

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 56 KAUR DAN SD NEGERI 81 KAUR

S K R I P S I

Diajukan Pada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

SRIMA DAHLENA
NIM. 1416242715

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) BENGKULU
2018**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Srima Dahlena
NIM : 1416242715

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdr.:

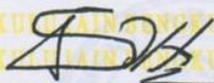
Nama : Srima Dahlena
NIM : 1416242715

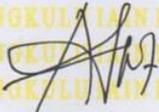
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan SD Negeri 81 Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu,
Agustus 2018
Mengetahui
Pembimbing I

Bengkulu,
Agustus 2018
Mengetahui
Pembimbing II


Drs. H. M. Nasron HK, M.Pd. I
NIP.196107291995031001


Aziza Arvati, M.Ag
NIP. 197212122005012007



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan SD Negeri 81 Kaur”** yang disusun oleh **Srima Dahlena NIM. 1416242715** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 28 Agustus 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Nurlaili, M.Pd.I

NIP. 197507022000032002

Sekretaris

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

NIP. 196911222000032002

Penguji I

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Penguji II

Salamah, SE., M.Pd

NIP. 197305052000032004

Bengkulu, Agustus 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd

NIP. 196903081996031005

MOTO

“Jangan Pernah Menunggu Waktu Yang Tepat Karena Waktunya

Tidak Pernah Tepat”.

“Hambatan adalah suatu pijakan untuk melangkah lebih maju”

(Srima)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirohim

Ya Allah....

Terima kasih atas nikmat dan rahmat-Mu yang agung ini, hari ini hamba bahagia sebuah perjalanan panjang dan gelap, telah Kau berikan secercah cahaya terang meskipun hari esok penuh teka teki dan tanda tanya yang aku sendiri belum tau pasti jawabannya.

Aku sering terjatuh, tersandung, terluka,terkadang harus ku telan antara keringat dan air mata, namun aku tak pernah menyerah dan aku terus melangkah tanpa mengenal putus as.

Syukur alhamdulillah kini aku tersenyum dalam iradat-Mu, kini baru ku mengerti arti dari kesabaran dan penantian... sungguh tak ku sangkah ya Allah kau menyimpan sejuta makna dan rahasia sungguh berarti nikmat yang kau berikan.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang ku sayangi dan ku

✚ Ibunda (Nilawati) dan ayahanda (Subirman) tercinta

Yang selalu mendoakan ku, menasehatiku, mengingatkan ku, memberi dukungan serta dorongan semangat dan tak pernah mengeluh. Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang ayahanda dan ibundaku, setulus hati ibu searif arahan ayah. Doa mu hadirkan keridhaan untuk ku, terima kasih ibu.... terima kasih ayah....

✚ Saudara-saudara ku (Surlin Ali dan Wilia Fitri)

Tiada yang paling mengharukan saat berkumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu tak akan bisa tergantikan.

✚ Kakak Ipar ku (Buyung Tarmadi) dan Ayuk Ipar ku (Mega)

✚ Keponakan-keponakan ku (Fajar, Yuda, Yova, Yoga, Wahyu dan Rafa)

Yang selalu membuat hari-hari ku menjadi lebih berwarna dan penuh canda dan tawa.

✦ Sahabat- sahtabat ku (Vini, Linda, Dena, Tria, Like, Zulfa, Anugrah, Simta, Listi, Nicken, Ena, Yures dan Ira)

Yang selalu bersama-sama menunggu, saling mendorong, saling memberi semangat satu sama

Dan masih banyak lagi yang belum di sebutkan satu persatu terima kasih.

✦ Dosen pembimbing

Bapak Drs. H.M. Nasron HK, M.Pd.I dan Ibu Aziza Aryati, M.Ag yang selalu sabar membantu, mengajari, menasehati, dan memberi masukan kepada penulis.

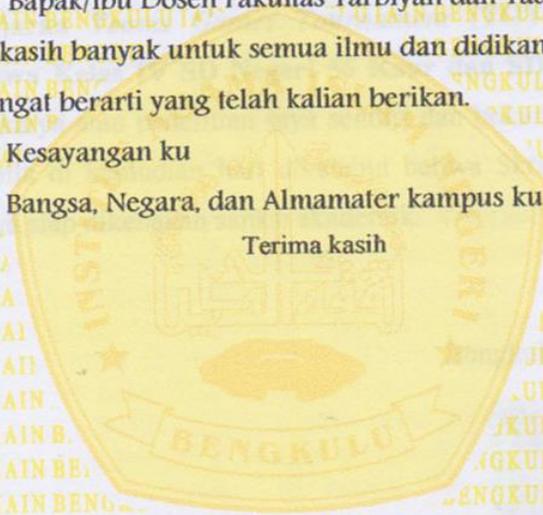
✦ Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN BENGKULU

Terima kasih banyak untuk semua ilmu dan didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan.

✦ Mio GT Kesayangan ku

✦ Agama, Bangsa, Negara, dan Almamater kampus ku IAIN BENGKULU.

Terima kasih



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Srma Dahlena
NIM : 1416242715
Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan SD Negeri 81 Kaur**", adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 28 Agustus 2018
Penulis



Srma Dahlena
NIM. 1416242715

ABSTRAK

Srima Dahlena, NIM. 1416242715, Agustus 2018 judul Skripsi: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan SD Negeri 81 Kaur”**. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : **1. Drs. H. M. Nasron HK, M.Pd. I; 2. Aziza Aryati, M.Ag**

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar PKn

Di SD Negeri 56 Kaur nilai hasil ulangan tengah semester PKn rendah, yaitu hanya 45% siswa yang mendapatkan nilai di atas 65, sedangkan 55% siswa mendapatkan nilai di bawah 65. Dalam hal ini nilai KKM yang ditetapkan adalah 65 dikarenakan model pembelajaran yang digunakan atau dipakai guru selalu sama, sehingga anak menjadi bosan dalam belajar. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur?

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode Eksperimen. Adapun data penelitian akan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus uji t (*related varian*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan Uji t dimana t_{hitung} sebesar 3,850 lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,021 ($t_{hitung} > t_{tabel,(0,05)} = 3,850 > 2,021$). Adapun syarat ada tidaknya pengaruh antar variabel adalah t_{hitung} harus lebih besar t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% ataupun 1%, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan taraf signifikan 5% karena telah dipakai oleh kebanyakan penelitian pada umumnya, sehingga pada penelitian ini, hipotesis kerja (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur, sedangkan H_o ditolak yaitu tidak ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah, Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan SD Negeri 81 Kaur**” dapat penulis selesaikan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

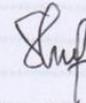
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M Ag, MH, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis untuk menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu beserta staf yang selalu memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Bapak Alfauzan Amin, M.Ag selaku ketua jurusan Tarbiyah
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku ketua Prodi PGMI yang selalu mendorong keberhasilan penulis
5. Bapak Drs. H. M. Nasron HK, M.Pd. I Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan sarannya untuk penulis.
6. Ibu Azizah Aryati, M.Ag Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan koreksian, masukan, dan saran untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Ali Akbar Jono, S.Ag., S.Hum., M.Pd selaku ketua Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah banyak membantu penulis dalam menentukan buku referensi dalam penelitian ini.
8. Bapak Markasno, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 56 Kaur dan Miri Yuniarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 81 Kaur yang telah berkenan

memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Bengkulu, 28 Agustus 2018



Srma Dahlena
NIM. 1416242715

HALA MUKA	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	8
a. Pengertian Model Pembelajaran	8
b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	10
c. Pengertian Pembelajaran TGT	12
d. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran TGT	13
e. Kelebihan dan Kekurangan TGT	16
2. Hakikat Mata Pelajaran PKn di SD	17
a. Pengertian PKn	17
b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD	20
3. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
c. Pengukuran Hasil Belajar	24
d. Indikator Hasil Belajar	25
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian	31

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HAMALAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	8
a. Pengertian Model Pembelajaran	8
b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	10
c. Pengertian Pembelajaran TGT	12
d. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran TGT	13
e. Kelebihan dan Kekurangan TGT	16
2. Hakikat Mata Pelajaran PKn di SD.....	17
a. Pengertian PKn	17
b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD	20
3. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
c. Pengukuran Hasil Belajar	24
d. Indikator Hasil Belajar	25
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Desain Eksperimen	36
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Persyaratan Uji Perbedaan (Uji Normalitas dan Homogenitas)	40
H. Teknik Analisa Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	43
B. Penyajian Hasil Penelitian	49
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Eksperimen	37
Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 56 Kaur	45
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SD Negeri 56 Kaur	46
Tabel 4.3 Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 81 Kaur	48
Tabel 4.4 Keadaan Siswa SD Negeri 81 Kaur	48
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Kontrol	49
Tabel 4.6 Frekuensi Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Kontrol	50
Tabel 4.7 Presentase Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Kontrol	51
Tabel 4.8 Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.9 Frekuensi Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.10 Persentase Hasil <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.11 Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol	57
Tabel 4.12 Frekuensi Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol	58
Tabel 4.13 Persentase Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol	59
Tabel 4.14 Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.15 Frekuensi Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.16 Persentase Hasil <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 3.1 Skema Penelitian.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus Pembelajaran *Pre Test*
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) *Pre Test*
- Lampiran 3 Soal Tes *Pre Test*
- Lampiran 4 Tabel Skor Data Hasil *Pre Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi Kuadrat *Pre Test* Kontrol
- Lampiran 6 Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) *Pre Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Tabel Skor Data Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi Kuadrat *Pre Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) *Pre Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 10 Silabus Pembelajaran *Post Test*
- Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) *Post Test*
- Lampiran 12 Soal *Post Test*
- Lampiran 13 Tabel Skor Data Hasil *Post Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 14 Tabel Skor Data Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Yang Menggunakan Model Pembelajaran TGT) dan Kelas Kontrol (Yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran TGT)
- Lampiran 16 Tabel Penolong Nilai Varians *Post Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 17 Tabel Penolong Nilai Varians *Post Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 19 SK Pembimbing
- Lampiran 20 Surat Keterangan Perubahan Judul
- Lampiran 21 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 22 Surat Izin Penelitian dari KP2T
- Lampiran 23 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 24 Kartu Bimbingan Pembimbing 1
- Lampiran 25 Kartu Bimbingan Pembimbing 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pemerintah dan masyarakat harus mampu bekerja sama untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut melalui pendidikan.

Pendidikan dalam pengertian yang luas adalah meliputi semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan (melimpahkan) pengetahuannya, pengalamannya, kecakapan serta keterampilannya kepada generasi muda, sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidupnya, baik jasmaniah maupun rohaniyah.¹

Tujuan umum pendidikan di negara Indonesia sebagaimana dinyatakan dalam sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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”.²

¹ Zuhairini, dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009). Cet. Ke-5, h. 92

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)* (Bandung: Citra Umbara)

Langkah pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dijabarkan dalam bentuk kurikulum, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum dijabarkan dalam beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

PKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai tingkat sekolah dasar. Namun, pada hakikatnya, nilai-nilai dalam PKn sudah diterapkan kepada siswa sebelum memasuki sekolah dasar, yaitu melalui pendidikan yang dilakukan oleh orang tua dan pengaruh lingkungan sekitar. Jadi, seharusnya nilai-nilai PKn tersebut sudah membekas pada diri siswa mulai dari rumah dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan hidup yang baik. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang efektif di sekolah agar inti dari pembelajaran PKn dapat dimengerti dan benar-benar diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia 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.³

Mengingat sangat pentingnya karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menanamkan nilai-nilai, norma dan karakter peserta didik, maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PKn serta memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersebut.

Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran PKn menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang bervariasi. Guru harus mampu membuat suasana belajar menjadi nyaman bagi siswa. Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia harus bisa dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menggunakan desain dan strategi pembelajaran serta media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Selain itu, guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 227

Kondisi demikian juga terjadi dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 56 Kaur. Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan di SD Negeri 56 Kaur pada tanggal 14-15 September 2017, diketahui bahwa nilai hasil ulangan tengah semester PKn rendah, yaitu hanya 45% siswa yang mendapatkan nilai di atas 65, sedangkan 55% siswa mendapatkan nilai di bawah 65. Dalam hal ini nilai KKM yang ditetapkan adalah 65. Rendahnya hasil ulangan tengah semester PKn siswa disebabkan karena pada pembelajaran PKn dilaksanakan dengan metode yang konvensional saja yakni dengan metode ceramah dan penugasan sehingga hal tersebut membuat siswa jenuh dan secara tidak langsung akan mempengaruhi daya tangkap akan makna-makna yang terkandung dalam pembelajaran tersebut, serta dalam proses pembelajaran hanya ada interaksi satu arah saja, yaitu guru kepada siswa, sehingga anak-anak lebih memilih bermain dari pada belajar.⁴

Dari fakta-fakta permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa menjadi lebih mengerti, memahami dan akhirnya siswa akan mampu melaksanakan dengan baik ketiga nilai Pancasila tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran yang diyakini cocok oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai Pancasila adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan tersebut yakni

⁴ Observasi Awal di SD Negeri 56 Kaur, Tanggal 14-15 September 2017

model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Seperti yang dijelaskan oleh Shoimin pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁵ Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif, mudah dan sederhana sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah. Terdapat unsur-unsur di dalamnya yang harus terpenuhi seperti, penyajian kelas, kelompok (*team*), game, turnamen, penghargaan kelompok (*team recognize*).

Dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PKn ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan merasa tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung, sehingga akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena hal tersebutlah peneliti bermaksud membuat sebuah penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kaur**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa merasa jenuh dalam pembelajaran PKn
2. Dengan KKM yang ditetapkan yaitu 65, diketahui bahwa nilai hasil ulangan tengah semester PKn rendah, yaitu hanya 45% siswa yang

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Cet. Ke-1, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

mendapatkan nilai di atas 65, sedangkan 55% siswa mendapatkan nilai di bawah 65 pada ulangan tengah semester.

3. Model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) mengandung unsur permainan dan telah mampu meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran lain.

C. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu:

1. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur
2. Siswa Kelas IV di SD Negeri 81 hanya bertindak sebagai kelas kontrol
3. Materi pelajaran tentang pemerintahan desa dan kelurahan
4. Aspek yang diteliti adalah langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PKn.
5. Hasil belajar yaitu nilai yang diperoleh siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game*

Taournament (TGT) terhadap terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran TGT.
2. Dapat menambah wawasan bagi dunia pendidikan tentang pengaruh model pembelajaran TGT) dalam meningkatkan hasil belajar PKn.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut.

G. Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan, bab ini akan membahas sub bab yang terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, memuat tentang kajian teori mengenai hakikat model pembelajaran kooperatif TGT, hakikat mata pelajaran PKn di SD, hasil belajar, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat tentang deskripsi wilayah penelitian, penyajian hasil penelitian dan pembahasan

Bab V Penutup, yang memuat tentang kesimpulan dan saran

Daftar pustaka

Lampiran-lampiran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh anak didik, maka perlu adanya perubahan dalam model pembelajaran. Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.⁶

Sementara, secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Selanjutnya pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku – buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet. Ke- XIII, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 45

film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.⁷

Pembelajaran, adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada persediaan sumber belajar.⁸ Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey yang dikutip oleh Sagala, konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.⁹

Jadi, dari beberapa pengertian mengenai pembelajaran di atas, maka diketahui bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.57

⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Cet. Ke-7, (Bandung: CV Alfabeta, 2009) h. 62

⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Cet. Ke-7, (Bandung: CV Alfabeta, 2009), h. 61

paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Selanjutnya model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.¹⁰

Sementara itu, Joyce & Weil yang dikutip Suprijono berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹¹

Dari beberapa pendapat di atas mengenai model pembelajaran, maka diketahui bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar.

b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif. Menurut Slavin yang dikutip oleh

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet. Ke- XIII, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 45

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke- 5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 133

Mudlofir dan Rusydiyah mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan peserta didik bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.¹²

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk-bentuk *assesment* oleh sesama peserta didik digunakan untuk melihat hasil prosesnya.¹³

Pembelajaran kooperatif (*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.¹⁴

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: 1) adanya peserta didik dalam kelompok, 2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, 3)

¹² Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h. 82

¹³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet. Ke- XIII, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 45

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke- 5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 202

adanya upaya belajar dalam kelompok, 4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.¹⁵

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang yang berkolaborasi, bekerjasama secara heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Pengertian Pembelajaran TGT

Teams Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Shoimin pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹⁶

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 kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 204

¹⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.¹⁷

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran menggunakan model TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam pembelajaran dengan TGT, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar yang heterogen dan menerapkan unsur permainan turnamen dalam pembelajaran untuk memperoleh poin bagi skor tim.

d. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran TGT

Di dalam suatu pembelajaran baik menggunakan metode ataupun model pembelajaran, tentunya memiliki juga berbagai komponen dalam penerapannya. Adapun komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 224

Menurut Shoimin, ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:¹⁸

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami isi materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

¹⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 204

4) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Sementara menurut Slavin yang dikutip oleh Rusman mengungkapkan bahwa pembelajaran tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁹

Dari kedua pendapat ahli di atas, peneliti menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut pendapat Shoimin. Karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan serta kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, pembelajaran TGT dapat menambah semangat belajar dan rasa

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 225

percaya diri siswa, menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton.

e. Kelebihan dan Kekurangan TGT

Sebuah model pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Menurut Shoimin kelebihan model pembelajaran TGT, yaitu:²⁰

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya,
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya,
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sementara itu dalam model TGT ini selain memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model TGT ini menurut Shoimin, yaitu:²¹

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 207

- 1) Guru membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan seperti menjadikan siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, pemahaman lebih mendalam mengenai materi, siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran, disamping itu pembelajaran TGT juga memiliki beberapa kelemahan yaitu, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya, memungkinkan terjadinya kegaduhan dalam kelas, dan menjadikan siswa terbiasa dengan adanya hadiah.

2. Hakikat Mata Pelajaran PKn di SD

a. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang tidak hanya diberikan di Perguruan Tinggi (PT), melainkan mata pelajaran PKn diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Maka dapat disimpulkan

²¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 208

bahwa mata pelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan. Diberikannya mata pelajaran PKn pada setiap jenjang pendidikan karena inti pokok pelajaran PKn adalah pembentukan moral atau karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, PKn menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang penting dan harus didukung dalam pelaksanaannya, karena Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart and good citizen*). Pendidikan kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis di desain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dalam seluruh jenjang pendidikan.²²

Menurut Azyumardi Azra dalam Ahmad Susanto mengungkapkan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi. Selanjutnya Zamroni dalam Ahmad Susanto mengungkapkan bahwa PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi

²² Budi Juliardi, *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 2

yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang diagonal.²³

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis. Jadi, pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum serta ikut berperan dalam percaturan global.²⁴

Dari beberapa definisi menurut para ahli di atas, maka diketahui bahwa (PKn) adalah pendidikan yang mengkaji dan memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 226

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 227

demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia 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.²⁵

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa dalam Ahmad Susanto, mengungkapkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa agar :

- 1) Mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 227

- 3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi dengan baik.²⁶

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, terdapat tujuan yang akan dicapai sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Salah satu indikator ketercapaian tujuan proses pembelajaran dengan baik atau tidak adalah dengan mengetahui hasil belajar siswa.

Abdurrahman yang dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.²⁷

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran.²⁸

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 231-232

²⁷ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 14

²⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), cet. 1, h. 1

Seseorang yang telah melakukan aktivitas belajar dan akhir dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar. Perubahan yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku. Jadi hakikat belajar perubahan. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.²⁹

Dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar menurut para ahli di atas, maka diketahui bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang terjadi pada siswa setelah berlangsungnya proses belajar mengajar, yang dapat diamati yaitu berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

1) Faktor eksternal

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari.

²⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Cet. Ke-3, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 14 – 15

b) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka mempermudah ke arah itu, diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semua dapat diberdayagunakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna bagi kemajuan belajar anak di sekolah.³⁰

2) Faktor Internal

a) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka mudah lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

b) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), cet. 3, h. 176- 180

utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Oleh karena itu, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.³¹

c. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran adalah suatu prosedur yang sistematis untuk memperoleh informasi data kuantitatif, baik data yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun uraian yang akurat, relevan, dan dapat dipercaya terhadap atribut yang diukur dengan alat ukur yang baik dan prosedur pengukuran yang jelas dan benar. Hasil pengukuran merupakan landasan yang terpenting dalam penilaian pendidikan. Hanya data dari hasil pengukuran saja yang dapat dipercaya dan dapat dijadikan landasan kuat bagi pengambilan keputusan.

Cara mengukur hasil belajar yang selama ini digunakan di sekolah oleh guru adalah melalui serangkaian tes atau biasa disebut ulangan. Mulai dari ulangan harian, ulangan tengah semester, sampai ulangan akhir semester. Menurut tujuan dan fungsinya, tes hasil belajar dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1) Tes Diagnostik

Adalah tes ditujukan untuk mengukur atau mendiagnostik kelemahan atau kekurangan siswa dan digunakan untuk memberikan perbaikan.

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2011), h. 189-191

2) Tes Formatif

Tes ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya, baik antarteman sekelas maupun dalam penguasaan target materi. Hasil tes formatif digunakan untuk perbaikan program atau proses pembelajaran.

3) Tes Sumatif

Tes sumatif ditunjukkan untuk mengukur penguasaan siswa pada akhir periode pendidikan, akhir cawu, semester atau tahun, dan digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam periode waktu tersebut.³²

Berdasarkan penjabaran di atas dapat diketahui bahwa tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Sungguhpun demikian, tes dapat pula digunakan untuk menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka dapat ditentukan dua kriteria indikator hasil belajar yang bersifat umum, yakni sebagai berikut:

³² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. Ke-9, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 224

1) Ditinjau dari sudut prosesnya

Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan di bawah ini³³:

- a) Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
- b) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu?
- c) Apakah guru memakai multimedia?
- d) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
- e) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
- f) Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
- g) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?

³³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 20

2) Ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:

- a) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- b) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- c) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya? dan,
- d) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?³⁴

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian tentang peningkatan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya:

1. Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, dkk, tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD

³⁴ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 21

Negeri 1 Kerobokan”.³⁵ Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan desain eksperimen semu yaitu *The Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen =75,1 > = 70,3 kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji-t diperoleh = 2,182, dan dengan taraf signifikansi 5% serta dk = 42 + 42 – 2 = 82, diperoleh harga *ttabel* = 2,000, sehingga *thitung*= 2,182 > *ttabel*($\alpha=0,05$, 82) = 2,000, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok dan hasil uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan.

Adapun persamaan penelitian Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, dkk tersebut ialah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitiannya.

2. Musfiro Afita, tahun 2015 dengan judul penelitian “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pangadegan Kecamatan Pangadegan

³⁵ Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 2013)

Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015”.³⁶ Jenis Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan siswa dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa sebelum pemberian tindakan adalah 52,38 sedangkan prosentase siswa mencapai ketuntasan belajar adalah 42,86%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 64 sedangkan prosentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 61,90%. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 70,57 sedangkan prosentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai 80,95%.

Adapun persamaan penelitian Afita tersebut ialah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuannya yaitu pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap pemahaman siswa akan nilai-nilai Pancasila hasil belajar PKn siswa, sedangkan pada penelitian Musfiroh Afita untuk

³⁶Musfiroh Afita, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, Purwokerto, 2015)

meningkatkan hasil belajar IPS, kemudian perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitiannya, dimana pada penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi* eksperimen sedangkan pada penelitian Musfiroh Afita merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Lia Wahida, tahun 2016 dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 66,04 dengan kategori “baik” meningkat pada siklus II menjadi 75,03 dengan kategori “baik”. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa siklus I sebesar 46,15% dengan kategori “sedang” meningkat pada siklus II menjadi 88,46% dengan kategori “sangat tinggi”.³⁷

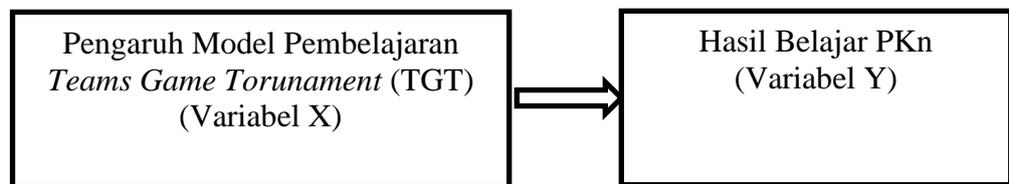
Adapun persamaan penelitian Afita tersebut ialah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuannya yaitu pada penelitian ini penerapan model pembelajaran bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap pemahaman

³⁷Lia Wahidah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat*, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNILA, Lampung, 2016)

siswa akan nilai-nilai Pancasila hasil belajar PKn siswa sedangkan pada penelitian Musfiroh Afita untuk meningkatkan hasil belajar IPS, kemudian perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitiannya, dimana pada penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi* eksperimen sedangkan pada penelitian Musfiroh Afita merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

C. Kerangka Berpikir

Pada setiap jenis penelitian, selalu menggunakan kerangka berfikir sebagai alur dalam menentukan arah penelitian, hal ini untuk menghindari terjadinya perluasan pembahasan yang menjadikan peneliti tidak terfokus atau terarah. Pada penelitian ini maka peneliti menyajikan kerangka konsep atau kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat

dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka didapatkan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berusaha memberikan pembuktian kebenaran fakta di lapangan dan dinilai secara ilmiah berdasarkan kerangka teoritis yang berkenaan dengan permasalahan yang diangkat dengan menggunakan angka dan hitungan.³⁸

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu prosedur pemecahan masalah secara sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*casul-effect relationship*).³⁹ Adapun masalah yang mengandung fenomena hubungan sebab akibat dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT oleh guru PKn terhadap hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56 Kaur, yang mana dalam penelitian ini sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 81 Kaur sebagai kelas kontrol.

Sementara itu, bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi ekperimental design* (eksperimen semu), yang mana menurut Suryabrata yang dikutip oleh Jakni, digunakannya bentuk *quasi ekperimental design* (eksperimen semu) karena pada penelitian pendidikan seringkali terdapat kesulitan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang

³⁸Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), Hlm. 53.

³⁹Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), h. 296

relevan.⁴⁰ Dan desain yang digunakan adalah desain *nonequivalent kontrol group*. Alasannya adalah karena dalam penelitian ini kelas eksperimen yang digunakan adalah kelas-kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya dan dipilih berdasarkan nilai rata-rata yang hampir sama dari kelompoknya.⁴¹

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini diadakan di Sekolah Dasar Negeri 56 Kaur, yang beralamatkan di Desa Pinang Jawa I Kecamatan Kinal Kabupaten Kaur, yang mana sekolah ini dijadikan sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 81 Kaur yang beralamatkan di Desa Pagar Alam Kecamatan Padang Guci Ulu Kabupaten Kaur yang dijadikan sebagai kelas kontrol.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian pada kedua sekolah tersebut dikarenakan baik di SD 56 Kaur maupun di SD 81 Kaur pada kelas IV hanya terdapat masing-masing satu kelas sedangkan pada penelitian eksperimen semu ini membutuhkan dua kelas yakni bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan jumlah siswa kelas IV-nya sama. Kemudian alasan peneliti mengambil objek di kelas IV yaitu karena diasumsikan bahwa kelas IV berada pada masa transisi perilaku dari kelas III yang merupakan batas akhir masa kelas rendah sekolah dasar ke kelas V yang merupakan kelompok kelas tinggi sekolah dasar, sehingga dengan kerangka pikir itu, siswa kelas IV dianggap dapat mewakili profil umum perilaku (*general profile behavior*) siswa kelas rendah sekolah dasar ke kelas tinggi sekolah dasar. Dan

⁴⁰ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, ..., h. 297

⁴¹ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, ..., h. 297

alasan lainnya yaitu kedua sekolah ini lebih dekat dengan tempat tinggal asal peneliti sehingga mudah dijangkau dan lebih ekonomis baik dari segi biaya maupun waktu.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi itu misalnya jumlah penduduk di wilayah tertentu, jumlah guru dan murid di wilayah tertentu.⁴² Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁴³ Adapun yang menjadi populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 81 Kaur sebagai kelas kontrol, yaitu masing-masing 21 orang, jadi total populasi dalam penelitian ini berjumlah 42 orang siswa kelas IV.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang akan dijadikan sebagai subjek peneliti, yang jumlahnya dapat mewakili populasi (representatif).⁴⁴ Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik di ambil keseluruhan, akan tetapi apabila subjeknya lebih dari seratus orang maka lebih baik diambil sekitar 10-15% atau 20-25%.⁴⁵

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 215

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 173

⁴⁴ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), h. 300

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 174

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pemilihan *sample cluster*. Menurut Hamid Darmadi yang dikutip Jakni, *sample cluster* adalah pemilihan sampel dimana yang dipilih secara random bukan individu, tetapi kelompok-kelompok,⁴⁶ sehingga dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan Kelas IV SD Negeri 81 Kaur karena jumlah siswanya sama yaitu sebanyak 21 orang.

D. Desain Eksperimen

Sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisir secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian.

Desain ini terdapat dua kelompok dimana kelompok pertama diberi perlakuan X dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen yaitu kelas IV SD Negeri 56 Kaur dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol yaitu kelas IV SD Negeri 81 Kaur.

Pengaruh adanya perlakuan treatment adalah ($O_1 : O_2$)

X	O_1
	O_2

⁴⁶ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), h. 301

Tabel 3.1
Desain Eksperimen

Kelas	Perlakuan	Postes
Kelas Eeksperimen	X	O_1
Kelas Kontrol		O_2

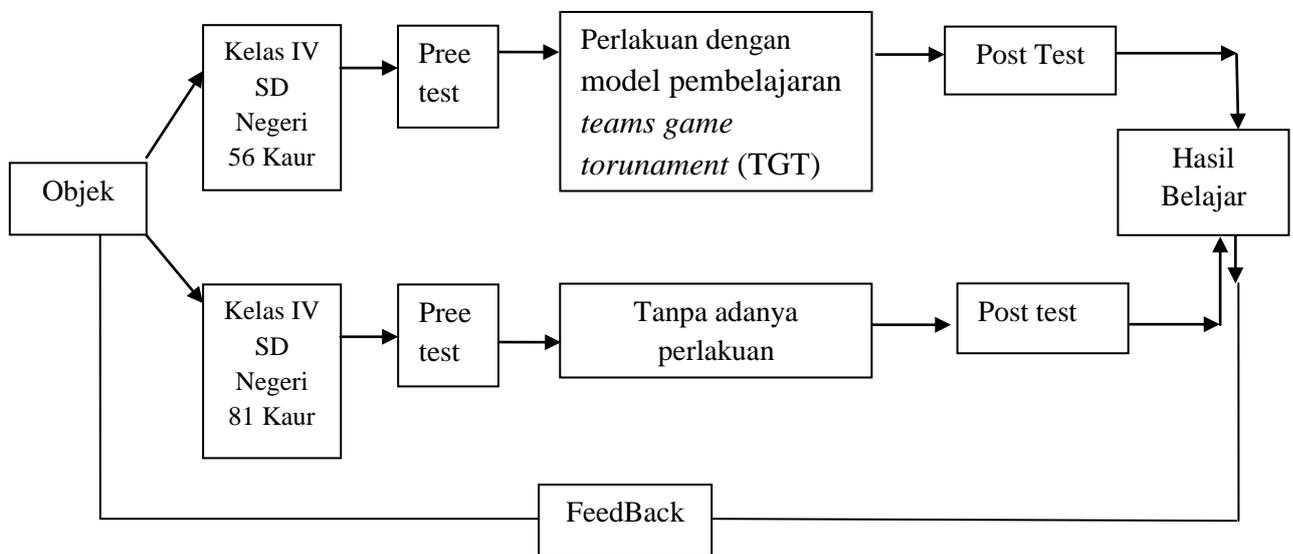
Keterangan:

X = Pelajaran yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT)

O_1 = skor postes untuk kelas eksperimen

O_2 = skor postes untuk kelas kontrol

Dengan skema penelitian seperti bagan di bawah ini:



Gambar 3.1. Skema Penelitian

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun soisal yang diamati. Secara spesifik semua

fenomena ini di sebut variable penelitian.⁴⁷ Adapun instrument penelitian dalam penelitian ini adalah tes.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data Peneliti perluh menggunakan metode yang tepat, teknik dan alat pengumpulan data yang relevan, penggunaan tehnik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.⁴⁸

Dalam penelitian ini ada beberapa tehnik pengumpulan data yang dapat peneliti gunakan diantaranya adalah:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah daftar tulisan, gambar atau benda yang dapat dijadikan bukti dalam penelitian. Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi pada penelitian ini, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dan dokumen yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.⁴⁹

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tentang pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV di SD Negeri 56 Kaur, sarana dan prasarana, serta struktur kepengurusannya. Dalam penelitian ini

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 102

⁴⁸Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.158

⁴⁹Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 158

peneliti mengambil data berupa catatan, transkrip, buku, agenda, dan sebagainya. Hal ini dilakukan untuk lebih meyakinkan akan kebenaran objek yang akan diteliti.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat yang lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵⁰ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar setelah melaksanakan proses pembelajaran, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah orang tersebut mempelajari hal-hal sesuai dengan apa yang diteskan,⁵¹ tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam pilihan ganda yang terdiri dari tiga pilihan alternatif jawaban.

Sehingga peneliti menggunakan metode ini berbentuk soal ganda sebanyak 25 soal. Pada penelitian ini metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penerapan konsep siswa pada pokok bahasan. Untuk mempermudah analisis data, maka perlu diketahui skor yang diperoleh responden dari hasil jawaban tes sebagai berikut:

- a. Skor Jawaban Benar = 0 dengan bobot nilai = 0
- b. Skor Jawaban Benar = 1 dengan bobot nilai = 4
- c. Jumlah skor = 25
- d. Perolehan nilai = Jumlah skor x bobot nilai = $25 \times 4 = 100$

⁵⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 127

⁵¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 151

G. Persyaratan Uji Perbedaan (Uji Normalitas dan Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametris, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Oleh karena itu, sebelum peneliti akan menggunakan teknik statistik parametris sebagai analisisnya, maka peneliti harus membuktikan terlebih dahulu, apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak.⁵² Uji normalitas adalah merupakan suatu distribusi yang menunjukkan sebaran data yang seimbang sebagian besar data berada pada nilai di tengah. Uji ini biasanya menggunakan data yang berskala ordinal, interval atau rasio, juga sering disebut *uji distribusi gauss*.

Pengujian normalitas ini peneliti menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal, dan jika χ^2 dihitung $\leq \chi^2$ tabel, maka distribusi data normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk memberi keyakinan bahwa sekumpulan data yang di manipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya atau variansnya. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data

⁵² Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h. 74

dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Persyaratan uji homogenitas ini adalah:

- a. Bersifat distrit (variabel acak).
- b. Adanya nilai pembanding atau nilai yang diharapkan.
- c. Apabila datanya lebih dari 30 maka diambil dari rata-rata.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keterangan

F : homogenitas

s_1^2 : varian data pertama

s_2^2 : varian data kedua

Kriteria homogenitas:

Jika F hitung < F tabel : sampel homogen, dan jika F hitung > F tabel: sampel tidak homogen.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam peelitian tentang pengaruh model pembelajaran *teams game torunament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 56 Kaur yaitu menggunakan rumus uji t (*related varian*).

$$t = \frac{\chi_1 - \chi_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai Korelasi X_1 dengan X_2

n = Jumlah sampel

\bar{x}_1 = Rata-Rata Kelas Eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol

S_1 = Varians kelas eksperimen

S_2 = Varians kelas

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas control.⁵³

Guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Sebelum mencari nilai uji t, terlebih dahulu dicari nilai r dengan rumus sebagai berikut:⁵⁴

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

ΣXY = Jumlah variabel x dikali variabel y / total keseluruhan

ΣX = Jumlah variabel X (Kelas Eksperimen)

ΣY = Jumlah variabel Y (Kelas Kontrol)

⁵³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 197

⁵⁴Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD Negeri 56 Kaur

a. Sejarah dan Perkembangan

SD Negeri 56 Kaur adalah sebuah sekolah yang terletak di Desa Pinang Jawa Kecamatan Kinal Kabupaten Kaur, sekolah ini dibangun pada tahun 1980. Sebelum menjadi SD Negeri 56 Kaur, sekolah ini dulunya bernama SD Negeri 22 Bengkulu Selatan, kemudian berubah lagi menjadi SD Negeri 06 Kinal, dan pada tahun 2015 sekolah ini berganti lagi nama menjadi SD Negeri 56 Kaur hingga saat ini.

Adapun kepemimpinan sekolah ini telah mengalami beberapa kali pergantian. Adapun nama-nama kepala sekolah sejak sekolah ini berdiri hingga sekarang yaitu Bapak Sahidi, Bapak Ahmad Riskan, Bapak Suardi, Bapak Musirin dan Bapak Markasno yang sekarang sedang menjabat sebagai kepala sekolah SD Negeri 56 Kaur.

b. Identitas Sekolah

Adapun data identitas SD Negeri 56 Kaur, sebagai berikut:

- 1) Nama Sekolah : SD Negeri 56 Kaur
- 2) N.P.SN : 10701836
- 3) N.S.S : 101260608006
- 4) Provinsi : Bengkulu
- 5) Otonomi : Kaur

- 6) Kecamatan : Kinal
- 7) Desa/Kelurahan : Pinang Jawa
- 8) Jalan dan Nomor : Raya Kinal
- 9) Kode Pos : 38561
- 10) Telepon : -
- 11) Faksimile : -
- 12) Daerah : Pedesaan
- 13) Status Sekolah : Negeri
- 14) Kelompok Sekolah : Inti
- 15) Akreditasi : A.5th
- 16) Surat Keputusan : -
- 17) Penerbit Sk : -
- 18) Tahun Berdiri : 1980
- 19) Tahun Perubahan : 2015
- 20) Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
- 21) Bangunan Sekolah : Milik Negara
- 22) Luas Bangunan : -
- 23) Lokasi Sekolah : -
- 24) Jarak Ke Pusat Kecamatan : 5 Km
- 25) Jarak Ke Pusat Otoda : -
- 26) Terletak Pada Lintasan : Desa
- 27) Jumlah Keanggotaan Rayon : Sekolah
- 28) Organisasi Penyelenggaraan : Pemerintah
- 29) Perjalanan/Perubahan Sekolah : -

c. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Adapun Visi SD Negeri 56 Kaur adalah:

“Membentuk manusia yang berwatak mulia, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, berprestasi dan memiliki keterampilan”

Adapun Misi SD Negeri 56 Kaur adalah:

- 1) Menanamkan budaya bangsa yang berbudi luhur dan rasa cinta tanah air dan bangsa.
- 2) Menumbuhkan pengalaman dan penghayatan terhadap kepercayaan agama yang dianut.

- 3) Membentuk generasi penerus bangsa yang terampil dalam pendidikan dasar terutama dalam hal membaca, menulis dan berhitung serta berilmu pengetahuan yang luas.
- 4) Melaksanakan program pembelajaran dengan bimbingan yang efektif dan efisien
- 5) Mencetak siswa-siswi yang berprestasi.

Tujuan Pendidikan:

- 1) Guru dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik yang berkualitas dan handal di masa yang akan datang.
- 2) Guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang harmonis.
- 3) Peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan situasi dan kemajuan zaman.

d. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di SD Negeri 56 Kaur pada tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 10 orang dengan berbagai bidang studi. Adapun data guru dan staf SD Negeri 56 Kaur dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 56 Kaur

No	Nama	Status	Pendidikan	Jabatan
1.	Markasno, S.Pd	PNS	S.1	Ka. Sekolah
2.	Sanudi, S.Pd	PNS	S.1	Guru PAI
3.	Widman, S.Pd	PNS	S.1	Guru Kelas 5
4.	Iriansyah, S.Pd	Honorar	S.1	Guru Kelas 6
5.	Feri Asno Effendi, S.Pd	Honorar	S.1	Guru Kelas 4
6.	Surati, S.Pd	Honorar	S.1	Guru Kelas 3
7.	Pilia Pitriani, S.Pd	Honorar	S.1	Guru Kelas 2
8.	Aryanti, S.Pd	Honorar	S.1	Guru Kelas 1

9.	Rosita, A.Ma	Honorar	D.3	TU
10.	Purnama Sari	Honorar	SMA	Perpustakaan

Sumber: Dokumen SD Negeri 56 Kaur T.A. 2018/2019

e. Keadaan Siswa

Siswa merupakan salah satu faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahun 2018-2019 siswa SD Negeri 56 Kaur berjumlah 89 orang, yakni siswa laki-laki sebanyak 41 orang dan siswa perempuan sebanyak 48 orang dengan ruangan belajar sebanyak 6 buah. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SD Negeri 56 Kaur

No	Kelas	Banyaknya Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	2	7	9
2.	II	10	8	18
3.	III	4	13	17
4.	IV	12	9	21
5.	V	5	6	11
6.	VI	8	5	13
	Jumlah	41	48	89

Sumber: Dokumen SD Negeri 56 Kaur T.A. 2018/2019

2. Profil SD Negeri 81 Kaur

a. Sejarah dan Perkembangannya

SD Negeri 81 KAUR ini terletak di Desa Pagar Alam, Kecamatan Padang Guci Hulu, Kabupaten Kaur. SD ini dibangun pada tahun 1983. Dulunya SD ini bernama SD Negeri 06 Padang Guci Hulu, pada tahun 2015 sekolah ini berganti nama menjadi SD Negeri 81 KAUR.

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 81 Kaur
NSS	: 101260609006
NPSN	: 10701894
NIS	: 10701894
Alamat	: Jl. Desa Pagar Alam
Desa	: Pagar Alam
Kecamatan	: Padang Guci Hulu
Kabupaten	: Kaur
Provinsi	: Bengkulu
Jumlah Peserta Didik	: 96 siswa
Nama Kepala Sekolah	: MIRI YUNIARTI, S.Pd

c. Visi, Misi dan Strategi Sekolah

Adapun Visi SD Negeri 81 Kaur adalah:

“Menjadikan sekolah sebagai lembaga terdepan dalam pengembangan sumber daya manusia melalui penerapan KTSP”

Adapun Misi SD Negeri 56 Kaur adalah:

- 1) Menata lingkungan sekolah yang asri, amana, nyaman dan menyenangkan,
- 2) Meningkatkan mutu guru
- 3) Motivasi belajar siswa yang berkesinambungan
- 4) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan
- 5) Meningkatkan kerjasama dengan komite sekolah, orang tua dan masyarakat

d. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di SD Negeri 81 Kaur pada tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 15 orang dengan berbagai bidang

studi. Adapun data guru dan staf SD Negeri 81 Kaur dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Keadaan Guru dan Staf SD Negeri 81 Kaur

No	Nama	Status	Pendidikan	Jabatan
1.	Miri Yuniarti, S.Pd	PNS	S.1	Ka. Sekolah
2.	Sudiharmin, A.Ma.Pd	PNS	D.2	Guru Penjaskes
3.	Barsanawi, S.Pd	PNS	S.1	Guru Kelas 3
4.	Sulhan	PNS	SMA	Guru Kelas 5
5.	Tiwi Sunarti, S.Pd	PNS	S.1	Guru Kelas 6
6.	Ratna Asmara D, S.Pd	PNS	S.1	Guru Kelas 1
7.	Rehanayati	Honorer	SMA	Mapel PAI
8.	Siniarti	Honorer	SMA	Guru Kelas 2
9.	Lela Fitriani	Honorer	SMK	Mapel IPK
10.	Setiati	Honorer	SMA	Guru Kelas 4
11.	Silpi Nopriyan, SE	Honorer	S.1	Guru Mapel IPS
12.	Nova Purnama Sari	Honorer	SMA	Mapel IPA
13.	Misniarti, S.Pd	Honorer	S.1	Perpustakaan
14.	Didi Gustdianto	Honorer	SMA	SDA
15.	Robet Pirma Abindi	Honorer	SMA	TU

Sumber: Dokumen SD Negeri 81 Kaur T.A. 2018/2019

e. Keadaan Siswa

Untuk jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2018/2019 yang dimiliki oleh SD Negeri 81 Kaur berjumlah 95 orang, yakni siswa laki-laki sebanyak 57 orang dan siswa perempuan sebanyak 38 orang dengan ruangan belajar sebanyak 6 buah. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Keadaan Siswa SD Negeri 81 Kaur

No	Kelas	Banyaknya Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	5	5	10
2.	II	10	7	17
3.	III	8	6	14
4.	IV	12	9	21

5.	V	10	3	13
6.	VI	12	8	20
	Jumlah	57	38	95

Sumber: Dokumen SD Negeri 56 Kaur T.A. 2018/2019

B. Penyajian Hasil Penelitian

1. *Pree Test*

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan hasil penelitian yang dilakukan sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PKn, yang mana guru memasuki ruangan kelas IV sebagai subjek penelitian ketika terjadi proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar guru PKn melaksanakan kegiatan mengajar menggunakan RPP dengan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab biasa) baik dikelas eksperimen (SD Negeri 56 Kaur) maupun di kelas kontrol (SD Negeri 81 Kaur). Setelah guru mengajarkan materi PKn kepada siswa maka guru melakukan *pre test* kepada siswa untuk melihat hasil belajar dengan tidak menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT). Adapun hasil *pree test* terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Pre test Kelas IV SD Negeri 81 Kaur (Kelas Kontrol)

Tabel 4.5
Hasil *Pree Test* Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²
1	Ade Arsa Yusilo	13	52	2704
2	Alferdo Muzakhi	9	36	1296
3	Alhariri Indi Akbar	12	48	2304
4	Charly Pirnando	11	44	1936
5	Deki Firansyah	7	28	784
6	Diarma	15	60	3600
7	Niken Agus Saputra	7	28	784

8	Nini Fitrianti	11	44	1936
9	Rarah Swita Tantri	6	24	576
10	Reza Rana Dewi	8	32	1024
11	Robby Ganica R	17	68	4624
12	Selikon	8	32	1024
13	Tendi Marpanci Paga	13	52	2704
14	Zakia Amanda	10	40	1600
15	Meilven Wahyu	11	44	1936
16	Nurhixma Wahyuni	10	40	1600
17	Reval Alfajri	16	64	4096
18	Ripan	8	32	1024
19	Sabina Miftahul Jana	10	40	1600
20	Yita Anisa	11	44	1936
21	Zarah Amelia	10	40	1600
	Jumlah	223	892	40688

Sumber : Hasil *Pree Test* (Penelitian, Juli 2018)

Tabel 4.6
Frekuensi Hasil *Pree Test* Siswa Kelas Kontrol

No.	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1	24	1	24	576	576
2	28	2	56	784	1568
3	32	3	96	1024	3072
4	36	1	36	1296	1296
5	40	4	160	1600	6400
6	44	4	176	1936	7744
7	48	1	48	2304	2304
8	52	2	104	2704	5408
9	60	1	60	3600	3600
10	64	1	64	4096	4096
11	68	1	68	4624	4624
		21	892	24544	40688

(Sumber : Hasil Analisis Penelitian)

Dari tabel di atas selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Mencari mean dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{892}{21} = 42,48$$

2) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{(21)(40688) - (892)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{854448 - 795664} = \frac{1}{21} \sqrt{58784} = \frac{1}{21} \times 242,45$$

$$SD = 11,55$$

3) Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

$\xrightarrow{\hspace{10em}} M + 1.SD = 42,48 + 1.11,55 = 54,02$	Atas/Tinggi
$\xrightarrow{\hspace{10em}} M - 1.SD = 42,48 - 1.11,55 = 30,93$	Tengah/Sedang
$\xrightarrow{\hspace{10em}}$	Bawah/Rendah

Tabel 4.7
Presentase Hasil *Pre Test* Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai Pre Test	Katagori	Frekuensi	%
1.	54,02 ke atas	Atas/tinggi	3	14,3 %
2.	30,93 – 54,02	Tengah/sedang	15	71,3 %
3.	30,93 ke bawah	Bawah/rendah	3	14,3 %
Jumlah			21	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* kelas IV A, terdapat 3 siswa di kelompok atas/tinggi (14,3%), 15

siswa di kelompok tengah/sedang (71,3%), dan 3 siswa di kelompok bawah/rendah (14,3%).

b. Pre test kelas IV SD Negeri 56 Kaur (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.8
Hasil *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²
1	Aditya Anggufin	11	44	1936
2	Aditya Nur Hakim	10	40	1600
3	Adrian Renaldi R	16	64	4096
4	Alisa Putri Cahyani	11	44	1936
5	Arilta Tri Ananda	7	28	784
6	Asnia Hartini	15	60	3600
7	Chelsi Putri Aprilianti	6	24	576
8	Dowo Anugrah	11	44	1936
9	Dwi Purnama Sari	7	28	784
10	Dya Talita Marziza	8	32	1024
11	Eren Julia	14	56	3136
12	Gio Yusuf	6	24	576
13	M. Haldi Anuari	12	48	2304
14	Keisha Dea Egostina	10	40	1600
15	Nanda Jalu Pamungkas	15	60	3600
16	Novaldo Herogontawa	9	36	1296
17	Panji M. Pratama	14	56	3136
18	Rafin Dia Pratama	8	32	1024
19	Santya Tri Harjo	11	44	1936
20	Tirta Dwi Septian	10	40	1600
21	Tama Aditya P	10	40	1600
	Jumlah	221	884	40080

Sumber : Hasil *Pre Test* (Penelitian, Juli 2018)

Tabel 4.9
Frekuensi Hasil *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen

No.	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1	24	2	48	576	1152
2	28	2	56	784	1568
3	32	2	64	1024	2048
4	36	1	36	1296	1296
5	40	4	160	1600	6400
6	44	4	176	1936	7744
7	48	1	48	2304	2304

8	56	2	112	3136	6272
9	60	2	120	3600	7200
10	64	1	64	4096	4096
		21	884	20352	40080

Setelah tabulasi data hasil pre-test responden selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Mencari mean dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{884}{21} = 42,10$$

- 2) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{(21)(40080) - (884)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{841680 - 781456} = \frac{1}{21} \sqrt{60224} = \frac{1}{21} \times 245,41$$

$$SD = 11,69$$

- 3) Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

$\overrightarrow{\hspace{10em}}$ $M + 1.SD = 42,10 + 1.11,69 = 53,78$	Atas/Tinggi
$\overrightarrow{\hspace{10em}}$ $M - 1.SD = 42,10 - 1.11,69 = 30,41$	Tengah/Sedang
$\overrightarrow{\hspace{10em}}$	Bawah/Rendah

Tabel 4.10
Persentase Hasil *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Nilai Pre Test	Katagori	Frekuensi	%
1.	53,78 ke atas	Atas/tinggi	5	24 %
2.	30,41 – 53,78	Tengah/sedang	12	57 %
3.	30,41 ke bawah	Bawah/rendah	4	19 %
Jumlah			21	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* kelas IV B, terdapat 5 siswa di kelompok atas/tinggi (24%), 12 siswa di kelompok tengah/sedang (57%), dan 4 siswa di kelompok bawah/rendah (19%).

2. Analisis Uji Prasyarat

Setelah melakukan *pre-test* pada kelas IV SD Negeri 56 Kaur sebagai kelas eksperimen dan IV SD Negeri 81 Kaur sebagai kelas kontrol, dan sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan korelasi parsial, akan dilakukan pengujian prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui berdistribusi normal tidaknya suatu data. Pengujian normalitas ini peneliti menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Dari tabel penolong (Lampiran) maka dapat diketahui uji normalitas, yaitu:

1) Uji Normalitas Kelas Kontrol

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(6-3,18)^2}{3,18} + \frac{(5-5,45)^2}{5,45} + \frac{(5-5,57)^2}{5,57} + \frac{(2-3,59)^2}{3,59} + \frac{(3-1,38)^2}{1,38}$$

$$\chi^2 = 2,51 + 0,04 + 0,06 + 0,70 + 1,92 = 5,23$$

2) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(4-2,23)^2}{2,23} + \frac{(3-4,59)^2}{4,59} + \frac{(8-5,75)^2}{5,75} + \frac{(1-4,74)^2}{4,74} + \frac{(5-3,22)^2}{3,22}$$

$$\chi^2 = 1,40 + 0,55 + 0,88 + 2,95 + 0,99 = 6,78$$

Dari hasil perhitungan yang ada, diketahui bahwa uji normalitas Kelas Kontrol yaitu $\chi^2_{hitung} = 5,23$ sedangkan IV B $\chi^2_{hitung} = 6,78$. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , Dimana: χ^2_{tabel} dengan db = k-1 = 5-1 = 4, dan. Sehingga diketahui bahwa χ^2_{hitung} kelas kontrol = 5,23 dan χ^2_{hitung} kelas eksperimen = 6,78 $\leq \chi^2_{tabel} = 9$ $\alpha = 0,05$ di dapat $\chi^2_{tabel} = 9,488,488$, sehingga data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah sama atau tidak kedua variansi tersebut. Untuk mengetahui apakah

kedua variansi tersebut homogen, maka dilakukan uji F (Fisher) sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sebelum masuk kepada uji homogen, terlebih dahulu dicari varians masing-masing variabel:

Nilai varians *pre test* kelas kontrol

$$S_x^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{2799,238}{21-1} = 139,962$$

Nilai varians *pre test* Kelas IV B (variabel Y)

$$S_y^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{22867,810}{21-1} = 143,390$$

Dari hasil hitung di atas, diketahui nilai varian variabel X (Kelas Kontrol) = 139,962 dan nilai varian variabel Y (Kelas Eksperimen) = 143,390. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variable Y dan nilai terkecil adalah variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji F* sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{143,390}{139,962} = 1,02$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil hitung diketahui, $F_{hitung} = 1,02$. Selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ $dk_{pembilang} = 20$ dan $dk_{penyebut} = 20$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,12$. Ternyata, nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,02 \leq 2,12$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut homogen.

3. Post Test

Hasil *post test* merupakan rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hasil test yang merupakan hasil belajar yang akan dianalisis, yaitu: hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur yang menerapkan model pembelajaran TGT. Adapun hasil *post test* terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

a. Post Test Kelas Kontrol (Kelas IV SD Negeri 81 Kaur)

Tabel 4.11
Hasil Post Test Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²
1	Ade Arsa Yusilo	13	52	2704
2	Alferdo Muzakhi	10	40	1600
3	Alhariri Indi Akbar	12	48	2304
4	Charly Pirnando	11	44	1936
5	Deki Firansyah	10	40	1600
6	Diarma	16	64	4096
7	Niken Agus Saputra	11	44	1936
8	Nini Fitrianti	11	44	1936
9	Rarah Swita Tantri	6	24	576
10	Reza Rana Dewi	8	32	1024
11	Robby Ganica R	17	68	4624
12	Selikon	12	48	2304
13	Tendi Marpanci Paga	16	64	4096
14	Zakia Amanda	10	40	1600
15	Meilven Wahyu	12	48	2304
16	Nurhixma Wahyuni	10	40	1600
17	Reval Alfajri	16	64	4096

18	Ripan	8	32	1024
19	Sabina Miftahul Jana	10	40	1600
20	Yita Anisa	11	44	1936
21	Zarah Amelia	15	60	3600
	Jumlah	315	1260	77392

Tabel 4.12
Frekuensi Hasil *Post Test* Siswa Kelas Kontrol

No.	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1	24	1	24	576	576
2	32	2	64	1024	2048
3	40	5	200	1600	8000
4	44	4	176	1936	7744
5	48	3	144	2304	6912
6	52	1	52	2704	2704
7	60	1	60	3600	3600
8	64	3	192	4096	12288
9	68	1	68	4624	4624
		21	980	22464	48496

Setelah tabulasi data hasil *post test* responden selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Mencari mean dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{980}{21} = 46,67$$

- 2) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{(21)(48496) - (980)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{1018416 - 960400} = \frac{1}{21} \sqrt{58016}$$

$$SD = \frac{1}{21} \times 240,87 = 11,47$$

3) Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

→	Atas/Tinggi
$M + 1.SD = 46,67 + 1.11,47 = 58,14$	
→	Tengah/Sedang
$M - 1.SD = 46,67 - 1.11,47 = 35,20$	
→	Bawah/Rendah

Tabel 4.13
Persentase Hasil *Post Test* Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai <i>Post Test</i>	Katagori	Frekuensi	%
1.	58,14 ke atas	Atas/tinggi	5	24 %
2.	35,20 – 58,14	Tengah/sedang	13	62 %
3.	35,20 ke bawah	Bawah/rendah	3	14 %
Jumlah			21	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *post test*, terdapat 5 siswa di kelompok atas/tinggi (24%), 13 siswa di kelompok tengah/sedang (62%), dan 3 siswa di kelompok bawah/rendah (14%).

b. *Pos test* Kelas Eksperimen (Kelas IV SD Negeri 56 Kaur)

Tabel 4.14
Hasil *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²
1	Aditya Anggufin	17	68	4624
2	Aditya Nur Hakim	16	64	4096
3	Adrian Renaldi R	20	80	6400

4	Alisa Putri Cahyani	17	68	4624
5	Arilta Tri Ananda	13	52	2704
6	Asnia Hartini	21	84	7056
7	Chelsi Putri Aprilianti	14	56	3136
8	Dowo Anugrah	19	76	5776
9	Dwi Purnama Sari	15	60	3600
10	Dya Talita Marziza	17	68	4624
11	Eren Julia	22	88	7744
12	Gio Yusuf	14	56	3136
13	M. Haldi Anuari	18	72	5184
14	Keisha Dea Egostina	17	68	4624
15	Nanda Jalu Pamungkas	19	76	5776
16	Novaldo Herogontawa	16	64	4096
17	Panji M. Pratama	19	76	5776
18	Rafin Dia Pratama	13	52	2704
19	Santya Tri Harjo	17	68	4624
20	Tirta Dwi Septian	16	64	4096
21	Tama Aditya P	17	68	4624
	Jumlah	357	1428	99024

Tabel 4.15
Frekuensi Hasil *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen

No.	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1	52	2	104	2704	5408
2	56	2	112	3136	6272
3	60	1	60	3600	3600
4	64	3	192	4096	12288
5	68	6	408	4624	27744
6	72	1	72	5184	5184
7	76	3	228	5776	17328
8	80	1	80	6400	6400
9	84	1	84	7056	7056
10	88	1	88	7744	7744
		21	1428	50320	99024

Setelah tabulasi data hasil *post test* responden selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Mencari mean dengan rumus :

$$\chi = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\chi = \frac{1428}{21} = 68$$

2) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{21} \sqrt{(21)(99024) - (1428)^2} = \frac{1}{21} \sqrt{40320}$$

$$SD = \frac{1}{21} \times 200,80$$

$$SD = 9,56$$

3) Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

	Atas/Tinggi
M + 1.SD = 68 + 1.9,56 = 77,56	
	Tengah/Sedang
M - 1.SD = 68 + 1.9,56 = 58,44	
	Bawah/Rendah

Tabel 4.16
Persentase Hasil *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Nilai Post Test	Katagori	Frekuensi	%
1.	77,56 ke atas	Atas/tinggi	3	14 %
2.	58,44 – 77,56	Tengah/sedang	14	67 %
3.	58,44 ke bawah	Bawah/rendah	4	19 %
Jumlah			21	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *post test*, terdapat 3 siswa di kelompok atas/tinggi (14%), 14 siswa di kelompok tengah/sedang (67%), dan 4 siswa di kelompok bawah/rendah (19%).

4. Analisis Data Hasil Penelitian

Untuk menguji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji t (*related varian*), sebagai berikut:

$$t = \frac{\chi_1 - \chi_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai Korelasi X_1 dengan X_2

n = Jumlah Sampel

χ_1 = Rata-Rata Kelas Eksperimen

χ_2 = Rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas kontrol

Sebelum mencari nilai uji t, sebelumnya dicari terlebih dahulu nilai r (data terlampir) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

ΣXY = Jumlah variabel x dikali variabel y / total keseluruhan

ΣX = Jumlah variabel X (Kelas Eksperimen)

ΣY = Jumlah variabel Y (Kelas Kontrol)

Jadi,

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{68160}{\sqrt{(99024)(48496)}} = \frac{68160}{\sqrt{4802267904}} = \frac{68160}{69298,398} = 0,984$$

Jadi,

$$t = \frac{68 - 46,67}{\sqrt{\frac{96}{21} + \frac{138,133}{21} - 2 \cdot 0,984 \cdot \left(\frac{9,56}{\sqrt{21}}\right) + \left(\frac{11,47}{\sqrt{21}}\right)^2}}$$

$$t = \frac{21,330}{\sqrt{42,159}} = \frac{21,330}{6,493} = 3,850$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} , ditentukan dahulu df atau $db = (N_1 + N_2) - 2 = (21 + 21) - 2 = 42 - 2 = 40$. Berdasarkan perhitungan di atas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikansi 5% dengan uji dua pihak yaitu 2,021.

Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,850 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat

perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 81 Kaur yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur yang menggunakan model pembelajaran TGT.

Selanjutnya berdasarkan data perhitungan di atas, untuk mengetahui besaran kontribusi variabel X terhadap variabel Y, maka dilaksanakan dengan uji koefisien determinasi dengan rumus: $KP = R^2 \times 100\%$.

Sehingga didapat nilai $KP = r^2 \times 100\% = (0,984)^2 \times 100\% = 97\%$.

Dari hasil analisis perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa kontribusi variabel X (model pembelajaran TGT) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar PKn siswa) sebesar 97%, sedangkan sisanya sebesar 3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa ditemukan bahwa hasil hitung uji t didapatkan nilai $t_{hitung} = 3,850$ lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikansi 5% dengan uji dua pihak yaitu 2,021, yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa dikelas IV SD Negeri 56 Kaur. Maka dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa.

Pada penelitian ini, adanya peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT ini merupakan model pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga melalui model pembelajaran ini secara keseluruhan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat yang diungkapkan oleh Shoimin bahwa pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁵⁵

Dalam penerapannya, kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dalam lima tahap sesuai dengan komponen-komponen yang ada dalam TGT, yaitu penyajian kelas, kelompok, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan

⁵⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

pertanyaan tersebut kepada guru.⁵⁶ Adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini menjadi ciri khas yang membedakannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe lainnya.

Sementara itu, besaran pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar PKn siswa dalam penelitian ini yaitu 97%, artinya pengaruhnya sangat besar, karena dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn secara utuh tidak cukup hanya dengan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga harus merangsang dan memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, dkk, model pembelajaran *TGT* juga ada pengaruhnya terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan, hal ini berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen = 75,1 > = 70,3 kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji-t diperoleh = 2,182, dan dengan taraf signifikansi 5% serta $dk = 42 + 42 - 2 = 82$, diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$, sehingga $t_{hitung} = 2,182 > t_{tabel}(\alpha=0,05, 82) = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.⁵⁷

⁵⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 224

⁵⁷ Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 2013)

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Musfiro Afita, yang mana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan siswa dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa sebelum pemberian tindakan adalah 52,38 sedangkan prosentase siswa mencapai ketuntasan belajar adalah 42,86%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 64 sedangkan prosentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 61,90%. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 70,57 sedangkan prosentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai 80,95%.⁵⁸

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui model pembelajaran TGT yang mana pada aplikasinya sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar PKn. Akan tetapi berbagai kendala yang dihadapi haruslah menjadi acuan sebagai proses peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu penerapan model pembelajaran TGT haruslah memenuhi kondisi-kondisi yang dipersyaratkan agar dapat diperoleh hasil yang optimal. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar.

⁵⁸Musfiroh Afita, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, Purwokerto, 2015)

Walaupun dalam hal ini hasil yang dicapai sesuai dengan harapan tetapi metode ini juga memiliki beberapa kekurangan seperti tidak semua peserta didik bersikap kooperatif, pendidik sebaiknya memperluas wawasan agar dapat mengaplikasikan dari konsep model pembelajaran TGT yang menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran dan menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan Uji t dimana t_{hitung} sebesar 3,850 lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,021 ($t_{hitung} > t_{tabel,(0,05)} = 3,850 > 2,021$). Adapun syarat ada tidaknya pengaruh antar variabel adalah t_{hitung} harus lebih besar t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% ataupun 1%, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan taraf signifikan 5% karena telah dipakai oleh kebanyakan penelitian pada umumnya, sehingga pada penelitian ini, hipotesis kerja (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur, sedangkan H_0 ditolak yaitu tidak ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Game Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 56 Kaur.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat demi kemajuan di masa yang akan datang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Kepala sekolah SD Negeri 56 Kaur hendaknya membantu guru dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, dan terus mendukung serta meningkatkan profesional para guru dalam menerapkan berbagai strategi ataupun model pembelajaran terutama model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa
2. Kepada guru SD Negeri 56 Kaur hendaknya dalam pembelajaran PKn dapat menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada siswa SD Negeri 56 Kaur hendaknya mampu mengikuti pembelajaran dengan antusias dan aktif sehingga mampu menguasai materi yang diajarkan dan lebih meningkatkan cara belajar dengan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis yang ada pada diri siswa melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Afita, Musfiroh. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, Purwokerto
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : PT Renika Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Juliardi, Budi. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5. Jakarta: Rajawali Pers
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Cet. Ke-13, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke-4. Jakarta: Prenada Media Group
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Alfabeta, 2009), cet. Ke-7
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan PP RI Tahun 2003. 2010. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*. Bandung: Nuansa Aulia
- Wahidah, Lia. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNILA, Lampung
- Wijayanti, Ni Luh Gd. Suryani. 2013. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Singaraja, Universitas Pendidikan Ganesha
- Zuhairini, dkk. 2009. *Filsafat Pendidikan Islam*. Cet. Ke-5, Jakarta: PT Bumi Aksara