PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TGT (TEAM GAME TURNAMENT)* DENGAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS IV SDN 03 GLAGAHWARU KUDUS

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar

Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Noor Sholihah

1401909106

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

PERPUSTAKAAN UNNES

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noor Sholihah

NIM : 1401909106

Jurusan : PGSD

Fakultas : FIP

Dengan ini saya, menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat dari orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi, skripsi ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan, pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkip nilai yang telah saya terima.

Semarang, November 2011

Yang menyatakan

Noor Sholihah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe TGT *(Team Game Turnament)* dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus" telah disetujui untuk di uji pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Oktober 2011

Semarang, Oktober 2011

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Harmanto, S.Pd,M.Pd	Dr. Ali Sunarso,M.Pd
NIP. 19540725 198011 1 001	NIP.19600419 198302 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd

NIP.19560512 198203 1 003

PERPUSTAKAAN UNNES

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 08 November 2011

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Drs. Hardjono, M.Pd	Drs. Umar Samadhy, M.Pd
NIP.195108011979031007	NIP.195604031982031003

Penguji Utama

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP.196203121988032001

Penguji I	Penguji II
Harmanto, S.Pd, M.Pd	Dr.Ali Sunarso, M.Pd
NIP.19540725198011001	NIP.196004191983021001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Hidup akan berarti jika dalam hidupnya bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.
- Sebaik-baik pendamping di segala waktu adalah buku.
- Barang siapa tidak mau menanggung kehinaan (prihatin) belajar sementara waktu, ia harus hidup dalam kehinaan selamanya.

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan kepada :

- Bapak, ibu dan kakakku tersayang
- Suami tercinta
- Rekan-rekan guru SD 3 Glagahwaru
- Teman kost dan teman seperjuangan PKG PGSD
- Almamater ku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe TGT *(Team Game Turnament)* dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus tahun pelajaran 2011/2012".

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berusaha dengan segenap pikiran dan kemampuan, tetapi hal ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Soedijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Harmanto, S.Pd, M.Pd, pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan berupa bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Ali Sunarso, M.Pd, pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan berupa bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Busiri, S.Pd, kepala sekolah SDN 03 Glagahwaru Kudus yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SDN 03 Glagahwaru.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Semarang, November 2011

Penulis

ABSTRAK

Sholihah Noor. 2011. Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Game Turnament*) dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing : I. Harmanto, S.Pd, M.Pd, 2. Dr. Ali Sunarso,M.Pd

Kata kunci : Model *Cooperative Learning* tipe TGT, Prestasi Belajar PKn

Pembelajaran PKn di SD bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan model *Cooperative* tipe TGT. Kondisi pembelajaran PKn di SDN 03 Glagahwaru Kudus terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru menggunakan metode konvensional, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru kurang terserap dengan baik oleh siswa sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa yang rendah.

Dari masalah tersebut maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut, apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Glagahwaru Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Subjek penelitian siswa kelas IV pada semester gasal 2011. Penelitian ini di laksanakan dalam 3 siklus dengan data awal hasil pre tes. Siklus I, II, dan III masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Tindakan yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu.

Hasil dari tindakan pada penelitian ini menunjukan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat di amati dari peningkatan nilai hasil turnamen dari siklus I diperoleh rata-rata 65,5 setelah siklus II menjadi 77,5 dan berlanjut sampai siklus III menjadi 90,5. Sementara itu hasil pengamatan aktivitas guru dari siklus I diperoleh rata-rata 67% setelah siklus II menjadi 80% dan siklus III menjadi 85% dengan kategori sangat baik. Dan persentase aktivitas siswa secara umum juga mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh rata-rata 62% yang awalnya berkategori kurang, setelah siklus II diperoleh rata-rata 75% dengan kategori baik, dan siklus III diperoleh rata-rata 87% dengan kategori sangat baik.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan prestasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn di SDN 03 Glagahwaru Kudus. Saran dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan landasan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan prestasi belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GRAFIK xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori 11
B. Kajian Empiris 42
C. Kerangka Berfikir 45
D. Hipotesis Tindakan 46

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian 47
B. Variabel Penelitian 47
C. Prosedur Atau Langkah Penelitian 47
D. Siklus Penelitian 49
E. Data Dan Cara Pengumpulan Data 60
F. Teknik Analisis Data 63
G. Indikator Keberhasilan 66

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 67
   1. Hasil Penelitian Siklus I 67
   2. Hasil Penelitian Siklus II 74
   3. Hasil Penelitian Siklus III 81
B. Pembahasan
   1. Pemaknaan temuan penelitian 87
   2. Implikasi Hasil Penelitian 93

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan 95
B. Saran 96

DAFTAR PUSTAKA 98

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel 01 : Skala Penilaian Prestasi Belajar 18

Tabel 02 : Kriteria Ketuntasan Minimal belajar siswa 64

Tabel 03 : Kriteria Ketuntasan Minimal Guru dalam Pembelajaran Kooperatif tipe TGT 66

Tabel 04 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I 67

Tabel 05 : Skala Penilaian 68

Tabel 06 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 69

Tabel 07 : Skala Penilaian 70

Tabel 08 : Nilai PKn Siklus I 71

Tabel 09 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru siklus II 74

Tabel 10 : Skala Penilaian 75

Tabel 11 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 76

Tabel 12 : Skala Penilaian 77

Tabel 13 : Nilai PKn Siklus II 78

Tabel 14 : Hasil Analisis Tes Siklus II 78

Tabel 15 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III 81

Tabel 16 : Skala Penilaian 82

Tabel 17 : Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III 83

Tabel 18 : Skala Penilaian 84

Tabel 19 : Nilai PKn Siklus III 85

Tabel 20 : Hasil Analisis Tes Siklus III 86

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01 : Aktivitas Guru Selama Pembelajaran dengan Kooperatif tipe TGT..... 92

Grafik 02 : Aktivitas siswa Selama Pembelajaran dengan Kooperatif tipe TGT 93

Grafik 03 : Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran dengan Kooperatif tipe TGT 93

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian 102

Lampiran 02 : Kisi-kisi Deskriptor Aktivitas Guru 104

Lampiran 03 : Pedoman Observasi Aktivitas Guru 107

Lampiran 04 : Kisi-kisi Deskriptor Aktivitas Siswa 110

Lampiran 05 : Pedoman Observasi Aktivitas Siswa 112

Lampiran 06 : Daftar Nilai Penjajagan 115

Lampiran 07 : Daftar Nama Anggota Tim 116

Lampiran 08 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I 117

Lampiran 09 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 120

Lampiran 10 : Daftar Hasil Turnamen Siklus I 123

Lampiran 11 : Daftar Nilai Individu Siklus I..... 124

Lampiran 12 : Daftar Skor Individu dan Kelompok Siklus I 125

Lampiran 13 : Nilai Prestasi Individu Siklus I 126

Lampiran 14 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I 127

Lampiran 15 : Lembar Soal Evaluasi Siklus I 134

Lampiran 16 : Lembar jawaban Siklus I 135

Lampiran 17 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II 136

Lampiran 18 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 139

Lampiran 19 : Daftar Hasil Turnamen Siklus II 141

Lampiran 20 : Daftar Nilai Individu Siklus II 142

Lampiran 21 : Daftar Skor Individu dan Kelompok Siklus II 144

Lampiran 22 : Nilai Prestasi Individu Siklus II 145

Lampiran 23 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II 147
Lampiran 24 : Lembar Soal Evaluasi Siklus II 155
Lampiran 25 : Lembar Jawaban Siklus II..... 156
Lampiran 26 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III 157
Lampiran 27 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III 160
Lampiran 28 : Daftar Hasil Turnamen Siklus III 162
Lampiran 29 : Daftar Nilai Individu Siklus III 163
Lampiran 30 : Daftar Skor Individu dan Kelompok Siklus III.....165
Lampiran 31 : Nilai Prestasi Individu Siklus III.....166
Lampiran 32 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III 168
Lampiran 33 : Lembar Soal Evaluasi Siklus III.....176
Lampiran 34 : Lembar jawaban Siklus III 177
Lampiran 35 : Foto Kegiatan Siswa dan Guru 178
Lampiran 36 : Surat Permohonan Ijin Penelitian 183
Lampiran 37 : Surat Pemberian Ijin Penelitian 184

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Dan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsistensi untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (KTSP, 2006:29). Oleh karena itu, komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, perlu ditingkatkan secara terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang NKRI.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini akan menjadikan siswa merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, sering ditemukan siswa yang menampakkan sikap acuh dan malas dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa ini tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn, tetapi dikarenakan faktor-faktor yang lain seperti; gaya atau metode mengajar guru, lingkungan, sarana prasarana belajar, motivasi siswa, dan lain-lain.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan. b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab. c) Bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi. d) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. e) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. (KTSP, 2006:30-31).

Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi pembelajaran PKn di SD pada umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga

siswa menjadi bosan di dalam kelas dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti halnya pelaksanaan pembelajaran PKn di SDN 03 Glagahwaru Kudus terdapat beberapa kekurangan diantaranya, guru masih menggunakan metode konvensional. Dalam metode konvensional guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara berbicara di awal pelajaran, menjelaskan cara mengerjakan soal selanjutnya siswa mengerjakan soal latihan. Selain metode konvensional, adanya anggapan dari diri siswa bahwa pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang tidak menarik. Keadaan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti siswa kurang antusias dalam bertanya, siswa tidak berani mengerjakan soal di depan kelas ketika diminta guru, dan sebagian dari siswa memilih untuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Hal tersebut yang menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru kurang terserap dengan baik oleh siswa sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa yang rendah.

Hal ini terlihat pada hasil ulangan harian pada semester I tahun ajaran 2011/2012 mata pelajaran PKn pada materi lembaga pemerintahan desa, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dengan nilai tertinggi 75,terendah 45,dan rerata kelas pada ulangan pokok bahasan lembaga pemerintahan desa 58,50%. Dari 10 siswa yang mencapai target ketuntasan belajar baru 4 siswa (40%) dan yang belum mencapai ketuntasan belajar 6 siswa (60%). Dengan melihat data hasil belajar dan

pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan prestasi belajarnya, agar siswa sekolah dasar tersebut mampu memahami lembaga pemerintahan pada mata pelajaran PKn.

Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi dengan guru kelas untuk memecahkan masalah pembelajaran PKn peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan aktivitas guru, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat dijadikan alternatif yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.(Eggen and Kaucak, 1996: 279).

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menerapkan *Cooperative Learning* tipe TGT *(Teams Game Tournament)*. *Cooperative Learning* tipe TGT hampir sama dengan tipe STAD, hanya saja pada pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan seperti mereka (Slavin 2010: 163 – 165). Dalam pembelajaran TGT semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses karena dalam turnamen akademik semua siswa terlibat untuk mewakili timnya dalam pemerolehan skor. Tim dengan peringkat

kinerja tertinggi akan mendapat penghargaan baik berupa sertifikat maupun penghargaan lainnya. Kelebihan penerapan TGT dalam pembelajaran adalah melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Lidia Trie Maharani pada tahun 2010 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Turnament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn kelas V SD Purwodadi Kota Malang. Dengan *hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata – rata hasil belajar pada pra tindakan adalah 62,96, siklus I mencapai 71,48 atau mengalami peningkatan skor sebesar 8,52 (13,53%) dan siklus II sebesar 82,59 atau mengalami peningkatan skor pada siklus II sebesar (23,52%). (2)*Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I mencapai 67% dengan kriteria cukup, kemudian mengalami peningkatan 33%, sehingga rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus II mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT pada pembelajaran PKn agar dapat melibatkan seluruh siswa tanpa ada

perbedaan status,melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan adanya kuis atau turnamen. Karena pada kenyataannya pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Glagahwaru kudus, siswa lebih banyak berbicara dengan teman sebangkunya daripada bertanya dengan guru atau mendengarkan penjelasan guru, siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan model cooperative tipe TGT agar dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Dari ulasan di atas maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul ”penerapan model *Cooperative Learning tipe Team Game Turnament (TGT)* dengan media kartu untuk meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus”.

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskan permasalahan masalah sebagai berikut:

1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran PKn kelas IV SDN 3 Glagahwaru Kudus ?

PERPUSTAKAAN UNNES

2) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn kelas IV SDN 3 Glagahwaru Kudus ?
3) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn kelas IV SDN 3 Glagahwaru Kudus ?

b. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah kelas IV khususnya pada mata pelajaran PKn,dari perumusan masalah dapat diambil solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Team Game Turnament* (TGT).

Langkah – langkah pembelajaran TGT menurut Slavin (2010:170) adalah :

1) Pengajaran

Menyampaikan materi ajar. Bisa dilakukan dengan pengajaran langsung.

2) Belajar tim

Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 anak tiap kelompok. Siswa mengerjakan lembar kegiatan secara kelompok untuk menguasai materi secara lebih dalam. Kemudian tiap kelompok presentasi untuk menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.

3) Turnamen

Siswa memainkan game akademik pada meja turnamen. Tiap meja turnamen terdiri dari anak yang mewakili masing – masing kelompok. Sehingga dalam satu meja turnamen terdiri dari peserta dengan kemampuan homogen.

4) Penghargaan tim

Penghargaan diberikan bagi kelompok yang memperoleh rata – rata skor yang tertinggi. Skor dihitung dari masing – masing perolehan anggota kelompok kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan seluruh anggota kelompok.

Dalam penelitian ini langkah – langkah dalam pemecahan masalah adalah :

a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
b) Guru menyampaikan materi ajar, siswa mendengarkan penjelasan guru.
c) Guru membimbing dalam membentuk kelompok, dan siswa duduk secara berkelompok.
d) Siswa bekerja secara kelompok untuk menguasai materi secara lebih dalam. Siswa yang lebih mampu dapat membantu temannya yang kurang mampu.
e) Guru memberi motivasi kepada tiap kelompok saat mengerjakan tugas.
f) Salah satu siswa dari kelompok mempresentasikan hasil dari kelompok.

g) Guru membimbing siswa pada saat presentasi kelompok.

h) Dengan media kartu siswa memainkan turnamen sesuai dengan petunjuk guru

i) Guru membimbing siswa dalam turnamen.

j) Siswa mencocokan hasil turnamen dengan kelompok lain.

k) Guru memberi penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

l) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

m) Guru memberi evaluasi kepada siswa berupa pekerjaan rumah.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas guru dalam mata pelajaran PKn kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Turnamet (TGT)*
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mata pelajaran PKn kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Turnament (TGT)*
3. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Turnament (TGT)*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat tersebut adalah :

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan landasan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 03 Glagahwaru kudus.

2. Manfaat praktis

   1. Siswa

      a) Dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menambah peringkat prestasi belajar yang lebih baik.

      b) Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

      c) Dapat melatih siswa untuk berani bertanya.

      d) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

   2. Guru

      a) Meningkatkan kemampuan dalam mengajar

      b) Guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

   3. Lembaga

      Meningkatkan peran lembaga dalam menyediakan sumber belajar utamanya buku dan media bagi siswa, dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Para ahli berbeda pendapat dalam mendefinisikan belajar. Namun hakikatnya memiliki pengetian yang sama.

Menurut B.F. Skinner (1958), belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Ruminiati.2007:1-5).

Thorndike menyatakan bahwa cara belajar manusia dan hewan pada dasarnya sama, karena belajar pada dasarnya terjadi melalui pembentukan asosiasi antara stimulus dan respon (Ruminiati.2007:1-6).

Sedangkan menurut Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan kecakapan atau diposisi pembelajaran yang berlangsung dalam periode waktu tertentu, dan yang tidak dapat dianggap berasal dari proses pertumbuhan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu: belajar berkaitan dengan perubahan perilaku, perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman, dan perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen (Ruminiati.2007:1-6).

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada peserta didik ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

b. Tujuan Belajar

Pentingnya perumusan tujuan belajar menurut Bloom (Poerwanti, 2008:1-22) mengusulkan tiga taksonomi yang disebut ranah belajar yaitu:

1. Ranah kognitif yaitu ranah yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual.
2. Ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan pengembangna perasaan, sikap, nilai dan emosi.
3. Ranah psikomotor yaitu ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau keterampilan motorik.

c. Ciri – ciri Belajar

Dari beberapa definisi para ahli di atas, dapat di simpulkan adanya beberapa ciri belajar, yaitu :

1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku *(change behavior).* Ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat di amati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku,dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidak nya hasil belajar.
2) Perubahan perilaku *relative permanen*. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan

tetap atau tidak berubah – ubah.tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang se umur hidup.

3) Perubahan tingkah laku dapat di amati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

d. Teori–Teori belajar

Piaget membagi perkembangan belajar terdiri dari beberapa stadium atau tahap perkembangan kognisi (Soeparwoto, 2007:85) yaitu :

1) Tahap sensomotorik/instingtif (0-2 tahun)

Tahap ini merupakan masa dimana segala tindakan bergantung melalui pengalaman inderawi. Anak melihat dan meresapkan apa yang terjadi, tetapi belum mempunyai cara untuk mengatagorikan pengalaman itu.

2) Tahap pra-operasional/intuitif (2-7 tahun)

Dalam tahap individu tidak ditentukan oleh pengamatan inderawi saja, tapi juga oleh intuisi. Anak mampu menyimpan kata–kata serta menggunakannya, terutama yang berhubungan erat dengan kebutuhan mereka. Pada masa ini anak siap untuk untuk belajar bahasa, membaca dan menyanyi.

3) Tahap konkret operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah memahami hubungan fungsional, karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berfikir anak masih konkret belum menagkap abstrak.

4) Tahap formal operasional (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini individu mengembangkan pikiran formalnya. Mereka bisa mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Artinya simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti.

e. Unsur–unsur belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait mengkaiti sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Gagne, 1977 dalam Anni:4) beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1) Pembelajar

Pembelajaran dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajar memiliki organ pengindraan yang digunakan untuk menangkap rangsangan; otak yang digunakan untuk mentrasformasikan hasil penginderaannya ke dalam memori yang kompleks; dan syarat atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunujukkan apa yang telah dipelajari.

2) Rangsangan *(stimulus)*.

Peristiwa yang merangsang pengindraan pembelajar disebut situasi stimulus.

3) Memori.

Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.

4) Respon.

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

2. Pembelajaran

Menurut Corey (1986), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu juga(Ruminiati.2007:1-14).

Sedangkan menurut Nurani (2003), pembelajaran merupakan sistem lingkungan yang dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa selaku peserta didik dan guru sebagai pendidik, dengan didukung oleh seperangkat kelengkapan, sehingga terjadi pembelajaran(Ruminiati.2007:1-14).

Selain itu menurut Dimyati dan Mudjiono (2005) menjabarkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain

instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar(Baharuddin.2008:165)

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai pembelajaran bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

3. Prestasi Belajar

a. **Pengertian Prestasi belajar**

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam hal memperoleh prestasi. Cara mengukur berhasil tidaknya siswa yang melakukan belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui prestasi siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Melihat hubungan antara prestasi dan belajar tersebut membuktikan bahwa prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi berarti hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Prestasi belajar penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi atau hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni: 2006 dalam Isma 2009:8).

Menurut Winkel (Ridwan, 2008) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Sedangkan menurut Nasution (Ridwan, 2008) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat penguasaan terhadap suatu hal setelah mengalami proses dan aktivitas belajar dan dinyatakan dengan nilai yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Prestasi belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang diperoleh atau dicapai siswa yang ditunjukkan dengan angka, huruf atau yang mencerminkan prestasi anak setelah mengikuti proses belajar mengajar

selama kurun waktu tertentu. Dari kesimpulan di atas maka dapat di lihat tabel dibawah ini yang merupakan kriteria ketuntasan belajar siswa yang ditunjukkan dengan angka :

Tabel 01

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

b. **Faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar**

Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri siswa (faktor *internal*) maupun dari luar diri siswa (faktor *eksternal*). Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor internal yaitu kesehatan, kecedersan/intelegensi, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu: keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat, media yang dipakai guru dan kompetensi guru.

4. Aktivitas

a. Aktivitas Guru

Aktivitas guru merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar yang meliputi penyampaian tujuan dan mempersiapkan siswa, menerapkan pengetahuan, konsep dan umpan balik serta memberikan pendalaman konsep materi lanjutan dan penerapan.(www.google.com/aktivitas belajar)

Menurut Mudjiono(2005) aktivitas guru dalam pembelajaran adalah kegiatan guru secara tersusun/terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.(Baharudin.2008:160)

Menurut Arends (2005) aktivitas guru di golongkan dalam :

1. Manajemen

   Guru mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, memiliki kemampuan mengorganisasi kelas sejak hari pertama bertugas, cepat memulai kelas, melewati masa transisi dengan baik, memiliki kemampuan dalam mengatasi dua atau lebih aktifitas kelas dalam satu waktu yang sama, mampu memelihara waktu bekerja serta menggunakannya secara efisien dan konsisten. Dapat memelihara suasana tenang dalam belajar,dan tetap dapat menjaga siswa untuk tetap belajar menuju sukses.

2. Bagaimana mengajar

   Guru mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang, memberikan layanan yang variatif, membentuk kelompok secara efektif, menunjukkan proses berpikir yang penting untuk belajar, mampu memberikan perbaikan terhadap kesalahan konsep yang dilakukan siswa.

3. Apa yang disampaikan

   Guru mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasan yang diharapkan siswa secara maksimal.

4. Sifat

   Guru harus memiliki sifat-sifat antusias, stiulatif, mendorong siswa untuk maju, berorientasi pada tugas dan bekerja keras, toleran, sopan dan bijaksana, bisa dipercaya, fleksibel dan mudah menyesuaikan diri, demokratis, penuh harapan bagi siswa, bertanggungjawab terhadap kegiatan belajar siswa, mampu menyampaikan perasaannya, dan memiliki pendengaran yang baik.

5. Harapan

   Guru mampu memberikan harapan pada siswa,mampu membuat siswa akuntabel, dan mendorong partisipasi orangtua dalam memajukan kemampuan akademik siswanya.

6. Pendengaran

   Guru memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya, dan terus mengikuti kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan

7. Reaksi terhadap siswa

   Guru bisa menerima masukan, resiko, dan tantangan, selalu memberikan dukungan pada siswanya, konsisten dalam kesepakatan-kesepakatan dengan siswa, bijaksana terhadap kritik siswa, menyesuaikan diri dengan kemajuan kemajuan siswa.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar yang meliputi perencanaan, penyampaian tujuan, dan mempersiapkan siswa, menerapkan pengetahuan, konsep dan umpan balik serta memberikan pendalaman konsep materi lanjutan dan penerapan untuk membuat siswa belajar secara aktif.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas harus selalu terkait. Sehubungan dengan hal tersebut, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti nanak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru

akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. (Sardiman,2011:100).

Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) aktivitas siswa digolongkan sebagai berikut:

a) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
b) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
c) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
d) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
e) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
f) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
g) *Mental activities*, sebagai contoh, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

PERPUSTAKAAN UNNES

h) *Emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Klasifikasi diatas menunjukkan bahwa aktivitas disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan disekolah, maka akan tercipta suasana yang tidak membosankan dan dapat menjadi pusat aktivitas belajar yang optimal.

Dari uraian ditas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental ketika siswa mengikuti pembelajaran. Kaitan antara keduanya dapat membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang ditekankan adalah kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan kelompok, aktif dalam turnamen, sportif dalam turnamen dan bersemangat dalam pembelajaran.

5. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winataputra Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 tahun 1949. Undang-undang ini berisi diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia. (Ruminiati.2007:1.25)

Kurikulum 2006 pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang ingin membentuk warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, menguasai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip kewarganegaraannya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pengertian Pendidikan Kewarganegaraan maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mencakup pemahaman dasar tentang pemerintahan, demokrasi, HAM, hak dan kewajiban warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, menguasai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip kewarganegaraannya.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan Pkn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan mata pelajaran PKn menurut Mulyasa (Ruminiati, 2007:1-26) adalah menjadikan siswa:

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

3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis sehinnga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunukasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian kelak siswa diharapkan menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut ini yaitu persatuan dan kesatuan, norma hukum dan peraturan, HAM, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, kedudukan pancasila dan globalisasi.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Meliputi sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, meliputi: mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, menggambarkan struktur organisasi desa dan kecamatan.
2. Memahami sistem pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi, meliputi: mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan

kabupaten, kota dan pemerintahan propinsi, menggambarkan struktur organisasi kabupaten, kota dan pemerintahan propinsi.

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat, meliputi: mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat seperti presiden, wakip presiden dan para menteri.
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya, meliputi: memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional dan menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

d. Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Pendidikan kewarganegaraan di SD sudah berlaku sejak tahun 1994 melalui kurikulum tahun 1994 yang menggantikan mata pelajaran atau bidang studi PMP yang dahulu diajarkan melalui kurikulum tahun 1975 dan kurikulum tahun 1984 (sebagai penyempurnaan terhadap kurikulum tahun 1975). Pengajaran PMP pada kedua kurikulum tersebut memang lebih menekankan pada moral pancasila yang dikembangkan dari 36 butir (sekarang 45 butir) pancasila. Namun pada kenyataannya pokok-pokok bahasan yang terdapat dalam kurikulum tersebut lebih berorientasi pada pengetahuan berupa pengetahuan moral.

PKn SD materinya hanya menyangkut aspek kognitif dan psikomotor, yaitu mengetahui /mengenal dan pembiasaan.Materi pada setiap pokok bahasan tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa SD. Materi pada setiap pokok bahasan juga merupakan bahan minimal yang harus diperkaya guru dengan bahan-bahan masukan lainnya. Pengayaan tersebut juga harus disesuaikan dengan kondisi daerah dan tingkat bertentangan dengan nilai dasar pancasila.

Pokok-pokok bahasan yang sekaligus bernuatan nilai moral tersebut tidak selalu mudah bagi guru untuk mengajarkan nya. Guru harus dapat memahami dan memaknainya dengan memperhatikan secara seksama pokok-pokok materinya. Dengan itu diharapkan guru dapat memahaminya dengan baik sehingga mudah dalam mengembangkannya kedalam persiapan mengajar.

6. Model Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar (Solihatin dalam Evi 2007:29).

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa belajar dalam kelompok – kelompok kecil

untuk saling membantu satu sama lainnya untuk mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas koopertif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berargumentasi dan saling mendiskusikan, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing – masing (Slavin, 2010: 4).

Dalam *Cooperative Learning* para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan guru. Anggota setiap kelompok adalah heterogen, terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang dan rendah, laki – laki dan perempuan dan berasal dari latar belakang etnis yang berbeda. Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar (Trianto,2007:41).

Cara belajar kooperatif menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar yang individual dan dorongan yang individual. Jika diatur dengan baik siswa dalam kelompok akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep – konsep yang telah dipikirkan. Pembelajarn kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran. Mulai dari matematika, membaca, menulis, sampai pada ilmu pengetahuan ilmiah, mulai dari kemampuan dasar sampai pemecahan masalah – masalah yang kompleks. Lebih dari pada itu, pembelajaran

kooperatif juga dapat digunakan sebagai cara utama dalam mengatur kelas untuk pengajaran (Slavin,2010:4).

Pembelajaran kooperatif *(Cooperative Learning)* memang meningkatkan kontak di antara para siswa, memberikan mereka dasar untuk saling berbagi kesamaan dengan anggota kelompoknya (Slavin, 2010: 134). Dari ulasan tersebut bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dilibatkan dalam kegiatan bersama yang menyenangkan, dan membuat mereka bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Kenyataan ini dapat menunujukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pengaruh yang positif kepada siswa.

Penggunaan pembelajaran kooperatif *(Cooperative Learning)* dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa dan juga memiliki dampak positif yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam akademik, dan meningkatkan rasa harga diri (Slavin, 2010: 4-5). Pembelajaran ini dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas baik kelas khusus untuk anak berbakat, kelas pendidikan khusus dan bahkan untuk kelas yang tingkat kecerdasannya rata-rata serta sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan berdasarkan kemampuan menuju pengelompokan yang heterogen. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif yaitu mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara

siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan suatu pandangan yang beranggapan bahwa siswa akan lebih mudah memahami suatu materi bila mereka bekerja secara berkelompok untuk berdiskusi, berargumen dan saling bekerja sama dengan temannya meskipun dari latar belakang yang berbeda – beda. Dengan bekerja kelompok siswa dapat berlatih untuk bekerja sama, menyampaikan pendapat, melatih sikap kepemimpinan dan mengambil keputusan dalam kelompok serta dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran kooperatif dapat efektif diterapkan diberbagai tingkatan kelas untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran.

Setiap model pembelajaran yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan *cooperative learning* tipe TGT (Taniredja dkk, 2011:72) adalah:

1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2) Rasa percaya diri siswa lebih tinggi.
3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4) Motivasi belajar siswa bertambah.
5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa.

Kelemahan *cooperative learning* tipe TGT adalah :

a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran / penggunaan waktu relatif lama.
c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

7. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Teams Game Tournament (TGT) mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya. Siswa memainkan game di meja turnamen dimana pesertanya memiliki kecerdasan yang setara. Ini berarti siswa yang berprestasi rendah bermain dengan siswa yang berprestasi rendah pula demikian juga dengan siswa yang berprestasi tinggi bermain dengan siswa berprestasi tinggi. Sehingga keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin,2010:12).

Sacara umum TGT hampir sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin,2010: 163 – 165). Turnamen dalam TGT merupakan salah satu dimensi kegembiraan yang didapat dari permainan yaitu turnamen itu sendiri. Dalam turnamen siswa yang mewakili timnya tidak boleh dibantu oleh anggota tim, sehingga terjadi tanggunng jawab individual. Jadi masing – masing siswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab terhadap kemajuan kelompoknya terutama dalam memperebutkan penghargaan yaitu bagi kelompok yang mendapat skor yang paling banyak.

Komponen – komponen dalam TGT (Slavin,2010: 166 – 167) yaitu:

a. Presentasi di kelas.

   Adanya presentasi kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi.

b. Tim.

   Dalam pembelajaran siswa belajar dengan sistem kelompok yang anggotanya berbeda kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan latar belakang yang berbeda. Fungsi utama dalam tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar – benar belajar, dan lebih khusunya lagi untuk mempersiapkan dalam mengerjakan kuis dengan baik.

c. Game.

   Game dalam TGT terdiri atas pertanyaan – pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan

pelaksanaan kerja tim. Game dimainkan diatas meja. Game hanya berupa nomor – nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen.

Turnamen dalam TGT menggantikan kuis dalam STAD. Turnamen dilakukan pada meja turnamen dimana psertamya memiliki kinerja akademik yang setara. Semua siswa dari semua tingkat kinerja memberikan kontribusi terhadap skor tim mereka. Sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab individual.

e. Rekognisi tim.

Penghargaan kepada tim yang mendapat skor paling banyak berupa sertifikat ataupun penghargaan lain.

TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran (Slavin,2010:170) sebagai berikut:

1) Pengajaran.

Penyampaian pelajaran yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah oleh guru.

2) Belajar tim.

Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi, setiap kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok harus benar-benar menguasai materi.

PERPUSTAKAAN UNNES

3) Turnamen.

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen (siswa yang kemampuannya sama berada pada meja yang sama dan setiap meja tidak boleh ada dua siswa dari kelompok yang sama).

4) Rekognisi tim.

Pemberian penghargaan kelompok dengan cara menghitung rerata skor kelompok. Untuk menghitung rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi banyaknya kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik yang menuntut tanggung jawab individu terhadap kemajuan kelompoknya. Para siswa berlomba mewakili tim mereka dalam meja turnamen bermain dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara dengan mereka. Dengan adannya turnamen akademik dapat menciptakan kegiatan yang menarik, menantang dan menyenangkan. TGT dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kemajuan timnya.

8. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam Pelajaran PKn

Teams Games Tournament (TGT) dalam penerapannya di kelas terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pembelajaran yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim (Slavin, 2010: 170).

a. Pengajaran

1) Gagasan utama : menyampaikan pelajaran.
2) Materi yang dibutuhkan : rencana pembelajaran.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah oleh guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat turnamen karena skor turnamen akan menentukan skor kelompok. Dalam tahap ini guru harus benar-benar mengarahkan siswa sebagai bekal sebelum turnamen.

b. Belajar tim

1) Gagasan utama : siswa belajar dengan timnya.
2) Materi yang dibutuhkan : lembar kerja untuk tiap tim.

Siswa di tempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang. Selama masa belajar tim tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan guru di dalam kelas dan membantu teman sekelompoknya untuk menguasai

materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelompoknya.

c. Turnamen

1) Gagasan utama : kompetisi dan meja turnamen dengan peserta homogen.
2) Materi yang dibutuhkan : lembar pembagian meja turnamen yang telah diisi, lembar permainan (kartu soal dan jawaban), lembar skor permainan, kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal.

Umumkanlah penempatan meja turnamen sesuai dengan peringkat yang diperoleh sebelumnya. Siswa yang skornya tinggi berada pada satu meja turnamen yang sama, begitu juga seterusnya. Bagilah lembar pembagian meja turnamen yang telah diisi, lembar permainan (kartu soal dan jawaban), lembar skor permainan, kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal pada tiap-tiap meja turnamen.

Untuk memulai permainan para siswa mengundi siapa yang menjadi pembaca soal, penjawab, dan penantang. Siswa yang membaca soal berhak menunjukkan kartu jawaban apabila penjawab dan penantang tidak ada yang mampu menjawab dan jika jawaban dari penjawab maupun penantang salah. Hal ini dilakukan sampai semua

anggota kelompok mendapatkan giliran yang sama baik sebagai pembaca soal, penjawab maupun penantang.

Guru berkeliling pada tiap-tiap kelompok dan memberikan semangat pada setiap kelompok dalam menjalankan tunamen. Apabila turnamen sudah selesai wakil anggota dari tiap-tiap kelompok awal mengumpulkan skornya untuk mendapatkan skor kelompok.

d. Rekognisi tim.

1) Gagasan utama : menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat. Setelah turnamen selesai tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

Dari ulasan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
b) Guru menyampaikan materi ajar, siswa mendengarkan penjelasan guru.
c) Guru membimbing dalam membentuk kelompok, dan siswa duduk secara berkelompok.
d) Siswa bekerja secara kelompok untuk menguasai materi secara lebih dalam. Siswa yang lebih mampu dapat membantu temannya yang kurang mampu.

e) Guru memberi motivasi kepada tiap kelompok saat mengerjakan tugas.
f) Salah satu siswa dari kelompok mempresentasikan hasil dari kelompok.
g) Guru membimbing siswa pada saat presentasi kelompok
h) Dengan media kartu siswa memainkan turnamen sesuai dengan petunjuk guru.
i) Guru membimbing siswa dalam turnamen.
j) Siswa mencocokan hasil turnamen dengan kelompok lain.
k) Guru memberi penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.
l) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
m) Guru memberi evaluasi kepada siswa berupa pekerjaan rumah.

9. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.(Ruminiati,2007:2-11).

Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.(www.gogle.com/media pembelajaran)

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad,2011 :4). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian informasi dan isi pelajaran kepada siswa. Sehingga pembelajaran dapat lebih efektif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran merupakan perantara pesan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru. Dengan media pembelajaran siswa berinteraksi menggunakan indera mereka untuk menerima informasi. Media dapat mencegah verbalisme dan membantu siswa memudahkan dan meningkatkan pemahaman informasi yang disampaikan guru.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik

perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Menurut Sadiman (2002:16), media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk:
   a) Menimbulkan kegairahan belajar.
   b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
   c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
   a) Memberikan perangsang yang sama.

b) Mempersamakan pengalaman.

c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan manfaat tersebut, nampak jelas bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting terhadap kesuksesan proses belajar mengajar.

b. Media Kartu

Media kartu adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih media kartu bernomor untuk memperjelas pembelajaran. pembelajaran dengan media kartu bernomor merupakan suatu kegiatan belajar yang menyenangkan. Dalam kartu bernomor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Setiap siswa wajib mengambil kartu yang telah di sediakan oleh guru,dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu bernomor tersebut.

Tujuan peneliti memilih kartu bernomor sebagai media dalam pambelajaran dikelas agar pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa,dan siswa menjadi berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Dan meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan dalam mengajar,dan juga dapat mengembangkan kemampuan merencanakan

strategi pembelajaran yang tepat,sesuai dengan materi ajar dan kemampuan siswa.

Bentuk media tersebut adalah kartu yang dibuat sama persis menyerupai daun, dengan warna yang bervariasi agar siswa tertarik dengan media tersebut, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Bentuk dari media kartu dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

B. Kajian Empiris

Berdasarkan skripsi yang dilaksanakan oleh Afrina Santi tahun 2008 di malang dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Tournaments) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMP Darul Ulum Agung Malang.* Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa SMP Darul Ulum Agung Malang setelah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournaments*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT *(Teams Game Tournaments)* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Darul Ulum Agung Malang, dengan hasil

rerata persentase motivasi belajar siswa berdasarkan hasil observasi 86.10% menjadi 88.94% dan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil evaluasi dari 87.96% menjadi 88.24%, sedangkan prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan kemampuan dengan rerata skor tes formatif yaitu 74.85 menjadi 84.00 dan daya serap klasikal 71.43% menjadi 82.86%.Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMP Darul Ulum Agung Malang.(http://google.com/skripsi-kooperatif-TGT-peningkatan-prestasi)

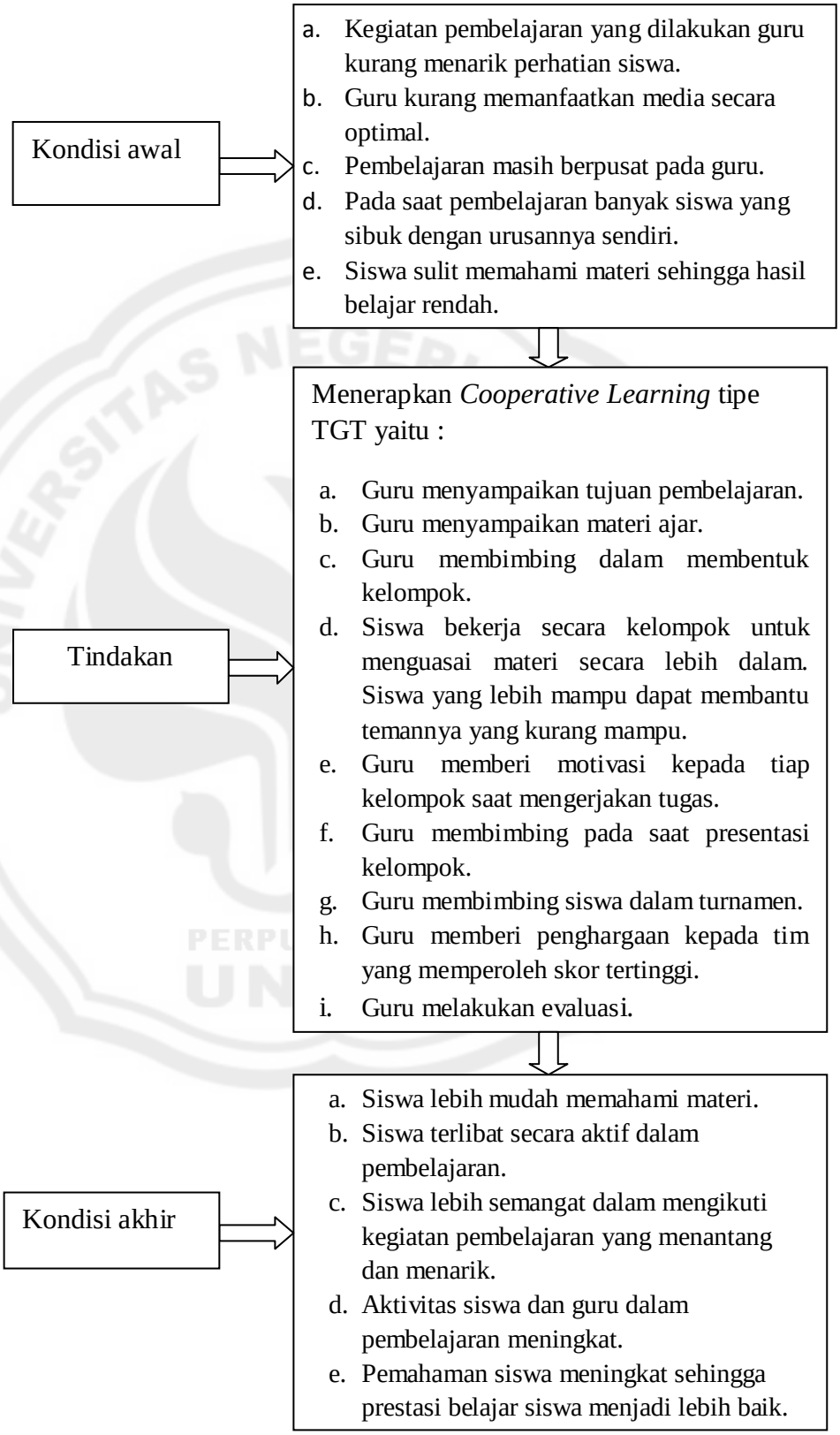
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lidia Trie Maharani pada tahun 2010 dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Turnament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas V SD Purwodadi kota Malang. Dengan *hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata – rata hasil belajar pada pra tindakan adalah 62,96, siklus I mencapai 71,48 atau mengalami peningkatan skor sebesar 8,52 (13,53%) dan siklus II sebesar 82,59 atau mengalami peningkatan skor pada sikus II sebesar 16,77 (23,52%). (2)*Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I mencapai 67% dengan kriteria cukup, kemudian mengalami peningkatan 33%, sehingga rata-rata skor keaktivan siswa pada siklus II mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (http://karya-ilmiah.um.ac.id).

Selanjutnya penelitian oleh Triono pada tahun 2010 dengan judul penerapan pembelajaran Kooperatif model *Team Game Turnament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa kelas III SD Cokroaminoto Parakancanggah. Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 6,6 dan setelah tindakan siklus kedua menjadi 7,36 yang berarti mengalami peningkatan nilai dan menunjukan bahwa hasil belajar meningkat.

Berdasarkan penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar. *Cooperative Learning* tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman belajar siswa juga meningkat yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam TGT semua siswa terlibat secara aktif karena masing – masing siswa memiliki tanggung jawab individual dalam pemerolehan skor kelompok.

PERPUSTAKAAN UNNES

C. Kerangka Berfikir



Sebelum dilaksanakan pembelajaran berwawasan TGT, sistem pelajaran masih menggunakan pendidikan klasik dimana peserta didik diajak maju untuk menyelesaikan materi pelajaran, tanpa diketahui dengan jelas implementasi peserta didik terhadap daya serap materi pelajaran (Apakah materi pelajaran dapat di kuasai keseluruhan atau sebagian, dan kompetensi dasar apa yang sudah di capai) sehingga siswa kurang dapat memahami serta kurang antusias dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dibawa pada suasana yang menyenangkan dengan permainan turnamen sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Hal ini akan berpengaruh langsung terhadap pencapaian prestasi belajar/hasil belajar siswa yang lebih baik.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori di atas maka peneliti mengemukakan hipotesis tindakan yaitu penerapan pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas Guru, aktivitas siswa, dan prestasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn di SDN 03 Glagahwaru Kudus.

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki, dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini di laksanakan di SDN 03 Glagahwaru Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus.

2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Aktivitas Guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.
c. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.

PERPUSTAKAAN UNNES

3. Prosedur atau Langkah PTK

Prosedur/ langkah-langkah yang di tempuh dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan

dilaksanakan.(Suhardjono 2009:75). Pada tahap perencanaan meliputi beberapa kegiatan yaitu:

1. Menentukan materi pembelajaran PKn dan menetapkan indikator bersama kolabolator.
2. Menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan bersama kolaborator dan skenario pembelajaran PKn dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT.
3. Mempersiapkan media pembelajaran.
4. Mempersiapkan alat evaluasi pembelajaran yang berupa lembar pembagian meja turnamen, kartu soal dan jawaban, lembar skor permainan.
5. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari rancangan strategi maupun skenario pembelajaran yang telah dibuat (Suhardjono 2009:76). Pelaksanaan dalam penelitian ini direncanakan dalam 3 siklus. Siklus pertama yaitu tentang lembaga pemerintahan desa, siklus kedua yaitu tentang pemerintahan kelurahan dan siklus ketiga yaitu tentang pemerintahan kecamatan.

c. Observasi

Observasi merupakan tindakan pengamatan sekaligus pencatatan semua hal yang diperlukan dan terjadi selama tindakan berlangsung.

(Suhardjono 2009:78). Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji secara menyeluruh dari tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. (Suhardjono 2009:80). Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT, apakah sudah efektif jika dilihat dari ketercapaian indikator yang telah ditetapkan pada siklus pertama dan mengkaji segala kekurangan serta menyusun daftar permasalahan-permasalahan yang sekiranya muncul dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Selanjutnya bersama kolaborator menetapkan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

4. Siklus Penelitian

1. Siklus I

   a. Perencanaan

      1) Menelaah materi dalam pembelajaran PKn dan indikator bersama guru kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus.

2) Menyusun RPP berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.
3) Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.
4) Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, lembar soal turnamen siswa dan tes tertulis.
5) Mempersiapkan lembar observasi beserta catatan lapangan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan awal
   a) Apersepsi.
   b) Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.
   c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2) Kegiatan inti
   a) Pengajaran
      1. Tanya jawab sekilas tentang desa.
      2. Guru menunjukkan contoh pemerintahan desa.
      3. Siswa membuka buku paket bab lembaga pemerintahan desa.
      4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pemerintahan desa.
   b) Belajar tim

1. Siswa dibentuk menjadi 3 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.
2. Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.
3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan lembar kerja dan bila ada anggota yang kesulitan, maka anggota lain harus membantunya.
4. Guru dan siswa membahas lembar kerja.

c) Turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu juga dengan siswa yang peringkatnya rendah).
2. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
3. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
4. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:
   a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

d) Penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapat skor tertinggi.

3) Kegiatan akhir

a) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

b) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

c) Guru menutup pelajaran.

c. Observasi

1) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.

2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3) Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi pemerintahan desa.

d. Refleksi

1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama.

2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus pertama.

3) Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus pertama.

4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

b. Siklus II

a. Perencanaan

1) Menyusun RPP dan skenario pembelajaran dengan pembelajaran TGT.

2) Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.

3) Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, lembar turnamen siswa, dan tes tertulis.

4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

1) Kegiatan awal

a) Apersepsi

Tanya jawab sekilas tentang materi yang lalu.

b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.

c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

a) Pengajaran

1. Guru menunjukkan contoh pemerintahan kelurahan.
2. Siswa membuka buku paket bab pemerintahan kelurahan.
3. Tanya jawab tentang beberapa perbedaan pemerintahan desa dengan pemerintahan kelurahan.

b) Belajar tim

1. Siswa dibentuk menjadi 3 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.
2. Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.
3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan lembar kerja dan bila ada anggota yang kesulitan, maka anggota lain harus membantunya.
4. Guru dan siswa membahas lembar kerja.

c) Turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu juga dengan siswa yang peringkatnya rendah).

2. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
3. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
4. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:
   a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
   b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
   c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.
   d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

d) Penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapat skor tertinggi.

3) Kegiatan akhir

a) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

b) Siswa mengerjakan tes tertulis.

c) Guru menutup pelajaran.

c. Observasi

1) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.

2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3) Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi lembaga pemerintahan kelurahan.

d. Refleksi

1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.

2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus kedua.

3) Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus kedua.

4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

c. Siklus III

a. Perencanaan

1) Menyusun RPP dan skenario pembelajaran dengan pembelajaran TGT.

2) Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.

3) Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, lembar turnamen siswa, dan tes tertulis.

4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

1) Kegiatan awal

a) Apersepsi

Tanya jawab sekilas tentang materi yang lalu.

b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.

c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

a) Pengajaran

1. Guru menjelaskan pengertian kecamataan.
2. Siswa membuka buku paket bab pemerintahan kecamatan.
3. Tanya jawab tentang struktur pemerintahan kecamatan.

b) Belajar tim

1. Siswa dibentuk menjadi 3 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.
2. Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.

3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan lembar kerja dan bila ada anggota yang kesulitan, maka anggota lain harus membantunya.
4. Guru dan siswa membahas lembar kerja.

c) Turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu juga dengan siswa yang peringkatnya rendah).
2. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
3. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
4. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:
    a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
    b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
    c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

d) Penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapat skor tertinggi.

3) Kegiatan akhir

a) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
b) Siswa mengerjakan tes tertulis.
c) Guru menutup pelajaran.

c. Observasi

1) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.
2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
3) Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi pemerintahan kecamatan.

d. Refleksi

1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus ketiga.

2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus ketiga.
3) Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus ketiga.
4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya bila diperlukan.

5. Data dan Cara Pengumpulan Data

1. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematik selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga dan hasil evaluasi.

b. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT.

c. Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan foto atau gambar.

d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan diperoleh dari catatan selama proses pembelajaran berlangsung yang berupa data aktivitas guru, dan aktivitas siswa.

2. Jenis Data

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa nilai hasil belajar siswa (Supardi, 2009: 131). Data ini berupa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

2. Data kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa dalam memperoleh hasil belajar terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya (Supardi, 2009: 131). Data ini berupa hasil dari observasi dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dokumentasi dan catatan lapangan selama prembelajaran berlangsung.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan berbagai jenis data sebagai pendukung dalam penelitian. Teknik yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, metode tes, metode catatan lapangan dan metode dokumentasi.

1) Metode Observasi

Observasi disebut juga dengan pengamatan yaitu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan

mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki(Narbuko & Achmadi2007:70). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memantau proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk dapat menata langkah – langkah perbaikan serta untuk menggambarkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe TGT.

2) Metode Tes

Metode tes adalah usaha untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman murid dengan menggunakan alat-alat yang bersifat mengungkap atau mentes (http://zhizhachu.wordpress.com*). Sedangkan dalam Poerwanti (2008: 1 – 5) tes adalah himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan –pertanyan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan peserta tes dengan tujuan mengukur suatu aspek tertentu.* Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan kemampuan belajar siswa setelah pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe TGT. Tes hasil belajar siswa di ambil dari hasil turnamen.

3) Metode Catatan lapangan

Bogdan dan Biklen (1982), catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai yang didengar, dilihat, dialami, dan di pikirkan dalam suatu penelitian yang di sedang diteliti. (http://www.google.com). Sedangkan menurut idrus (2007:85)

berpendapat bahwa catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas, dan mendalam dari hasil observasi atau wawancara pada suatu penelitian. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari responden tentang segala sesuatu yang dirasakan dalam pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe TGT.

4) Metode Dokumentasi.

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang – barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda – benda tertulis seperti buku – buku , majalah, dokumen, peraturan – paraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2006 : 158). Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik, (http:// *ardhana12.wordpress.com)*. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

a. Kuantitatif

Data ini berupa hasil belajar yang mengukur tingkat kognitif siswa. Jika penilaian menggunakan skor tertinggi (maksimal) 100, maka dapat

diketahui rumus untuk menentukan skor pada siswa. Purwanti (2008:6.3) menyebutkan bahwa cara penskoran terhadap tes adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \square \times 100$$

Keterangan:

B = Jumlah benar

N = Banyaknya butir soal (skor maksimal)

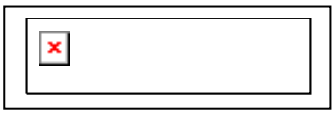
Hasil penghitungan skor tersebut dikonfirmasikan dengan tabel kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan dalam dua kategori, tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(KKM SDN 03 Glagahwaru)

Dengan demikian, dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Menurut Henrry dan Hamid (2008:2.23) untuk mengetahui frekuensi dalam bentuk persentase ketuntasan klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut :



Keterangan:

% = persentase ketuntasan klasikal

Ft = frekuensi siswa tuntas KKM

$\sum f$ = jumlah frekuensi seluruhnya

b. Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *Team Game Turnament,* serta hasil catatan lapangan yang kemudian dijabarkan dalam bentuk deskriptif kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori dalam beberapa paragraf menurut kriteria agar diperoleh kesimpulan.

Menurut Poerwanti (dalam LPS citra, 2005:13-14) dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

1. Menentukan skor terendah
2. Menentukan skor tertinggi
3. Mencari median
4. Membagi rentan nilai menjadi 4 katagori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang)

Setelah itu kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut :

R = skor terendah

T = skor tertinggi

n = banyaknya skor = (R - T) + 1

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1) untuk data ganjil atau genap

PERPUSTAKAAN UNNES

Untuk data ganjil Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n +1) dan letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n +1)

Untuk data genap letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n +2) dan Letak Q3 = $\frac{1}{4}$ (3n +2)

Untuk data genap atau untuk data ganjil Q4 = kuartil keempat = T

Tabel 3

Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
Q3 ≤ skor ≤ T	Sangat Baik	Tuntas
Q2 ≤ skor < Q3	Baik	Tuntas
Q1 ≤ skor < Q2	Cukup	Tidak Tuntas
R ≤ skor < Q1	Kurang	Tidak Tuntas

7. Indikator Keberhasilan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus dengan indikator sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. 95% siswa kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus mengalami ketuntasan belajar individu sebesar ≥ 65 dalam pembelajaran PKn.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I

   a. Hasil Aktivitas Guru

   Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan cooperative tipe TGT dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini :

Tabel 4

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP			V		1.Tidak dilaksanakan 2.Dilaksanakan tapi tidak lengkap 3.Dilaksanakan 4. Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
		b. Kemampuan memberikan apersepsi		V			
		c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran			V		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.			V		
		d. Mengadakan perlombaan/kuis		V			

		e. Memberikan penghargaan	V				
3.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi			V		
		b. Mengadakan evaluasi		V			
JUMLAH			27				
RATA-RATA			67,5				
PROSENTASI			67%				
KATEGORI			Baik				

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 5

Skala Penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

b. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran baik kelompok maupun individu dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini :

Tabel 6

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	33	82,5	Tuntas
2.	Saefuddin	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	26	65	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	20	50	Tdk
4.	Fatihatusururia	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	34	85	Tuntas
5.	Rika maharani	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	3	21	52,5	Tdk
6.	Siti Badriyah	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	18	45	Tdk
7.	Nur Indayani	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	17	42,5	Tdk
8.	Risma Ariyanti	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	33	82,5	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	27	67,5	Tuntas
10.	Endang Ningsih	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	22	55	Tdk
JUMLAH													251	62,75 %	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 7

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

c. Observasi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini :

Tabel 8

Nilai PKn siklus I

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai pre tes	Nilai siklus I	Keterangan	
					Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	65	80		V
2.	1	Saefuddin	65	75		V
3.	1	Dimas Akbar R	50	55	V	
4.	2	Fatihatussururiah	75	75		V
5.	2	Rika maharani	60	65		V
6.	2	Siti Badriyah	45	50	V	
7.	2	Nur Indayani	50	50	V	
8.	3	Risma Ariyanti	70	80		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	50	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	55	65		V
		Jumlah	585	655	4	6
		Rata-rata	58,5	65,5	40%	60%

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada awalnya rata-rata nilai yang diperoleh masih kurang. siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 40%. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT ada peningkatan yaitu diperoleh nilai rata-rata pada siklus I adalah 60% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Pada

siklus I ini masih ada 40% siswa diperoleh nilai dibawah KKM mata pelajaran PKn yaitu 65 dan ketuntasan belajarnya hanya 60%.

d. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I menunjukan 67% masuk dalam kategori baik. Akan tetapi guru dalam memberi penguatan atau penghargaan kepada siswa masih kurang,dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal sehingga siswa kurang memahami aturan permainan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk tahap pelaksanaan berikutnya adalah :

a. Dalam pembelajaran guru lebih memberi penguatan dan penghargaan kepada siswa yang memperoleh skor tertinggi agar siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
b. Guru harus bisa memanfaatkan media sebagai model pembelajaran. Media sebaiknya dibuat lebih kreatif lagi agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I rata-rata 62% dan termasuk dalam kategori kurang. siswa kurang bekerjasama dalam kelompok, siswa yang pandai dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan lebih menyukai bermain daripada membantu teman nya. Sehingga yang lain menjadi terganggu dan tidak menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk tahap pelaksanaan siklus berikutnya adalah :

a. Kepada siswa diinformasikan materi pelajaran yang akan dibahas pada siklus berikutnya, agar siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran.
b. Guru menegaskan kembali tentang pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.
c. Guru menginformasikan dan motivasi bahwa semua kegiatan nya akan dinilai.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil tes akhir pada siklus I menunjukan masih ada 40% siswa yang belum tuntas, ketuntasan belajar hanya 60%. Rata-rata persentase prestasi belajar siswa 60%. Sehingga indikator keberhasilan belum tercapai.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Hasil Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan cooperative tipe TGT dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini :

Tabel 9

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP				V	1.Tidak dilaksanakan 2.Dilaksanakan tapi tidak lengkap 3.Dilaksanakan 4. Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
		b. Kemampuan memberikan apersepsi			V		
		c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran			V		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.			V		
		d. Mengadakan perlombaan/kuis			V		
		e. Memberikan penghargaan			V		
3.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi			V		
		b. Mengadakan evaluasi		V			

JUMLAH	32	
RATA-RATA	0,8	
PROSENTASI	80%	
KATEGORI	Baik	

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 10

Skala Penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

b. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran baik kelompok maupun individu dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini :

Tabel 11

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95	Tuntas
2.	Saefuddin	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	2	3	2	2	4	3	3	4	2	2	27	67,5	Tuntas
4.	Fatihatusururia	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37	92,5	Tuntas
5.	Rika maharani	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	26	65	Tuntas
6.	Siti Badriyah	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23	57,5	Tdk
7.	Nur Indayani	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	23	57,5	Tdk
8.	Risma Ariyanti	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	31	77,5	Tuntas
10.	Endang Ningsih	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	24	60	Tdk
JUMLAH													299	74,75%	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 12

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

c. Observasi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 13 dibawah ini :

Tabel 13

Nilai PKn siklus II

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Keterangan	
					Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95		V
2.	1	Saefuddin	75	80		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85		V
5.	2	Rika maharani	65	85		V
6.	2	Siti Badriyah	50	70		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	V	
8.	3	Risma Ariyanti	80	95		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	65	75		V
		Jumlah	655	775	2	8
		Rata-rata	65,5	77,5	20%	80%

Tabel 14

Hasil analisis tes siklus II

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	65,5	75
2.	Nilai terendah	50	60
3.	Nilai tertinggi	80	95

4.	Belum tuntas	40%	20%
5.	Tuntas	60%	80%

Dari tabel analisis diatas nilai rata-rata siklus II pada data akhir adalah 77,5 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Pada siklus II ini masih terdapat 20% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dan 80% siswa sudah mencapai ketuntasan.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perlu diperbaiki untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya. Dalam kegiatan pada siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru

   Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II menunjukan 80% masuk dalam kategori baik. Guru sudah menggunakan media dan memanfaatkan media sebagai model pembelajaran dengan baik, dan guru juga sudah menjelaskan aturan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT. Sehingga siswa senang dalam mengikuti turnamen dan memahami aturan turnamen dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siklus II, guru memberikan penghargaan atau hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi, ini berarti dalam pembelajaran pada siklus II meningkat dan sudah ada perbaikan. Tetapi guru dalam mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran masih kurang.

2. Aktivitas Siswa

   Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II rata-rata persentase 75% menunjukan dalam kategori baik. Akan tetapi sebagian siswa tidak aktif dalam turnamen, sehingga siswa tidak menjawab soal dan acuh terhadap permainan dalam pembelajaran tersebut.

3. Hasil Belajar Siswa

   Hasil tes akhir menunjukan 20% siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dan ketuntasan belajar pada siklus II adalah 80%. Rata-rata presentase prestasi belajar siswa 80% dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan.

PERPUSTAKAAN UNNES

3. Hasil penelitian siklus III

a. Hasil Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan cooperative tipe TGT dapat dilihat pada tabel 15 dibawah ini :

Tabel 15

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP				V	1.Tidak dilaksanakan 2.Dilaksanakan tapi tidak lengkap 3.Dilaksanakan 4. Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
		b. Kemampuan memberikan apersepsi			V		
		c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran				V	
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.				V	
		d. Mengadakan perlombaan/kuis			V		
		e. Memberikan penghargaan				V	

3.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi				V	
		b. Mengadakan evaluasi			V		
JUMLAH			34				
RATA-RATA			0,85				
PROSENTASI			85%				
KATEGORI			Sangat Baik				

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 16

Skala Penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

b. Hasil Aktivitas siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran baik kelompok maupun individu dapat dilihat pada tabel 17 berikut ini :

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5	Tuntas
2.	Saefuddin	1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	36	90	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35	87,5	Tuntas
4.	Fatihatusururia	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	Tuntas
5.	Rika maharani	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5	Tuntas
6.	Siti Badriyah	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	28	70	Tuntas
7.	Nur Indayani	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	Tuntas
8.	Risma Ariyanti	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97,5	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87,5	Tuntas

Tabel 17

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III

PERPUSTAKAAN UNNES

10.	Endang Ningsih	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5	Tuntas
JUMLAH													348	87%	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 18

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

c. Observasi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus III dapat dilihat pada tabel 19 dibawah ini :

Tabel 19

Nilai PKn siklus III

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Nilai siklus III	Keterangan	
						Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95	100		V
2.	1	Saefuddin	75	80	100		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70	85		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85	100		V
5.	2	Rika maharani	65	85	90		V

6.	2	Siti Badriyah	50	70	80		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	75		V
8.	3	Risma Ariyanti	80	95	100		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	85		V
10.	3	Endang Ningsih	65	75	90		V
		Jumlah	655	775	905		10
		Rata-rata	65,5	77,5	90,5	0%	100%

Tabel 20

Hasil analisi tes siklus III

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata	65,5	77,5	90,5
2.	Nilai terendah	50	60	75
3.	Nilai tertinggi	80	95	100
4.	Belum tuntas	40%	20%	0%
5.	Tuntas	60%	80%	100%

Dari tabel analisis datas nilai rata-rata siklus III pada data akhirnya adalah 90 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75. Pada siklus III ini semua siswa memperoleh nilai diatas KKM sehingga 100% siswa kelas IV sudah mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus III ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus III menunjukan 85% masuk dalam kategori sangat baik sehingga penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Aktivitas Siswa

Rata-rata presentase aktivitas siswa pada siklus III ini adalah 87% masuk dalam kategori sangat baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan.

3. Hasil Belajar

Data yang diperoleh menunjukan bahwa nilai akhir pada siklus III sangat memuaskan karena semua siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65, dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar siswa harus mencapai 95%.

B. Pembahasan

1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan dalam penelitian akan dibahas pada setiap siklus nya menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

a. Siklus I

1. Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel aktivitas guru dan hasil observasi siklus I menunjukan 67% masuk dalam kategori baik. Akan tetapi guru dalam memberi penguatan atau penghargaan kepada siswa masih kurang,dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal

sehingga siswa kurang memahami aturan permainan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

Dalam siklus I ini hendaknya guru lebih banyak memberi arahan kepada siswa agar siswa lebih memahami turnamen dalam pembelajaran dikelas, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik dan lebih tanggap dalam melaksanakan turnamen atau kuis. Dalam siklus I guru juga hendaknya lebih memaksimalkan media pembelajaran, agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

2. Observasi Aktivitas Siswa

   Pada tabel aktivitas siswa dan hasil observasi siklus I rata-rata presentase 62% dan termasuk dalam kategori kurang. siswa kurang bekerjasama dalam kelompok, siswa yang pandai dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan lebih menyukai bermain daripada membantu temannya. Sehingga yang lain menjadi terganggu dan tidak menyelesaikan tugasnya.

   Berdasarkan hasil observasi siklus I ini hendaknya guru harus berusaha untuk lebih banyak mendekati siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Agar siswa tidak tertinggal dalam mengikuti turnamen.

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada siklus I menunjukan masih ada 40% siswa yang belum tuntas, ketuntasan belajar hanya 60%. Rata-rata presentase prestasi belajar siswa 60%. Sehingga indikator keberhasilan belum tercapai. Dalam kurikulum KTSP 2006 ketuntasan belajar didasarkan pada beberapa pertimbangan diantaranya kompleksitas masing-masing kompetensi setiap mata pelajaran dan daya dukung. Dengan pertimbangan tersebut ditentukan ketuntasan individu adalah 65. Berdasarkan nilai hasil belajar pada siklus I ini menunjukan ketuntasan belajar belum tercapai. Maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

b. Siklus II

1. Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel aktivitas guru dan hasil observasi guru pada siklus II menunjukan 80% masuk dalam kategori baik. Guru sudah menggunakan media dan memanfaatkan media sebagai model pembelajaran dengan baik, dan guru juga sudah menjelaskan aturan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT. Sehingga siswa senang dalam mengikuti turnamen dan memahami aturan turnamen dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siklus II, guru memberikan penghargaan atau hadiah kepada siswa yang

mendapat nilai tertinggi, ini berarti dalam pembelajaran pada siklus II meningkat dan sudah ada perbaikan. Tetapi guru dalam mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran masih kurang.

2. Observasi Aktivitas Siswa

   Pada tabel aktivitas guru dan hasil observasi siswa pada siklus II rata-rata persentase 75% menunjukan dalam kategori baik. Akan tetapi sebagian siswa tidak aktif dalam turnamen, sehingga siswa tidak menjawab soal dan acuh terhadap permainan dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengamatan pada siklus II ini hendaknya guru memberi motivasi dan semangat belajar kepada siswa dengan cara mendekati dan menanyakan masalah yang sedang mereka alami. Apakah ada yang kurang jelas atau tidak memahami pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT. Agar siswa dapat menyelesaikan masalahnya dan dapat mengikuti permainan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.

3. Hasil Belajar Siswa

   Berdasarkan nilai hasil belajar siswa menunjukan 20% siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dan ketuntasan belajar pada siklus II adalah 80%. Rata-rata presentase prestasi belajar siswa 80% dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan

perbaikan-perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Adapun tindakan perbaikan dilaksanakan pada siklus III.

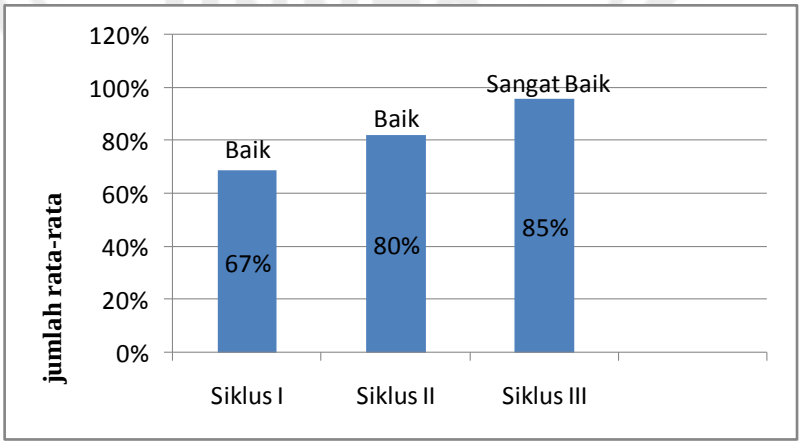
c. Siklus III

1. Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan tabel aktivitas guru dan hasil observasi guru pada siklus III menunjukan 90% masuk dalam kategori sangat baik sehingga guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini dapat dilihat pada grafik 1.

GRAFIK 1

AKTIVITAS GURU

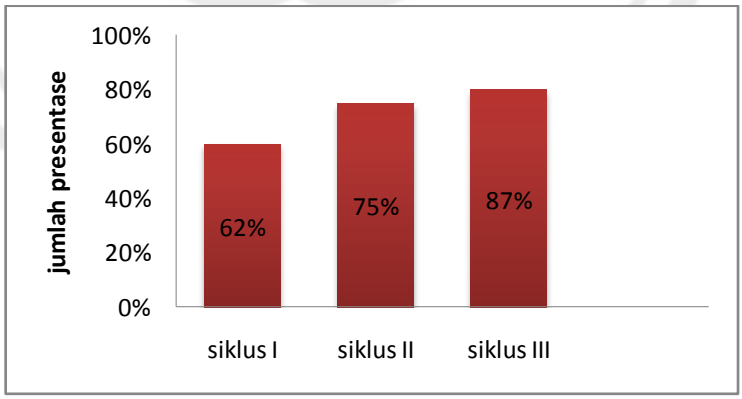


2. Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel aktivitas siswa dan hasil observasi siswa didapatkan rata-rata presentase aktivitas siswa pada siklus III ini adalah 80% masuk dalam kategori sangat baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan. Dalam pembelajaran siswa sudah mengalami peningkatan, seperti memahami pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT, siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini dapat dilihat pada grafik II dibawah ini:

GRAFIK II

AKTIVITAS SISWA



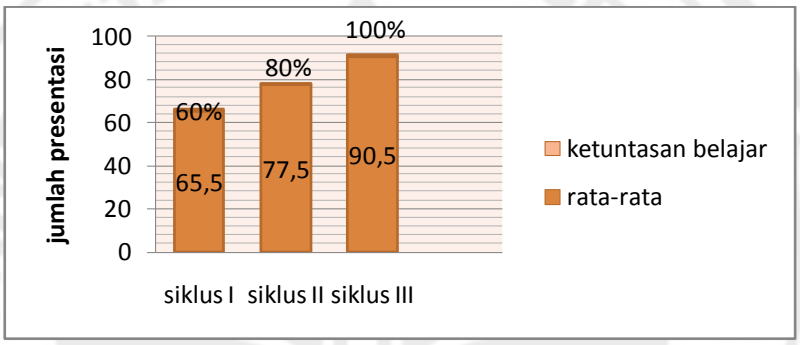
3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa menunjukan bahwa nilai akhir pada siklus III sangat memuaskan karena semua siswa sudah

mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65, dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar siswa harus mencapai 95%. Melihat nilai hasil belajar pada siklus III ini menunjukan ketuntasan belajar dan indikator keberhasilan sudah tercapai. Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, hal ini dapat dilihat pada grafik III dibawah ini :

GRAFIK III

HASIL BELAJAR SISWA



2. Implikasi Hasil Penelitian

Dalam proses pembalajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga hal itu dapat memotivasi siswa untuk aktif,kreatif,dan mandiri dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada pendekatan kooperatif tipe TGT guru tidak mengharuskan siswa untuk menghafal materi pelajaran tetapi mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT siswa belajar berdiskusi, dilanjutkan dengan turnamen atau kuis sesuai dengan materi

yang di ajarkan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih aktif dan tanggap terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan, siswa tidak hanya mendengarkan dan diam dalam pembelajaran melainkan siswa juga berperan aktif dalam pembelajaran menggunakan kooperatif tipe TGT. Peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator, mediator, dan evaluator. Disini bukan hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran tetapi siswa juga berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.sebagai fasilitator guru menempatkan diri sebagai pemberi arahan dan petunjuk agar siswa belajar secara optimal. Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan menunjukan bahwa terdapat peningkatan hasil tes pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,5 dengan ketuntasan belajar 60%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 77,5 dengan ketuntasan belajarnya 80%. Pada siklus III mengalami peningkatan yaitu diperoleh rata-rata hasil belajar 90,5 dengan ketuntasan belajar 100%. Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel pengamatan aktivitas siswa. Pada siklus I rata-rata presentase aktivitas 62%, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh rata-rata presentase 75% dan siklus III mencapai 87%.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan kooperatif tipe TGT pada pelajaran PKN siswa kelas IV SD telah mampu memberi kontribusi positif

bagi peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Dengan keterlibatan siswa secara langsung.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Turnament) memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah. Dengan adanya game atau permainan dalam pembelajaran membuat siswa merasa senang dan lebih bersemangat dalam belajar. Dengan cara ini, siswa yang tadinya merasa kesulitan dalam mengerjakan sendiri menjadi lebih mudah karena dapat bekerjasama dan saling membantu dalam mengerjakan tugas.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Turnament) dapat meningkatkan aktivitas siswa maupun guru dalam pembelajaran PKn. Hal ini ditunjukan dengan :

1. Aktivitas guru

   Aktivitas guru meningkat pada setiap siklusnya, mula-mula pada siklus I rerata presentase aktivitas guru 67% dengan kategori baik, pada siklus II rerata presentase aktivitas guru 80% masuk dalam kategori baik, dan pada siklus III rerata aktivitas guru 85% yang masuk dalam kategori sangat baik.

2. Aktivitas siswa

   Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran pada setiap pertemuan. Pada siklus I rerata presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 62% yang termasuk dalam kategori kurang. pada siklus II rerata presentase

aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 75% yang termasuk dalam kategori baik, dan pada siklus III rerata presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 87% yang masuk dalam kategori sangat baik.

3. Prestasi belajar siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (team Game Turnament) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,5%,siswa yang mencapai ketuntasan belajar baru 60%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 77,5%,siswa yang mencapai ketuntasan belajar 80%. Pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 90,5%, dan 100% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru Kudus semester I tahun pelajaran 2011/2012 telah terbukti.

B. SARAN

Dari pengalaman selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN 3 Glagahwaru Kudus, ada beberapa saran untuk para pembaca khususnya kepada calon guru sebagai berikut :

1. Siswa
   a) Dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menambah peringkat prestasi belajar yang lebih baik.
   b) Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

PERPUSTAKAAN UNNES

c) Dapat melatih siswa untuk berani bertanya.

d) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2. Guru

a) Meningkatkan kemampuan dalam mengajar

b) Guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

3. Lembaga

Meningkatkan peran lembaga dalam menyediakan sumber belajar utamanya buku dan media bagi siswa, dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Tim dewan skripsi. 2010. *Panduan Penyusunan Skripsi Mahasiswa S1 PGSD*. Semarang. Tidak diterbitkan

Trianto. 2007. *Model - Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Subagyo,Dkk. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT UNNES Press.

Sugandi,Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Berstari,Prayogi Dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara Yang Baik*. Jakarta: Pustaka Indah.

Wahab,Abdul Aziz.1995. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN)*. Bandung. Tidak Diterbitkan.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta. Depdiknas. 2010.

Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

BNSP. (2006). *Panduan Penyusunan Kuriklum Tingkat Satuan pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.

Soeparwoto,dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press.

Baharuddin Dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Soedjono. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Wibowo, Mungin Eddy,dkk. 2009. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UPT UNNES Press.

Http://google.com/skripsi-kooperatif-TGT/peningkatan-prestasi, diunduh hari rabu, 16 maret 2011 pkl 13.20

Http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/7206, diunduh hari rabu, 16 maret 2011 pkl 13.23

Http://karya-ilmiahum.ac.id/index.php/article/.../1917, diunduh hari rabu, 16 maret 2011 pkl 13.30

Http://Zhizhachu.wordpress.com, diunduh hari senin,28 maret 2011 pkl 17.27

Http://google.com/mengenal teknik catatan lapangan dalam penelitian, diunduh hari senin, 28 maret 2011 pkl 17.30

Http://ardhana12.wordpress.com, diunduh hari senin 28 maret 2011 pkl 17.20.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

" PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS IV SDN 03 GLAGAHWARU KUDUS"

VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	INSTRUMEN
Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*	1. Menyiapkan RPP 2. Kemampuan memberikan appersepsi 3. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Menyajikan materi. 5. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok. 6. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 7. Mengadakan perlombaan tim: kuis/tanya jawab/cepat tepat. 8. Memberikan penghargaan tim. 9. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 10. Mengadakan evaluasi.	Guru Foto Catatan lapangan	Lembar observasi Catatan lapangan

Aktivitas siswa selama pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*	1. Kesiapan siswa. 2. Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru. 3. Keaktifan siswa. 4. Kerjasama siswa. 5. Menanggapi jawaban teman. 6. Keberanian bertanya kepada guru. 7. Keberanian menanggapi jawaban teman yang salah 8. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan. 9. Disiplin mengerjakan tugas. 10. Ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi.	Siswa Foto Catatan lapangan	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn	1. Pemahaman terhadap materi yang di sampaikan guru. 2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran TGT. 3. Kemampuan dalam menyimpulkan materi.	Siswa Foto	Tes Dokumentasi Catatan lapangan Lembar observasi

Lampiran 2

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
1.	a. Persiapan RPP	Indikator tidak tepat dengan tujuan pembelajaran	Indikator, tujuan pembelajaran sudah tepat tetapi belum sesuai dengan kegiatan pembelajaran	Indikator, tujuan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran sudah sesuai	Membuat RPP dengan pengembangan standar proses
	b. Kemampuan memberikan apersepsi	Tidak ada apersepsi	Sedikit nyanyian	Tanya jawab singkat	Menggunakan beberapa cara untuk menyampaikan apersepsi.
	c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran	Tidak menyampaikan tujuan	Tujuan disampaikan secara singkat	Tujuan disampaikan tanpa pengembangan	Tujuan disampaikan dengan mengembangkannya (dengan Contoh)
2.	a. Menyajikan materi	Tidak menguasai materi	Menguasai materi tetapi ragu untuk	Materi dikuasai tapi tidak	Menguasai materi dan dikembangkan.

			menyampaikan kepada siswa.	dikembangkan	
	b.Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	Melakukan perangkingan siswa	Menetapkan jumlah anggota siswa	Menetapkan siswa dalam kelompok	Mengisi lembar ikhtisar kelompok
	c. Membimbing siswa dalam kelompok.	Acuh tak acuh	Kelompok tertentu saja yang diperhatikan	Perhatian tanpa komentar	Perhatian dan memberi komentar serta saran
	d. Mengadakan perlombaan/ kuis	Tidak diadakan kuis	Diadakan, tetapi kurang dikaitkan dengan masalah sehari-hari	Diadakan kuis dengan dikaitkan masalah sehari-hari	Diadakan kuis/ perlombaan dengan dikaitkan masalah sehari-hari sesuai materi
	e. Memberikan penghargaan	Tidak memberikan	Memberikan penghargaan hanya kelompok yang unggul saja.	Memberikan penghargaan terhadap setiap kelompok sesuai dengan prestasi	Memberikan penghargaan terhadap setiap kelompok sesuai prestasi dengan memberi penguatan
3.	a. Menyimpulkan materi	Tidak menyimpulkan materi	Menyimpulkan materi terlalu singkat	Menyimpulkan materi tanpa memperhatikan	Menyimpulkan materi dan memberikan

				pemahaman siswa	kesempatan bertanya
	b. Memberikan evaluasi	Tidak ada evaluasi	Evaluasi singkat tanpa memberi penjelasan	Evaluasi sesuai dengan materi yang di ajarkan	Evaluasi sesuai dengan materi yang di ajarkan dan dimengerti oleh siswa.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 3

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

Sekolah : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Kelas/Semester : IV / I

Mata Pelajaran : PKn

Hari/Tanggal :

Nama Pengamat : Warni Ibrahim, S. Pd

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	Persiapan RPP					1.Tidak dilaksanakan 2.Dilaksanakan tapi tidak lengkap 3.Dilaksanakan 4. Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
		Kemampuan memberikan apersepsi					
		Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran					
2.	Kegiatan Inti	Menyajikan materi					

PERPUSTAKAAN UNNES

		Mengorganisasikan siswa dalam kelompok					
		Membimbing siswa dalam kelompok.					
		Mengadakan perlombaan/kuis					
		Memberikan penghargaan					
4.	Kegiatan akhir	Menyimpulkan materi					
		Mengadakan evaluasi					

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel

Skala Penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 10

T = skor tertinggi = 40

n = banyaknya skor =(R-T) + 1 = 31

Letak Q1 = $^1/_4$ (n +1)

= $\frac{1}{4}$ (31+1)

= $\frac{1}{4}$ x 32= 8

Jadi Q1 adalah 18

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)

= $\frac{2}{4}$ (31+1)

= $\frac{2}{4}$ x 32

= 16

Q2 = 26

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n +1)

= $\frac{3}{4}$(31 +1)

= $\frac{3}{4}$ x 32

= 24

Jadi Q3 adalah 34

Q4 = T = 40

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 4

LEMBAR KISI-KISI DESKRIPTOR AKTIVITAS SISWA

No	Aspek Pembelajaran	Deskriptor			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran.	Tidak menanggapi appersepsi guru	Menanggapi appersepsi tetapi tidak memperhatikan guru	Menanggapi dan memperhatikan guru	Menanggapi, memperhatikan, dan berani bertanya.
2.	Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru melalui model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* disertai diskusi.	Tidak memperhatikan dan tidak mencatat	Tidak memperhatikan tetapi mencatat	Memperhatikan dan mencatat	Memperhatikan, memberi tanggapan dan mencatat.
3.	Keaktivan siswa dalam kelompok	Tidak aktif dalam kelompok	Aktif dalam kelompok tetapi banyak bermain	Aktif dalam kelompok	Aktif dalam kelompok dan member masukan.
4.	Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok.	Kurang tanggap	Diam dalam kelompok	Membantu kelompok	Membantu kelompok dan memberi masukan dalam

					kelompok
5.	Menanggapi jawaban dari teman.	Tidak menanggapi sama sekali	Menanggapi tetapi kurang tepat	Menanggapi materi sesuai perintah	Menanggapi dan mengerjakan dengan tepat
6.	Keberanian bertanya kepada guru.	Tidak berani	Berani tetapi ragu dalam bertanya	Berani	Sangat berani dan aktif
7.	Keberanian menanggapi jawaban teman yang salah.	Tidak aktif dan tidak berani	Aktif tetapi kurang berani menanggapi jawaban teman.	Aktif dan berani menanggapi	Sangat aktif dan berani menanggapi
8.	Ketepatan dalam menjawab soal	Jawaban kurang relevan	Jawaban relevan tetapi kurang jelas	Menjawab dengan benar dan relevan	Menjawab dengan benar dan jelas
9.	Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok.	Selalu terlambat dan tidak tepat dalam menjawab	Selalu terlambat tetapi jawaban tepat	Disiplin dan tepat dalam menjawab	Disiplin, tepat waktu, dan selalu benar dalam mengerjakan tugas
10	Ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi	Tidak dapat menyimpulkan materi	Menyimpulkan materi dengan asal-asalan	Menyimpulkan materi dengan baik	Menyimpulkan materi dengan baik dan tepat

Lampiran 5

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

No	Nama siswa	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1													
2.	Saefuddin	1													
3.	Dimas Akbar R	1													
4.	Fatihatusururia	2													
5.	Rika maharani	2													
6.	Siti Badriyah	2													
7.	Nur Indayani	2													
8.	Risma Ariyanti	3													
9.	Izzatul Rofiqoh	3													
10.	Endang Ningsih	3													

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di Nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 10

T = skor tertinggi = 40

n = banyaknya skor =(R-T) + 1 = 31

Letak Q1 = $^1/_4$ (n +1)

= $\frac{1}{4}$ (31+1)

= $\frac{1}{4}$ x 32= 8

Jadi Q1 adalah 18

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)

= $\frac{2}{4}$ (31+1)

= $\frac{2}{4}$ x 32

= 16

Q2 = 26

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n +1)

= $\frac{3}{4}$(31 +1)

= $\frac{3}{4}$ x 32

= 24

Jadi Q3 adalah 34

Q4 = T = 40

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 6

DAFTAR NILAI HASIL PENJAJAGAN

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai	Nilai	Nilai	Keterangan	
						Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	65	65	70		V
2.	1	Saefuddin	50	55	50	V	
3.	1	Dimas Akbar R	50	45	55	V	
4.	2	Fatihatussururiah	75	70	70		V
5.	2	Rika maharani	65	65	65		V
6.	2	Siti Badriyah	60	60	55	V	
7.	2	Nur Indayani	50	45	55	V	
8.	3	Risma Ariyanti	45	50	50	V	
9.	3	Izzatul Rofiqoh	55	55	55	V	
10.	3	Endang Ningsih	70	70	75		V
		Jumlah	585	580	600		
		Rata-rata	58.5%	58.0%	60%		

KKM =65

Persentase nilai Tuntas = (4:10) X 100% = 40%

Persentase nilai Tidak Tuntas = (6:10) X 100% = 60%

Lampiran 7

DAFTAR NAMA ANGGOTA TIM / KELOMPOK

NO	Nama Siswa	Kelompok	Nama Tim
1	Lutfil Hakim	1	Merpati
2	Saefuddin	1	
3	Dimas Akbar R	1	
4	Fatihatussururiah	2	Melati
5	Rika maharani	2	
6	Siti Badriyah	2	
7	Nur Indayani	2	
8	Risma Ariyanti	3	Mawar
9	Izzatul Rofiqoh	3	
10	Endang Ningsih	3	

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 8

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS I

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

Sekolah : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Kelas/Semester : IV / I

Mata Pelajaran : PKn

Hari/Tanggal : Selasa, 9 Agustus 2011

Nama Pengamat : Warni Ibrahim

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP			V		.Tidak dilaksanakan .Dilaksanakan tapi tidak lengkap .Dilaksanakan . Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
		b. Kemampuan memberikan apersepsi		V			
		c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran			V		

2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.			V		
		d. Mengadakan perlombaan/kuis		V			
		e. Memberikan penghargaan	V				
4.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi			V		
		b. Mengadakan evaluasi		V			
JUMLAH			27				
RATA-RATA			67,5				
PROSENTASI			67%				
KATEGORI			Baik				

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

PERPUSTAKAAN UNNES

Tabel

Skala Penilaian

Skor	Nilai	Ketuntasan
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Kudus, 9 Agustus 2011

Pengamat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 9

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	33	82,5	Tuntas
2.	Saefuddin	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	26	65	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	20	50	Tdk
4.	Fatihatusururia	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	34	85	Tuntas
5.	Rika maharani	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	3	21	52,5	Tdk
6.	Siti Badriyah	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	18	45	Tdk
7.	Nur Indayani	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	17	42,5	Tdk
8.	Risma Ariyanti	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	33	82,5	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	27	67,5	Tuntas
10.	Endang Ningsih	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	22	55	Tdk
JUMLAH													251	62,75%	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 6

Skala Penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 10

DAFTAR HASIL TURNAMENT

SIKLUS I

Meja turnamen : 1

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Lutfil Hakim	60
2.	II	Fatihatus Sururiah	40
3.	III	Risma Ariyanti	50

Meja turnamen : 2

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Saefuddin	50
2.	II	Rika Maharani	30
3.	III	Izzatul Rofiqoh	70

Meja turnamen : 3

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1	I	Dimas Akbar R	50
2	II	Siti Badriyah	30
3	II	Nur Indayani	30
4	III	Endang Ningsih	40

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 11

DAFTAR NILAI INDIVIDU

SIKLUS I

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai pre tes	Nilai siklus I	Keterangan	
					Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	65	80		V
2.	1	Saefuddin	65	75		V
3.	1	Dimas Akbar R	50	55	V	
4.	2	Fatihatussururiah	75	75		V
5.	2	Rika maharani	60	65		V
6.	2	Siti Badriyah	45	50	V	
7.	2	Nur Indayani	50	50	V	
8.	3	Risma Ariyanti	70	80		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	50	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	55	65		V
		Jumlah	585	655	4	6
		Rata-rata	58,5	65,5	40%	60%

Lampiran 12

DAFTAR SKOR INDIVIDU DAN KELOMPOK

SIKLUS I

NO	Kelompok Asal	Anggota Kelompok			Perolehan skor	Penghargaan
		1	2	3		
1	1	Lutfi	Dimas	Pudin	160	Tim Hebat
2	2	Ria	Rika	Siti&nur	130	Tim Hebat
3	3	Risma	Izah	Endang	160	Tim Hebat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 13

DAFTAR NILAI PRESTASI INDIVIDU

SIKLUS I

No.	Kelompok	Nama Siswa	Nilai siklus I	Keterangan	
				Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80		V
2.	1	Saefuddin	75		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	V	
4.	2	Fatihatussururiah	75		V
5.	2	Rika maharani	65		V
6.	2	Siti Badriyah	50	V	
7.	2	Nur Indayani	50	V	
8.	3	Risma Ariyanti	80		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	65		V
		Jumlah	655	4	6
		Rata-rata	65,5	40%	60%

Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Lembaga Pemerintahan Desa

Kelas / Semester : IV / I

Alokasi waktu : 2X35 Menit

I. STANDAR KOMPETENSI

Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

II. KOMPETENSI DASAR

Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan.

III. INDIKATOR

- Menjelaskan pengertian desa.
- Menjelaskan susunan pemerintahan desa.
- Menyebutkan lembaga kemasyarakatan yang berada didesa.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan pengertian desa dengan baik.
- Melalui Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan susunan pemerintahan desa dengan baik.
- Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan lembaga kemasyarakatan yang berada didesa dengan baik.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Analisis muatan materi

Konsep : memiliki wawasan tentang sistem pemerintahan didesa.

a. Merupakan nama konsep sistem pemerintahan desa.
b. Misalnya, sistem pemilihan kepala desa, RW, RT. Begitu pula sistem kerjanya seperti pembagian pengairan sawah, rapat atau musyawarah desa, pembagian keamanan, peran PKK
c. Ciri-ciri nya yaitu aktif mengikuti kegiatan didesanya, dengan mematuhi aturan RT, RW, desa, dan menghargai semua sistemyang telah menjadi kesepakatan bersama.
d. Aturannya yaitu merupakan ubungan moral dengal pengetahuan dalam kelembagaan atas dasar kemahuan untuk memahami dan menyadari fakta yang ada.

Nilai : Mengetahui struktur dan sistem dalam kelembagaan serta memmatuhi sistem tersebut sesuai dengan nilai dalam falsafah hidupnya.

Moral: Dapat membentuk moral paham pada sistem dan ada upaya untuk mengikuti sistem tersebut merupakan moral yang diharapkan.

Norma: Untuk mematuhi norma diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum dan kesusilaan dalam memahami dan mengikuti sistem.

Tujuan :Membentuk warga negara yang baik dan memahami desa dan kecamatan.

Materi: Desa merupakan bagian dari sebuah kecamatan. Desa dipimpin oleh kepala desa yang dipilih langsung oleh masyarakat desa tersebut. Menurut UU No. 32 Tahun 2004 dijelaskan dalam penyelenggaraan pemerintahan desa dibentuk badan permusyawaratan desa (BPD),didesa juga dibentuk beberapa lembaga kemasyarakatan,lembaga kemasyarkatan ditetapkan oleh peraturan desa.misalnya pertahanan sipil (Hansip), Lembaga keamanan masyarakat desa (LKMD), PKK dan karang taruna.

VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Metode

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi
- Kuis

B. Model pembelajaran

Cooperative Learning Tipe Team Game Turnament (TGT)

VII. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pra Kegiatan

- Pengkondisian kelas
- Salam
- Berdoa
- Presensi

B. Kegiatan Awal

- Appersepsi, guru bertanya pada siswa tentang desa yang mereka tempati.
- Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

C. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi
   - Siswa bertanya jawab dengan guru tentang desa.
   - Guru menunjukan contoh pemerintahan desa.
   - Siswa membuka buku paket.
   - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pemerintahan desa dan lembaga kemasyarakatan desa.
2. Elaborasi
   - Siswa dibentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok.
   - Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.

- Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja.
- Guru membimbing siswa dalam kelompok.
- Guru dan siswa membahas lembar kerja.
- Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat.
- Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang di umumkan oleh guru.
- Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan lembar jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.
- Guru mengadakan kuis berupa pertanyaan yang berada dalam kartu, siapa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut maka akan mendapatkan skor dan skor nya akan bertambah.
- Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

3. Konfirmasi
   - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.
   - Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum di pahami.

D. Kegiatan Akhir

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- Tindak lanjut.
- Guru menutup pelajaran.

VIII. ALAT /BAHAN /SUMBER BELAJAR

A. Sumber

- Buku paket PKn kelas IV,penerbit pustaka indah
- Pengembangan guru
- Lembar kerja siswa (LKS)
- KTSP 2006

B. Media pembelajaran

- Kartu bernomor
- Meja turnamen

IX. PENILAIAN

a. Prosedur Tes

- Tes awal = Tidak ada
- Tes proses = Ada
- Tes akhir = Ada

b. Jenis Tes

- Tertulis
- Lisan

c. Bentuk Tes

PERPUSTAKAAN UNNES

- Soal isian

d. Soal

Terlampir

e. Nilai

Nilai Benar = 1

Nilai salah = 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah benar}}{15} \times 100 = 100$$

Kudus, 9 Agustus 2011

Mengetahui

Pengamat

Warni Ibrahim,S.Pd

NIP.19720326 200501 2004

Guru Kelas

Noor Sholihah

NIM.1401909106

Kepala Sekolah

Busiri,S.Pd

NIP.19580612 198806 1002

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 15

LEMBAR SOAL TURNAMENT

SIKLUS I

1. Kepala desa adalah...
2. Kepala desa mendapat gaji berupa...
3. Masa jabatan kepala desa adalah...
4. Desa adalah pemerintahan terendah di bawah...
5. Tugas utama kepala urusan adalah...
6. Para pemuda dan orang tua mengurus Kartu Tanda Penduduk (KTP) di...
7. Posyandu adalah singkatan dari...
8. Kepala desa dipilih langsung oleh...
9. Sekdes adalah singkatan dari...
10. Tugas utama sekdes adalah...
11. BPD adalah singkatan dari...
12. Penduduk desa pada umumnya bermata pencaharian sebagai...
13. Desa terdiri atas beberapa...
14. Kaur adalah singkatan dari...
15. Kadus adalah singkatan dari...

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 16

Lembar jawab

1. Kepala desa adalah kepala pemerintah desa yang dipilih langsung oleh penduduk desa.
2. Bengkok
3. 6 tahun
4. Kecamatan
5. Membantu sekretaris desa
6. Balai desa
7. Pos pelayanan terpadu
8. Penduduk desa
9. Sekretaris desa.
10. Melaksanakan administrasi desa
11. Badan Permusyawaratan Desa
12. Petani
13. RT dan RW
14. Kepala Urusan
15. Kepala dusun

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 17

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS II

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

Sekolah : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Kelas/Semester : IV / I

Mata Pelajaran : PKn

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Agustus 2011

Nama Pengamat : Warni Ibrahim, S.Pd

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

PERPUSTAKAAN UNNES

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP				V	1.Tidak dilaksanakan 2.Dilaksanakan tapi tidak lengkap
		b. Kemampuan memberikan apersepsi					
		c. Kemampuan					

		menyampaikan tujuan pembelajaran					3.Dilaksanakan 4. Dilaksanakan dan diberi pengembangan.
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.			V		
		d. Mengadakan perlombaan/kuis			V		
		e. Memberikan penghargaan			V		
4.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi			V		
		b. Mengadakan evaluasi		V			
JUMLAH			32				
RATA-RATA			0,8				
PROSENTASI			80%				
KATEGORI			Baik				

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel

Skala Penilaian

Skor	Nilai	Ketuntasan
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Kudus, 16 Agustus 2011

Pengamat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 18

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95	Tuntas
2.	Saefuddin	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	2	3	2	2	4	3	3	4	2	2	27	67,5	Tuntas
4.	Fatihatusururia	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37	92,5	Tuntas
5.	Rika maharani	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	26	65	Tuntas
6.	Siti Badriyah	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23	57,5	Tdk
7.	Nur Indayani	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	23	57,5	Tdk
8.	Risma Ariyanti	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	31	77,5	Tuntas
10.	Endang Ningsih	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	24	60	Tdk
JUMLAH													299	74,75%	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 11

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Lampiran 19

DAFTAR HASIL TURNAMENT

SIKLUS II

Meja turnamen : 1

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Lutfil Hakim	60
2.	II	Fatihatus Sururiah	30
3.	III	Risma Ariyanti	60

Meja turnamen : 2

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Saefuddin	60
2.	II	Rika Maharani	40
3.	III	Izzatul Rofiqoh	50

Meja turnamen : 3

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1	I	Dimas Akbar R	50
2	II	Siti Badriyah	20
3	II	Nur Indayani	30
4	III	Endang Ningsih	50

Lampiran 20

DAFTAR NILAI INDIVIDU SISWA

SIKLUS II

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Keterangan	
					Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95		V
2.	1	Saefuddin	75	80		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85		V
5.	2	Rika maharani	65	85		V
6.	2	Siti Badriyah	50	70		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	V	
8.	3	Risma Ariyanti	80	95		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	65	75		V
		Jumlah	655	775	2	8
		Rata-rata	65,5	77,5	20%	80%

Hasil analisi tes siklus II

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	65,5	77,5
2.	Nilai terendah	50	60
3.	Nilai tertinggi	80	95
4.	Belum tuntas	40%	20%
5.	Tuntas	60%	80%

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 21

DAFTAR SKOR INDIVIDU DAN KELOMPOK

SIKLUS II

NO	Kelompok Asal	Anggota Kelompok			Perolehan skor	Penghargaan
		1	2	3		
1	1	Lutfi	Dimas	Pudin	170	Tim Hebat
2	2	Ria	Rika	Siti&nur	160	Tim Hebat
3	3	Risma	Izah	Endang	120	Tim Hebat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 22

NILAI PRESTASI INDIVIDU

SIKLUS II

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Keterangan	
					Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95		V
2.	1	Saefuddin	75	80		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85		V
5.	2	Rika maharani	65	85		V
6.	2	Siti Badriyah	50	70		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	V	
8.	3	Risma Ariyanti	80	95		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	V	
10.	3	Endang Ningsih	65	75		V
		Jumlah	655	775	2	8
		Rata-rata	65,5	77,5	20%	80%

Hasil analisi tes siklus II

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	65,5	77,5
2.	Nilai terendah	50	60
3.	Nilai tertinggi	80	95
4.	Belum tuntas	40%	20%
5.	Tuntas	60%	80%

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 23

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Lembaga Pemerintahan Kelurahan

Kelas / Semester : IV / I

Alokasi waktu : 2X35 Menit

I. STANDAR KOMPETENSI

Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

II. KOMPETENSI DASAR

Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan.

III. INDIKATOR

- Menjelaskan perbedaan desa dan kelurahan.
- Menjelaskan susunan perangkat kelurahan.
- Menyebutkan lembaga sosial dilingkungan kelurahan.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan perbedaan desa dengan kelurahan dengan baik.
- Melalui Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan susunan pemerintahan kelurahan dengan baik.
- Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan lembaga sosial yang berada dikelurahan dengan baik.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Analisis muatan materi

Konsep : memiliki wawasan tentang sistem pemerintahan didesa.

a. Merupakan nama konsep sistem pemerintahan desa.
b. Misalnya, sistem pemilihan kepala desa, RW, RT. Begitu pula sistem kerjanya seperti pembagian pengairan sawah, rapat atau musyawarah desa, pembagian keamanan, peran PKK
c. Ciri-ciri nya yaitu aktif mengikuti kegiatan didesanya, dengan mematuhi aturan RT, RW, desa, dan menghargai semua sistemyang telah menjadi kesepakatan bersama.
d. Aturannya yaitu merupakan ubungan moral dengal pengetahuan dalam kelembagaan atas dasar kemahuan untuk memahami dan menyadari fakta yang ada.

Nilai :Mengetahui struktur dan sistem dalam kelembagaan serta memmatuhi sistem tersebut sesuai dengan nilai dalam falsafah hidupnya.

Moral: Dapat membentuk moral paham pada sistem dan ada upaya untuk mengikuti sistem tersebut merupakan moral yang diharapkan.

Norma: Untuk mematuhi norma diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum dan kesusilaan dalam memahami dan mengikuti sistem.

Tujuan :Membentuk warga negara yang baik dan memahami desa dan kecamatan.

Materi :Di daerah perkotaan, desa disebut kelurahan. Kelurahan merupakan wilayah yang terdiri atas beberapa kampung. Kelurahan dipimpin oleh seorang lurah, lurah adalah pegawai negeri/pemerintah. Lurah tidak dipilih oleh rakyat melainkan dipilih oleh walikota/bupati atas usul camat.lurah mendapat gaji dari pemerintah.

Lurah menjalankan tugasnya dibantu oleh perangkat kelurahan yang terdiri dari: sekretaris kelurahan,kepala urusan, kepala lingkungan.

Ada beberapa lembaga sosial dilingkungan kelurahan, seperti: posyandu, koperasi, karang taruna.

Perbedaan antara desa dan kelurahan:

Pemerintahan desa	Pemerintahan kelurahan
- Dipimpin oleh kepala desa yang dipilih rakyat.	- Dipimpin oleh lurah yang di angkat oleh bupati

- Jumlah penduduk desa lebih sedikit dan penguasaan teknologi sederhana	- Jumlah penduduk dikelurahan lebih banyak dan maju.
- Bukan pegawai negeri sipil	- Pegawai negeri sipil
- Di desa terdapat badan permusyawaratan desa	- Dikelurahan terdapat dewan kelurahan.

VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Metode

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi
- Kuis

B. Model pembelajaran

Cooperative Learning Tipe Team Game Turnament (TGT)

VII. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pra Kegiatan

- Pengkondisian kelas
- Salam
- Berdoa
- Presensi

B. Kegiatan Awal

- Appersepsi, guru bertanya pada siswa tentang kelurahan.
- Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

C. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi
   - Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kelurahan.
   - Guru menunjukan contoh pemerintahan kelurahan.
   - Siswa membuka buku paket buku paket.
   - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pemerintahan kelurahan dan lembaga sosial yang berada dikelurahan.
2. Elaborasi
   - Siswa dibentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok.
   - Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.
   - Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja.
   - Guru membimbing siswa dalam kelompok.
   - Guru dan siswa membahas lembar kerja.
   - Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat.

- Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang di umumkan oleh guru.
- Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan lembar jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.
- Guru mengadakan kuis berupa pertanyaan yang berada dalam kartu, siapa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut maka akan mendapatkan skor dan skor nya akan bertambah.
- Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

3. Konfirmasi
   - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.
   - Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum di pahami.

D. Kegiatan Akhir

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- Tindak lanjut.
- Guru menutup pelajaran.

VIII. ALAT /BAHAN /SUMBER BELAJAR

A. Sumber

- Buku paket PKn kelas IV,penerbit pustaka indah
- Pengembangan guru
- Lembar kerja siswa (LKS)
- KTSP 2006

B. Media pembelajaran

- Kartu bernomor
- Meja turnamen

IX. PENILAIAN

a. Prosedur Tes

- Tes awal = Tidak ada
- Tes proses = Ada
- Tes akhir = Ada

b. Jenis Tes

- Tertulis
- Lisan

c. Bentuk Tes

- Soal isian

d. Soal

Terlampir

e. Nilai

Nilai Benar = 1

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Nilai salah = 0

Skor = jumlah benar X 100 = 100

15

Kudus, 16 Agustus 2011

Mengetahui

Pengamat

Warni Ibrahim,S.Pd

NIP.19720326 200501 2004

Guru Kelas

Noor Sholihah

NIM.1401909106

Kepala Sekolah

Busiri,S.Pd

NIP.19650612 198806 1002

Lampiran 24

Lembar Soal Turnamen

Siklus II

1. Kelurahan dipimpin oleh...
2. Kelurahan biasanya terdapat di daerah...
3. Kelurahan adalah...
4. Lurah dipilih langsung oleh...
5. Lurah mendapat gaji berupa...
6. Sekel adalah kepanjangan dari...
7. Tugas utama sekel adalah...
8. Tugas utama kepala urusan adalah...
9. Tugas utama kepala lingkungan adalah...
10. RW adalah kepanjangan dari...
11. Tugas utama lurah adalah...
12. PKK bertujuan untuk...
13. RT adalah kepanjangan dari...
14. Perbedaan desa dengan kelurahan adalah...
15. Masa jabatan lurah adalah...

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 25

Lembar jawab

1. Lurah
2. Kota
3. Wilayah yang terdiri atas beberapa kampung
4. Walikota/bupati
5. Uang
6. Sekretaris kelurahan
7. Melaksanakan administrasi kelurahan
8. Membantu sekretaris kelurahan
9. Menyampaikan berita tentang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan dilingkungannya.
10. Rukun warga
11. Melaksanakan kegiatan pemerintahan kelurahan
12. Memberdayakan keluarga
13. Rukun tetengga
14. Kepala desa dipilih oleh rakyat, lurah dipilih oleh bupati
15. Sampai tua.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 26

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS III

Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT Team Game Turnament dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

Sekolah : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Kelas/Semester : IV / I

Mata Pelajaran : PKn

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Agustus 2011

Nama Pengamat : Warni Ibrahim, S.Pd

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

PERPUSTAKAAN UNNES

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP				V	.Tidak dilaksanakan .Dilaksanakan tapi tidak lengkap .Dilaksanakan . Dilaksanakan dan
		b. Kemampuan memberikan apersepsi			V		
		c. Kemampuan				V	

		menyampaikan tujuan pembelajaran					diberi pengembangan.
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi				V	
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok				V	
		c. Membimbing siswa dalam kelompok.				V	
		d. Mengadakan perlombaan/kuis			V		
		e. Memberikan penghargaan				V	
3.	Kegiatan akhir	a. Menyimpulkan materi				V	
		b. Mengadakan evaluasi			V		
JUMLAH			34				
RATA-RATA			0,85				
PROSENTASI			85%				
KATEGORI			Sangat Baik				

Skor maksimal = 40

Persentase aktivitas guru $= \frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel

Skala Penilaian

Skor	Nilai	Ketuntasan
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Kudus, 23 Agustus 2011

Pengamat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 27

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

No	Nama	klmpk	Aspek yang dinilai										Jumlah	Rata-rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Lutfil Hakim	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5	Tuntas
2.	Saefuddin	1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	36	90	Tuntas
3.	Dimas Akbar R	1	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35	87,5	Tuntas
4.	Fatihatusururia	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	Tuntas
5.	Rika maharani	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5	Tuntas
6.	Siti Badriyah	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	28	70	Tuntas
7.	Nur Indayani	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	Tuntas
8.	Risma Ariyanti	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97,5	Tuntas
9.	Izzatul Rofiqoh	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87,5	Tuntas
10.	Endang Ningsih	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5	Tuntas
JUMLAH													348	87%	

Keterangan skala penilaian :

1= kurang

2=cukup

3=baik

4= baik sekali

Aspek yang di nilai

1 = Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran

2 = memperhatikan dan mencatat penjelasan guru

3 = keaktivan siswa dalam kelompok

4 = Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok

5 = Menanggapi evaluasi kelompok

6 = keberanian bertanya kepada guru

7 = keberanian menanggapi jawaban teman yang salah

8 = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

9 = Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

10 = ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi

Skor maksimal = 40

Presentasi aktivitas siswa = $\frac{skor\ perolehan\ hasil\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$

Tabel 17

Skala penilaian

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
34 ≤ skor ≤ 40	Sangat Baik	Tuntas
26 ≤ skor < 34	Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 26	Cukup	Tidak tuntas
10 ≤ skor < 18	Kurang	Tidak tuntas

Lampiran 28

DAFTAR HASIL TURNAMENT

SIKLUS III

Meja turnamen : 1

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Lutfil Hakim	50
2.	II	Fatihatus Sururiah	40
3.	III	Risma Ariyanti	60

Meja turnamen : 2

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1.	I	Saefuddin	60
2.	II	Rika Maharani	50
3.	III	Izzatul Rofiqoh	40

Meja turnamen : 3

No.	Tim Asal	Pemain	Skor
1	I	Dimas Akbar R	50
2	II	Siti Badriyah	30
3	II	Nur Indayani	30
4	III	Endang Ningsih	40

Lampiran 29

DAFTAR NILAI INDIVIDU

SIKLUS III

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Nilai siklus III	Keterangan	
						Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95	100		V
2.	1	Saefuddin	75	80	100		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70	85		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85	100		V
5.	2	Rika maharani	65	85	90		V
6.	2	Siti Badriyah	50	70	80		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	75		V
8.	3	Risma Ariyanti	80	95	100		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	85		V
10.	3	Endang Ningsih	65	75	90		V
		Jumlah	655	775	905		10
		Rata-rata	65,5	77,5	90,5	0%	100%

Tabel

Hasil analisi tes siklus III

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata	65,5	77,5	90,5
2.	Nilai terendah	50	60	75
3.	Nilai tertinggi	80	95	100
4.	Belum tuntas	40%	20%	0%
5.	Tuntas	60%	80%	100%

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 30

DAFTAR SKOR INDIVIDU DAN KELOMPOK

SIKLUS III

NO	Kelompok Asal	Anggota Kelompok			Perolehan skor	Penghargaan
		1	2	3		
1	1	Lutfi	Dimas	Pudin	160	Tim Hebat
2	2	Ria	Rika	Siti&nur	150	Tim Hebat
3	3	Risma	Izah	Endang	140	Tim Hebat

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 31

NILAI PRESTASI INDIVIDU

SIKLUS III

No.	Kelompok	Nama pemain	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Nilai siklus III	Keterangan	
						Blm tuntas	Tuntas
1.	1	Lutfil Hakim	80	95	100		V
2.	1	Saefuddin	75	80	100		V
3.	1	Dimas Akbar R	55	70	85		V
4.	2	Fatihatussururiah	75	85	100		V
5.	2	Rika maharani	65	85	90		V
6.	2	Siti Badriyah	50	70	80		V
7.	2	Nur Indayani	50	60	75		V
8.	3	Risma Ariyanti	80	95	100		V
9.	3	Izzatul Rofiqoh	60	60	85		V
10.	3	Endang Ningsih	65	75	90		V
		Jumlah	655	775	905		10
		Rata-rata	65,5	77,5	90,5	0%	100%

Tabel

Hasil analisi tes siklus III

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata	65,5	77,5	90,5
2.	Nilai terendah	50	60	75
3.	Nilai tertinggi	80	95	100
4.	Belum tuntas	40%	20%	0%
5.	Tuntas	60%	80%	100%

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 32

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN 03 Glagahwaru Kudus

Mata Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Lembaga Pemerintahan Kecamatan

Kelas / Semester : IV / I

Alokasi waktu : 2X35 Menit

I. STANDAR KOMPETENSI

Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

II. KOMPETENSI DASAR

Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan.

III. INDIKATOR

- Menjelaskan pengertian kecamatan
- Menjelaskan perangkat kecamatan atau organisasi kecamatan.
- Menyebutkan lembaga di kecamatan

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan pengertian kecamatan dengan baik.
- Melalui Tanya jawab, siswa dapat menjelaskan susunan pemerintahan kecamatan dengan baik.
- Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan lembaga sosial yang berada dikecamatan dengan baik.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Analisis muatan materi

Konsep : memiliki wawasan tentang sistem pemerintahan didesa/ kecamatan.

a. Merupakan nama konsep sistem pemerintahan desa/ kecamatan.
b. Misalnya, sistem pemilihan kepala desa, RW, RT. Begitu pula sistem kerjanya seperti pembagian pengairan sawah, rapat atau musyawarah desa, pembagian keamanan, peran PKK
c. Ciri-ciri nya yaitu aktif mengikuti kegiatan didesanya, dengan mematuhi aturan RT, RW, desa, dan menghargai semua sistemyang telah menjadi kesepakatan bersama.
d. Aturannya yaitu merupakan ubungan moral dengal pengetahuan dalam kelembagaan atas dasar kemahuan untuk memahami dan menyadari fakta yang ada.

Nilai :Mengetahui struktur dan sistem dalam kelembagaan serta memmatuhi sistem tersebut sesuai dengan nilai dalam falsafah hidupnya.

Moral: Dapat membentuk moral paham pada sistem dan ada upaya untuk mengikuti sistem tersebut merupakan moral yang diharapkan.

Norma: Untuk mematuhi norma diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum dan kesusilaan dalam memahami dan mengikuti sistem.

Tujuan :Membentuk warga negara yang baik dan memahami desa dan kecamatan.

Materi: Kecamatan adalah wilayah administratif dibawah kabupaten atau kota. Wilayah kecamatan dipimpin oleh seorang camat. Organisasi kecamatan tediri atas camat, sekretaris, dan lima seksi serta kelompok jabatan fungsional.

Tugas camat, melaksanakan kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan bupati atau wali kota sesuai dengan karakteristik wilayah.

Sekretaris kecamatan, adalah pemimpin kesekretariatan kecamatan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat.

Para seksi mempunyai tugas membantu camat dalam menyiapkan bahan perumusan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan urusan masing-masing bidang.

Kelompok jabatan fungsional, kelompok jabatan fungsional dari tiap daerah berbeda tergantung kebutuhan masing-masing daerah. Lembaga yang ada di kecamatan antara lain: lembaga pendidikan, pemerintahan, dan sosial kemasyarakatan.

VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Metode

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi
- Kuis

B. Model pembelajaran

Cooperative Learning Tipe Team Game Turnament (TGT)

VII. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pra Kegiatan

- Pengkondisian kelas
- Salam
- Berdoa
- Presensi

B. Kegiatan Awal

- Appersepsi, guru bertanya pada siswa apa nama kecamatan yang mereka tempati.
- Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

C. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi
   - Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kecamatan.
   - Guru menunjukan contoh pemerintahan kecamatan.
   - Siswa membuka buku paket buku paket.
   - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pemerintahan kecamatan dan lembaga sosial yang berada dikecamatan.
2. Elaborasi
   - Siswa dibentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak dan menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok.
   - Ketua kelompok maju mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru.
   - Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja.
   - Guru membimbing siswa dalam kelompok.
   - Guru dan siswa membahas lembar kerja.
   - Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat.
   - Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang di umumkan oleh guru.
   - Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan lembar jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.

- Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.
- Guru mengadakan kuis berupa pertanyaan yang berada dalam kartu, siapa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut maka akan mendapatkan skor dan skor nya akan bertambah.
- Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

3. Konfirmasi

- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.
- Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum di pahami.

D. Kegiatan Akhir

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- Tindak lanjut.
- Guru menutup pelajaran.

VIII. ALAT /BAHAN /SUMBER BELAJAR

A. Sumber

- Buku paket PKn kelas IV,penerbit pustaka indah
- Pengembangan guru
- Lembar kerja siswa (LKS)

- KTSP 2006

B. Media pembelajaran

- Kartu bernomor
- Meja turnamen

IX. PENILAIAN

a. Prosedur Tes

- Tes awal = Tidak ada
- Tes proses = Ada
- Tes akhir = Ada

b. Jenis Tes

- Tertulis
- Lisan

c. Bentuk Tes

- Soal isian

d. Soal

Terlampir

e. Nilai

Nilai Benar = 1

Nilai salah = 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah benar}}{} \times 100 = 100$$

Kudus, 23 Agustus 2011

Mengetahui

Pengamat	Guru Kelas
Warni Ibrahim,S.Pd	Noor Sholihah
NIP.19720326 200501 2004	NIM.1401909106

Kepala Sekolah

Busri,S.Pd

NIP. 19580612 198806 1002

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 33

Lembar Soal Turnamen

Siklus III

1. Gabungan dari beberapa desa disebut...
2. Wilayah kecamatan dipimpin oleh seorang...
3. Berdasarkan keputusan menteri,organisasi kecamatan terdiri atas...
4. Tugas utama sebagai seorang camat adalah...
5. camat adalah pegawai negeri yang mendapat gaji dari...
6. Tugas utama sebagai seorang sekretaris kecamatan adalah...
7. Lembaga pemerintahan tingkat kecamatan adalah...
8. Kantor kepolisian ditingkat kecamatan disebut...
9. Dalam menjalankan tugasnya,camat dibantu oleh...
10. Komandan rayon militer disingkat menjadi...
11. KUA singkatan dari...
12. Tempat berobat untuk masyarakat dikecamatan disebut...
13. Koramil termasuk lembaga pemerintahan ditingkat...
14. Kapolsek adalah singkatan dari...
15. Camat di angkat dan di berhentikan oleh...

Lampiran 34

Lembar Jawab

1. Kecamatan
2. Camat
3. Sekretaris kecamatan,para seksi,dan kelompok jabatan fungsional
4. Melaksanakan kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan oleh bupati
5. Pemerintah
6. Membantu tugas camat
7. Kantor kecamatan, koramil, polsek, dan kantor dinas pendidikan
8. Polsek
9. Sekretaris kecamatan
10. Koramil
11. Kantor urusan agama
12. Puskesmas
13. Kecamatan
14. Kepala kepolisian sektor
15. Pemerintah/ bupati

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 35

Foto Kegiatan Siswa dan Guru

Media kartu bernomor yang digunakan guru dalam pembelajaran

Siswa sebelum mulai pelajaran

Guru menyampaikan materi dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru

Guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru

Siswa mencatat materi yang telah disampaikan oleh guru

Siswa mengerjakan tugas

Guru menjelaskan aturan turnamen/game

Guru memberi contoh aturan memulai game dan siswa memperhatikan guru

Siswa memulai game turnamen

Salah satu kelompok belum memahami turnamen

Salah satu kelompok asik memainkan game