tugas guru yaitu harus memberikan nilai-nilai yang berisi pengetahuan masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, pilihan hidup dan praktik-praktik komunikasi. Depdiknas (dalam Tim penyusun, 2006: 21) menyatakan bahwa hal yang berkaitan dengan kinerja guru, wujud perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana seorang guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar.

Sesuai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru adalah melaksanakan perencanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar sehingga guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

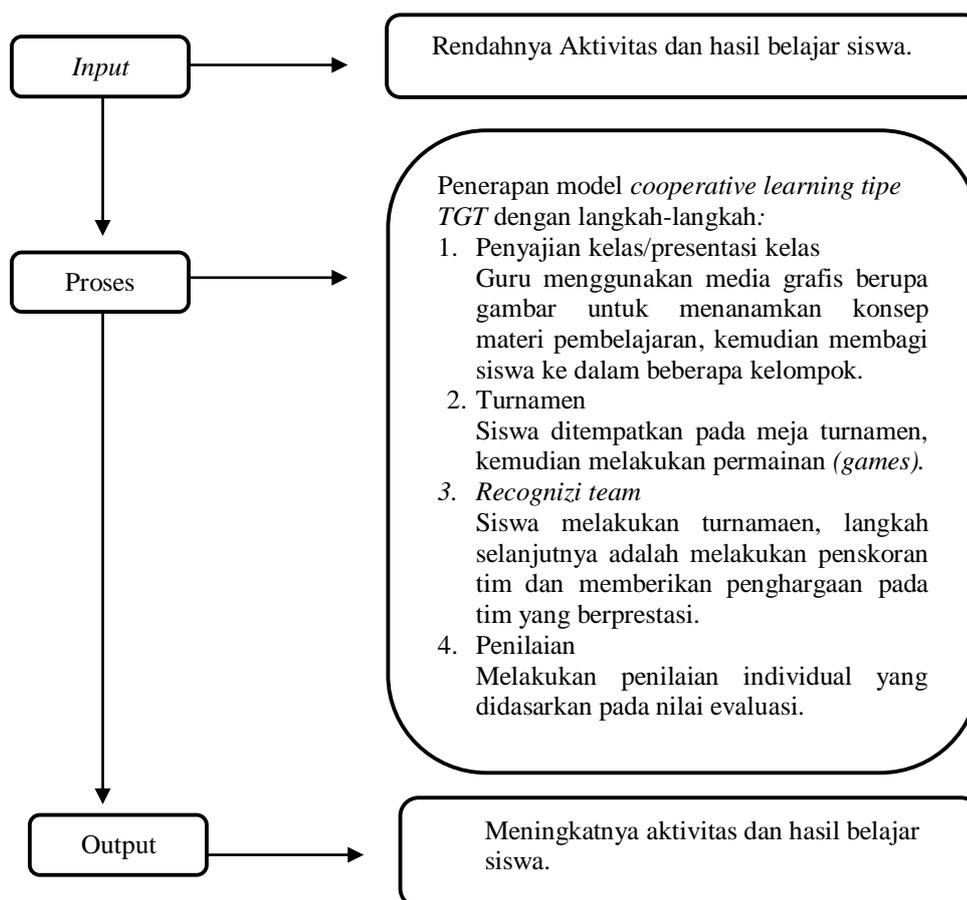
H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun untuk memudahkan pelaksanaan proses penelitian. Kerangka pikir ini dibuat dan disusun untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2014: 60) mengemukakan kerangka pikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini berupa *input* (kondisi awal), proses, dan *output* (kondisi akhir). *Input* dari penelitian ini yaitu yakni aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Karena itu dalam prosesnya, peneliti

menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dengan langkah-langkah presentasi kelas, *touranment*, *recognizi team*, dan penilaian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.4 Kerangka pikir penerapan model TGT

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Jika dalam pembelajaran PKn menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT dengan media grafis dan menggunakan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan akan meningkat.”

BAB III METODE PENELITIAN

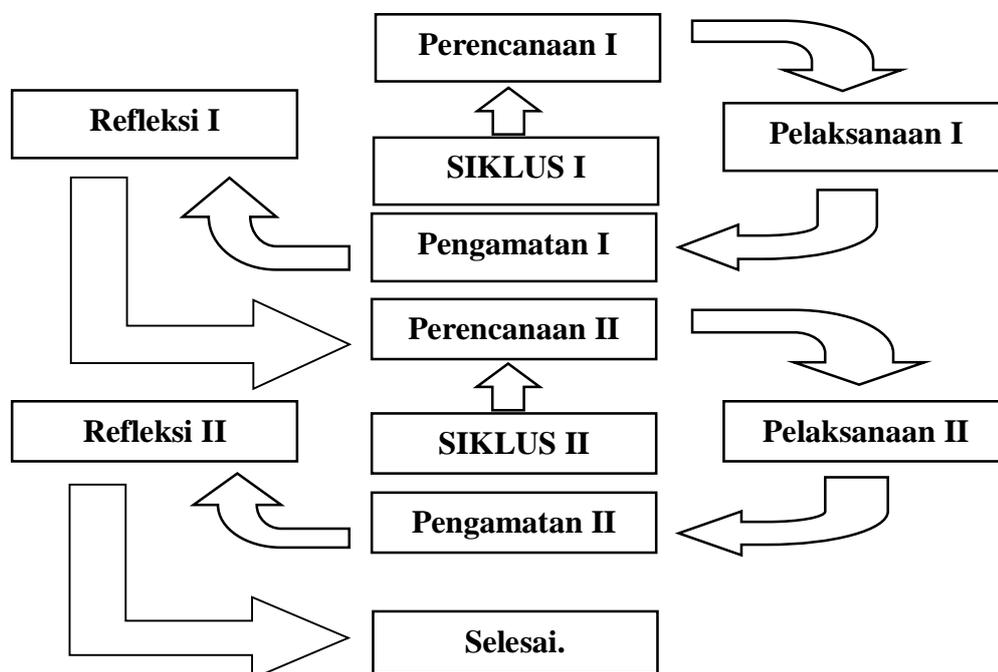
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikenal dengan *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat bagi tenaga pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 130) penelitian tindakan kelas sebagai suatu pengamatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Menurut Whardani (2007: 85) PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk siklus, di mana siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Kurt Lewin

dalam Arikunto, 2013: 131). Berikut ini merupakan gambar alur siklus penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2011: 16).



Gambar 3.1. Alur Siklus PTK
(Sumber: Arikunto, 2011: 16)

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

2. Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan. Terletak di Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur.

3. Waktu

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016. Selama kurang lebih 6 bulan dalam rentang waktu antara bulan Januari 2015 sampai bulan Juni 2016.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *nontes* dan tes.

1. Teknik *Non tes*

Teknik *non tes* (observasi) digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif. Teknik *non tes* digunakan untuk mengukur variabel berupa kinerja guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TGT dengan media grafis.

2. Teknik tes

Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar yang bersifat kuantitatif (angka). Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT dengan media grafis. Tes tertulis ini diberikan pada pertemuan akhir setiap siklus.

E. Alat Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2013: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Lembar Observasi (*Non tes*)

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas selama proses pembelajaran baik yang ditunjukkan oleh guru maupun siswa sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditentukan. Selain aktivitas siswa, observasi dilakukan untuk memperoleh data kinerja guru, sikap dan keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Soal Tes

Soal tes, digunakan untuk memperoleh data berupa nilai-nilai untuk melihat kemajuan hasil belajar kognitif siswa. Tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk *essay* dan pilihan jamak untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Variabel yang dianalisis diperoleh dari hasil pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi.

a. Kinerja guru

Data kinerja guru diperoleh dari pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Nilai kinerja guru dihitung menggunakan rumus:

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NK = nilai kinerja guru

R = jumlah skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 141)

Selanjutnya nilai kinerja guru dikonversi ke dalam kategori berikut.

Tabel 3.1 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai

| Rentang Nilai | Kategori |
|----------------------|-----------------|
| ≥ 85 | Sangat baik |
| 70–84 | Baik |
| 55-69 | Cukup baik |
| ≤ 54 | Kurang baik |

(Sumber: Modifikasi dari Poerwanti, 2008: 7.8)

b. Aktivitas siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Nilai aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus:

$$Na = \frac{JY}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = nilai aktivitas

JY = jumlah skor yang diperoleh

SM = total skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Modifikasi Aqib, dkk., 2010: 41)

Setelah diperoleh nilai aktivitas siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kategori aktivitas belajar siswa berdasarkan nilai

| Rentang Nilai | Kategori |
|----------------------|-----------------|
| 80-100 | Sangat aktif |
| 60-79 | Aktif |
| 40-59 | Cukup aktif |
| 20-39 | Kurang aktif |
| < 20 | Pasif |

(Sumber: Modifikasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Cara mengetahui aktivitas siswa secara klasikal digunakan

rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang aktif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai yang dicari atau diharapkan

$\sum \text{siswa yang aktif}$ = jumlah siswa yang mengalami ketuntasan aktivitas belajar

$\sum \text{siswa}$ = jumlah seluruh siswa di kelas

100 = bilangan tetap dalam persen

(Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Persentase aktivitas siswa secara klasikal tersebut, kemudian dikategorikan dalam kriteria persentase keaktifan berikut.

Tabel 3.3 Kategori persentase klasikal aktivitas belajar

| No | Persentase (siswa aktif) | Kategori |
|-----------|---------------------------------|-----------------|
| 1 | 80-100 | Sangat aktif |
| 2 | 60-79 | Aktif |
| 3 | 40-59 | Cukup aktif |
| 4 | 20-39 | Kurang aktif |
| 5 | <20 | Pasif |

(Sumber: Modifikasi dari Poerwanti, 2008: 7.8)

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar pengetahuan atau aspek kognitif siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang dibelajarkan. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tiap siklus.

a. Nilai kognitif individual siswa diperoleh melalui rumus:

$$N_p = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_p = nilai yang dicari

R = jumlah nilai yang diperoleh

SM = nilai maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Modifikasi Purwanto, 2008: 102)

Ketuntasan individual jika siswa memperoleh nilai 70. Kategori nilai kognitif siswa tampak pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kategori nilai kognitif siswa

| Rentang Nilai | Kategori |
|----------------------|-----------------|
| ≥ 85 | Sangat tinggi |
| 70–84 | Tinggi |
| 55–69 | Sedang |
| 40–54 | Rendah |
| ≤ 39 | Sangat rendah |

(Sumber: modifikasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Nilai kognitif yang diperoleh siswa kemudian disesuaikan dengan tabel ketuntasan untuk mengetahui tuntas atau tidak tuntasnya siswa pada aspek kognitif ini. Berikut tabel ketuntasan nilai kognitif siswa.

Tabel 3.5 Kategori nilai ketuntasan siswa

| No | Nilai | Kategori |
|----|-----------|--------------|
| 1 | ≥ 70 | Tuntas |
| 2 | ≤ 70 | Tidak tuntas |

b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh melalui rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

ΣX = jumlah semua nilai siswa

ΣN = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif secara klasikal

Persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan secara klasikal

Σ = menyatakan jumlah siswa

100% = bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

G. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Urutan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur adalah sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah:

1. Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Pembuatan perangkat pembelajaran yang diperlukan (pemetaan, silabus, RPP, dan instrumen tes).
4. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran.
5. Menyiapkan instrumen penilaian.

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah merujuk pada skenario pembelajaran yang telah dirancang yaitu melalui pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT terdiri atas beberapa tahap yaitu:

Pertemuan 1

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama siswa.
- b. Guru mengondisikan siswa agar siap untuk belajar.

- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- e. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Penyajian Materi

- a. Siswa mengamati gambar mengenai kegiatan Presiden dan Wakil Presiden.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan.
- c. Siswa bersama guru membentuk 5 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang.

Tournament

- a. Guru memfasilitasi siswa melakukan *game* turnamen dan menempatkan siswa pada meja turnamen.
- b. Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah permainan dalam turnamen.

Recognizi team

- a. Bagi kelompok yang mendapat skor tertinggi diberikan penghargaan oleh guru.

Penilaian

- b. Siswa dibagikan soal tes evaluasi harian untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan tindak lanjut sebagai pendalaman materi.
- c. Guru memberi penguatan kepada siswa tentang pentingnya terus belajar setiap waktu.
- d. Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan 2

Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran PKn pada pertemuan kedua pada dasarnya sama dengan pertemuan pertama. Hanya berbeda pada materi yang diajarkan dan pemberian tes di akhir pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu observasi tentang kinerja guru, dan aktivitas siswa. Penilaian kinerja guru dan aktivitas siswa, diamati dengan cara memberikan skor pada lembar observasi berdasarkan instrumen yang telah dibuat.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti bersama guru melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran pada siklus I. Hal-hal yang dianalisis adalah aktivitas belajar siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Analisis tersebut

sebagai acuan perbaikan kinerja guru dan sebagai acuan untuk menentukan tindakan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan setelah merefleksi siklus I. Siklus II dilakukan dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan lebih baik dari siklus I. Adapun langkah-langkah pada siklus II yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Materi pokok yang diajarkan yaitu “Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya” dengan fokus materi “Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya”.

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media grafis dalam pembelajaran PKn ini dikatakan berhasil apabila aktivitas dan hasil belajar siswa sudah memenuhi KKM yaitu 70 mencapai 75% dari jumlah siswa pada kelas yang diteliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan pada pembelajaran PKn sebagai berikut.

1. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 68,62 kategori aktif. Kemudian pada siklus II rata-rata aktivitas siswa yaitu 83,7 dengan kategori sangat aktif, peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II sebesar 15,08. Persentase ketuntasan aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 70%, pada siklus II menjadi 100%, meningkat sebesar 30%.
2. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 70,5 dengan kategori tinggi, dan siklus II sebesar 82,5 dengan kategori sangat tinggi. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 75%, dan siklus II 95% meningkat sebesar 20%.

B. Saran

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat selalu aktif dan termotivasi serta memiliki antusias menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Siswa harus mempersiapkan bahan materi terlebih dahulu sebelum materi disampaikan oleh guru. Membiasakan diri dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dalam berdiskusi kelompok, aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.

2. Bagi guru

Pembagian waktu pada setiap tahapan pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sebaiknya diperhatikan dan diimplementasikan dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

3. Bagi sekolah

Dinamisasi dunia pendidikan menuntut adanya inovasi, salah satunya adalah inovasi pembelajaran. Bentuk inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti penggunaan media dan LKS dalam pembelajaran, serta implementasi pendekatan, strategi, atau model pembelajaran. Menambah sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengembangkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai acuan/referensi bagi peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk., 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SD, SLB, TK*. CV Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____.2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Fadillah. 2014. *Penerapan Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran di Era Globalisasi*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Cv Pustaka Setia. Bandung.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hasbullah. 2012. *Dasar Ilmu Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. PT Refika Aditama, Bandung
- _____.2013. *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. PT Refika Aditama, Bandung
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Nurholis. 2013. *Kelebihan dan kekurangan model TGT*. <http://Nurholishomeedukasi.blogspot.com/2012/05/kelebihan-dan-kekurangan-model-tgt.html>. Diakses pada Jum'at, 04/12/15@20.50 WIB.
- Poerwanti, Endang. dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD..* Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas. Jakarta.

- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. 2014. *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-Model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2013 . *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperatif Learning, Teori, Riset and Praktek*. Needham Heights, Massachussets . Allyn and Bacon.
- _____. 2008. *Cooperatif Learning, Teori, Riset and Praktek*. Needham Heights, Massachussets . Allyn and Bacon
- _____. 2010. *Cooperatif Learning, Teori, Riset and Praktek*. Needham Heights, Massachussets . Allyn and Bacon
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group :Jakarta.

- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung.
- Tim penyusun. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Temati*. Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.
- Wardhani, IGAK, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Winataputra, Udin S. Dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Referensi (GP Press Group). Jakarta.