



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN
PKn MELALUI PENDEKATAN *COOPERATIF
LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN MEDIA KARTU BERNOMOR
BERBASIS TIK PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI KARANGANYAR 02 SEMARANG**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Muhammad Nidhomudin
1401910022

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012**

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2012

Peneliti,

Muhammad Nidhomudin

NIM. 1401910022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan siap untuk diuji pada :

hari : Senin

tanggal : 13 Agustus 2012

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Tri Murtiningsih, M.Pd
NIP.19481124 197501 2 001

Harmanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 19540725 198011 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Dra. Hartati, M.Pd
NIP. 1955100519801222001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournamnet (TGT)* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang” ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Kamis

tanggal : 16 Agustus 2012

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd
NIP. 19510801 197903 1 007

Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom
NIP. 19770126 200812 1 003

Penguji Utama

Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom
NIP. 19770126 200812 1 003

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Tri Murtiningsih, M.Pd
NIP.19481124 197501 2 001

Harmanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 19540725 198011 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Tidak ada harga atas waktu, tapi waktu sangat berharga.
Memiliki waktu tidak menjadikan kita kaya, tetapi menggunakannya dengan
baik adalah sumber dari semua kekayaan.*

*Semua waktu adalah waktu yang tepat untuk melakukan sesuatu yang baik.
Jangan menjadi orang tua yang masih melakukan sesuatu yang seharusnya
dilakukan saat muda.
(Mario Teguh).*

*Karya ini saya persembahkan kepada:
Tuhan YME yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya
Kedua orangtua yang selalu mendo'akan saya*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di dalam penulisan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan dalam memperlancar penyelesaian Skripsi ini..
4. Dra. Tri murtiningsih, M. Pd, Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
5. Harmanto, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
6. Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom, Dosen penguji utama yang telah menguji dengan teliti serta memberikan masukan banyak terhadap penulis.

7. Dra. Anastasia Satiyem,MM. Kepala SDN Karanganyar 02 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Teguh Santoso, S.Pd. guru kelas III SDN Karanganyar 02 yang telah membantu penulis untuk pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Karanganyar 02 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.

Semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2012

Peneliti

ABSTRAK

Nidhomudin, Muhammad. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Pendekatan Cooperative Learning tipe Team Game Tournament dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.* Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dra. Trimurtiningsih, M.Pd., dan Harmanto, S.Pd. M. Pd.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan observasi awal di SDN Karanganyar 02 Kota Semarang ditemukan masalah dalam pembelajaran PKn di kelas V. Guru masih monoton serta mendominasi didalam pelaksanaan pembelajaran (*teacher center*), selama pembelajaran banyak sebagian siswa yang mengalami kebosanan dan kurang antusias serta mengobrol sendiri yang mana materi yang disampaikan guru tidak bisa terserap secara maksimal oleh siswa sehingga hasil belajar siswa rendah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn?. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui pendekatan *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK dengan menggunakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi/pengamatan, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan pendekatan *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Pada siklus I keterampilan guru mendapatkan skor 29 dengan baik, kemudian pada siklus II mendapatkan skor 32 dengan kategori baik, dan pada siklus III diperoleh skor 35 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah rerata skor sebanyak 25 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II memperoleh hasil 29 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh hasil sebesar 34 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 60%, siklus II ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 70%, dan untuk siklus III ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 80%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Saran bagi guru adalah guru dapat menggunakan *model pembelajaran* dan media yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : Kualitas, Pembelajaran, PKn, *Cooperative Learning*, TGT.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	8
1.2.1 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.3.1 Tujuan Umum	10
1.3.2 Tujuan Khusus	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11

BAB I I KAJIAN PUSTAKA

2.1 KajianTeori	13
2.1.1 Belajar danPembelajaran	13
2.1.2 Kualitas Pembelajaran	15
2.1.3 Keterampilan Guru	19
2.1.4 Aktivitas Siswa	23
2.1.5 Hakikat PKn (pendidikan kewarganegaraan	27
2.1.6 Tujuan PKn (pendidikan kewarganegaraan)	28
2.1.7 Media Pembelajaran	29
2.1.8 Manfaat Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	32
2.1.9 PendekatanPembelajaran Kooperatif tipeTGT	33
2.1.10 Hasil Belajar	40
2.2 Kajian Empiris	46
2.2.1 Kerangka Berfikir	48
2.2.2 Hipotesis Tindakan	49

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian	50
3.2 Variabel Penelitian	50
3.3 Prosedur dan Langkah-Langkah Penelitian	50
3.3.1 Perencanaan	50
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan	51
3.3.3 Pengamatan atau Observasi	51
3.3.4 Refleksi	52
3.3.5 Siklus Penelitian	52
3.4 Data dan Cara Pengumpulan Data	63
3.4.1 Sumber Data	63
3.4.2 Jenis Data	64
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data	64
3.5 Teknik AnalisisData	66
3.5.1 Data Kuantitatif	66

3.5.2 Data Kualitatif	67
3.5.3 Indikator Keberhasilan	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I	69
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II	89
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan SiklusIII	107
4.1.4 Perbandingan Data pada Pembelajaran di Siklus I, II, dan III	125
4.2 Pembahasan	130
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	130
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	140
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	143
5.2 Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	146

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	66
Tabel 3.2	Klasifikasi kategori tingkatan prosentase.....	68
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I	75
Tabel 4.2	Klasifikasi Penilaian Guru pada Siklus I	75
Tabel 4.3	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	80
Tabel 4.4	Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I... ..	81
Tabel 4.5	Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02.....	85
Tabel 4.6	Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I... ..	85
Tabel 4.7	Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Rerata Nilai Pada Siklus I.....	87
Tabel 4.8	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus II	94
Tabel 4.9	Klasifikasi Penilaian Guru pada Siklus II.....	95
Tabel 4.10	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II	99
Tabel 4.11	Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II	100
Tabel 4.12	Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02.....	104
Tabel 4.13	Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	104
Tabel 4.14	Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Rerata Nilai Pada Siklus II.....	106
Tabel 4.15	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus III	113
Tabel 4.16	Klasifikasi Penilaian Guru pada Siklus III	114
Tabel 4.17	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III.....	119
Tabel 4.18	Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa Siklus III	120
Tabel 4.19	Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02.....	124
Tabel 4.20	Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus III	124
Tabel 4.21	Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Rerata Nilai Pada Siklus I,II dan III.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus I	76
Gambar 4.2	Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus I	82
Gambar 4.3	Diagram Distribus Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	86
Gambar 4.4	Diagram Rekapitulasi Nilai Rerata Siklus I,	87
Gambar 4.5	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus II	95
Gambar 4.6	Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus II	101
Gambar 4.7	Diagram Distribus Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	105
Gambar 4.8	Diagram Rekapitulasi Nilai Rerata Siklus II,	106
Gambar 4.9	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus III	115
Gambar 4.10	Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus III	121
Gambar 4.11	Diagram Distribus Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III	125
Gambar 4.12	Diagram Perbandingan Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II, dan SikluS	128
Gambar 4.13	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	129
Gambar 4.14	Diagram Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	130
Gambar 4.15	Diagram Rekapitulasi Nilai Rerata Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen	149
Lampiran 2 Lembar Observasi Keterampilan Guru	156
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	159
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	162
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	179
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	197
Lampiran 7 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	214
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	219
Lampiran 9 Data Hasil Belajar Siswa	224
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	229
Lampiran 11 Surat-surat dalam Penelitian	240

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga mampu hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta mampu menghadapi segala tantangan dan perubahan zaman di era globalisasi.

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (KTSP 2006:270). Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, perlu ditingkatkan secara terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, disebutkan bahwa kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang penting dalam mengelola pembelajaran di kelas. Guru merupakan agen pembelajaran (*learning agent*) yaitu peran guru sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Selain itu guru dalam mengambil suatu keputusan dapat dipertanggung jawabkan baik dari aspek ilmiah maupun aspek moral. Pengambilan keputusan pendidikan antara lain menyangkut bagaimana perlakuan terhadap anak didik atau siswa, pendekatan yang digunakan, pemilihan sarana dan prasarana pendukung dan organisasi mata pelajaran dan materi ajar yang baik (Citra Umbara, 2005 : 50).

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwa Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2006 : 294). Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran PKn tersebut didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru dengan berorientasi kepada tujuan kurikuler mata pelajaran PKn.

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 (Udin S. Winataputra, 2008 : 1.2).

Kenyataan di lapangan secara umum, pembelajaran PKn di Sekolah Dasar masih cenderung berorientasi pada guru. Pola pengajaran yang diberikan oleh guru cenderung membuat bosan para siswanya, pasalnya metode pengajaran sebagian besar guru diberikan dengan gaya ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang lain. Kondisi tersebut menjadikan siswa belum mampu mengeksplorasi pengalaman belajar secara beragam. Kondisi tersebut kurang didukung oleh keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang optimal. Faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar PKn yang kurang optimal adalah minimnya fasilitas pembelajaran PKn seperti media dan sumber belajar, kualitas dan kuantitasnya jauh dari memadai. Sehingga guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menerapkan pada metode yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru monoton dan kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang optimal. Dengan cara pembelajaran

yang kurang dapat mengaktifkan siswa seperti ini dapat mengurangi keantusiasan dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas V SDN Karanganyar 02 ditemukan bahwa pembelajaran PKn masih belum optimal karena pembelajaran yang dilakukan guru monoton dan kurang kreatif, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, serta penggunaan media dan sumber belajar yang masih kurang. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga suasana pembelajaran PKn belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan. Penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan materi juga belum diupayakan guru. Guru hanya menggunakan buku paket dengan gambar sederhana yang ada di dalamnya.

Demikian juga, hasil studi dokumentasi yang berupa perolehan hasil belajar PKn siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2011/2012 diketahui masih banyak nilai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 88, dengan rata-rata nilai kelas 60,20. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya agar selama proses pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan metode ceramah dapat diubah dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti bersama kolaborator menetapkan

alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan ketrampilan guru. Maka peneliti menggunakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yaitu pendekatan Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan. Pemilihan alternatif pendekatan TGT Dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dilandasi argumen pentingnya guru mendesain pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Perpaduan pendekatan TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK merupakan salah satu pembelajaran multimakna yang bermuara pada pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan efektifitas model pembelajaran TGT antara lain yang dilakukan oleh Diyanto dalam judul ” *penerapan model pembelajaran cooperative learning melalui tipe TGT (teams games tournaments) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Filial Al Iman Adiwerna Tegal pada pokok bahasan bilangan bulat* ”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT tidak hanya dapat meningkatkan aspek kognitif saja, namun semua aspek yang menyangkut perkembangan siswa dalam pembelajaran seperti kemampuan bekerjasama serta partisipasi siswa dalam pembelajaran selain itu pembelajaran kooperatif model TGT juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran secara individual, klasikal maupun secara kelompok. 2) Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT

dapat meningkatkan prestasi hasil belajar PKn pada siswa MTS Filial Al Iman Adiwerna Tegal.

Dalam jurnal kependidikan dasar Universitas Negeri Semarang disebutkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh dari angket terhadap 78 responden tentang persepsi peserta didik terhadap model Pembelajaran menggunakan Pendekatan *Cooperatif Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT), 77% mengisi dengan skala kriteria antara “cukup baik menuju sangat baik”. Hasil dari pretest dan posttest kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 42,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 74,8. Sehingga, dapat diketahui selisih rata-rata nilai tes kelompok eksperimen adalah sebesar 33,3. Dengan selisih rata-rata nilai (indeks G) sebesar 34,3, dapat diketahui efektifitas penerapan melalui indeks gain ternormalisasi ($\langle g \rangle$) sebesar 0,73. Berdasarkan criteria efektifitas melalui indeks $\langle g \rangle$, nilai 0,63 tergolong pada tingkat efektifitas “sedang”. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran menggunakan Pendekatan *Cooperatif Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) efektif terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh suyitno dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dan Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di MTS NW Suradadi Tahun Ajaran 2010/2011*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan intraksi antar siswa, dengan metode pembelajaran Tipe TGT (Teams Games Tournament). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran keoperatif tipe TGT minat dan keaktifan siswa meningkat. Pada siklus I minat siswa berkategori tinggi dengan skor 28, pada Siklus II meningkat menjadi berkategori sangat tinggi dengan skor 33. Pada siklus I siswa dengan keaktifan tinggi sebanyak 14 siswa atau 40%, pada siklus II meningkat menjadi 21 anak atau 36%. Nilai rata-rata pra siklus 64 meningkat menjadi 72 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 74. Tingkat ketuntasan pada pra siklus sebesar 36% meningkat 72% pada siklus I, siklus II meningkat lagi 84%.

Dari beberapa penjelasan jurnal diatas, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, dimana siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang baru dijelaskan dapat optimal dan hasil belajar siswa meningkat.

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **”PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA KARTU BERNOMOR BERBASIS TIK pada PKn untuk meningkatkan prestasi belajar Siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kecamatan Tugu Semarang”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana cara meningkatkan Prestasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?
- b. Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?
- c. Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan peningkatan prestasi pembelajaran PKn diupayakan pencapaiannya dengan menerapkan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. Tugas berupa soal-soal yang didesain dengan menggunakan Media kartu Bernomor Berbasis TIK .
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya.
- d. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (4 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- e. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- f. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- g. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- h. Jika penantang I, II dan III memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- i. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- j. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

- k. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
- l. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
- m. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.
- n. Kesimpulan.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar PKn melalui pendekatan kooperatif tipe TGT dengan dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kec.Tugu Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec. Tugu Semarang ?
- b. Dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?

- c. Dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dengan Media kartu Bernomor Berbasis TIK dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 2 Kec.Tugu Semarang ?

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya yang berhubungan dengan inovasi pembelajaran. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi:

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran PKn agar kualitas pembelajaran PKn dapat meningkat.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi guru

Menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran PKn khususnya dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bermakna sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Dengan penerapan pendekatan kooperatif tipe TGT berbasis Media kartu Bernomor Berbasis TIK. Siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam memahami pada proses pembelajaran PKn.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu usaha perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat meningkatkan kinerja guru dan kinerja sekolah dalam upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian belajar

Para Ahli berbeda berpendapat dalam mendefinisikan belajar. Namun hakikatnya memiliki pengertian yang sama.

Menurut Gagne menyatakan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Agus Suprijono, 2011 : 7)

Hamalik (2007:36) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pengertian ini adalah pengertian belajar yang populer. Hamalik juga menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Nana Sudjana (1997 : 5) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan,

kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek – aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar seseorang menuju ke arah perubahan tingkah laku melalui serangkaian aktivitas tertentu yang bersifat permanen. Perubahan tersebut dapat dilihat pada setiap aktivitas pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.1.2 Pengertian pembelajaran

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan profesional, sebab apa yang harus dikerjakan guru dikelas maupun di luar kelas melibatkan berbagai keputusan edukatif yang perlu dilakukan secara cermat. Atas dasar pemikiran diatas, maka peneliti menjabarkan beberapa definisi mengenai pembelajaran diantaranya adalah :

Pembelajaran menurut Zainal Aqib (2004 : 41) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hamalik (2007: 55) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang dilakukan melalui interaksi guru dengan

memanfaatkan pengalaman siswa dan unsur-unsur di sekitar siswa yang bertujuan untuk mempermudah siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Unsur utama pembelajaran menurut pendapat Briggs (dalam Rifa'i, 2009:191) adalah adanya peristiwa dan adanya kemudahan. Pembelajaran pada prinsipnya adalah memudahkan siswa, bukan mempersulit. Menurut Oemar Hamalik (2007:55), unsur manusia merupakan syarat utama dalam pembelajaran: harus ada guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pebelajar. Selain adanya guru dan siswa, diperlukan seperangkat hal-hal lain dalam pembelajaran seperti: material, perlengkapan dan prosedur. Material berarti ada materi yang diajarkan atau dipelajari oleh manusia. Perlengkapan berarti segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran. Prosedur adalah langkah-langkah yang disusun sistematis dalam pembelajaran.

Menurut G.E.Olson, 1945 menekankan bahwa tujuan pembelajaran ialah mempersiapkan siswa untuk menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan, mereka bukan dipersiapkan untuk menghadapi berbagai masa depan yang masih jauh, 10 atau 20 tahun kedepan, melainkan untuk memecahkan masalah – masalah sehari – hari dalam lingkungannya, di rumah dan di masyarakat. Karena itu para siswa harus mengenal keadaan kehidupan yang sesungguhnya dan belajar memecahkannya (Oemar Hamalik 2010 : 64). Atas dasar pemikiran diatas, maka tujuan pembelajaran merupakan arah yang ditetapkan dalam proses tersebut. Tanpa adanya tujuan pembelajaran menjadi tidak terarah dan tidak bermakna. Dengan adanya tujuan, maka waktu pencapaian tujuan menjadi penting, dan evaluasi pembelajaran menjadi mutlak diperlukan. Kegiatan-kegiatan yang

dilakukan oleh guru tidak boleh tanpa tujuan. Yang mana tujuan pembelajaran dijadikan sebagai dasar bagi seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.1.3 Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas atau mutu berarti tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat sesuatu (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kualitas>), diunduh tanggal 11 April 2012, 10.30). Kualitas pembelajaran berarti tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat dari pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan semakin baik apabila seluruh komponen pembelajaran dapat berjalan sebagai sebuah sistem yang baik dan terpadu.

Hamdani (2011:194) mengartikan kualitas pembelajaran sebagai pembelajaran bermutu atau pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan atau sasarannya. Tingkat pencapaian tujuan pembelajaran berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap melalui proses pembelajaran disebut dengan kualitas pembelajaran.

Dari pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkatan baik buruknya pembelajaran, menyangkut pembelajaran yang efektif. Sehingga dari penjelasan tersebut, supaya terlaksana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan maka harus memperhatikan hal hal yang berkaitan mengenai faktor – faktor kualitas pembelajaran.

2.1.1.4 Faktor-faktor Kualitas Pembelajaran

Faktor-faktor kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku pembelajaran guru (*teacher behavior*), perilaku dan dampak belajar siswa (*student behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan system pembelajaran (<http://www.scribd.com/doc/10957380/Peningkatan-Kualitas-Pembelajaran-2>), diunduh tanggal 11 April 2012, 12.15 WIB).

Masing-masing faktor-faktor tersebut secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut :

2.1.1.4.1 Perilaku pembelajaran guru (*teacher behavior*), dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut:

- a. Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar mata pelajaran PKn dan guru.
- b. Menguasai disiplin ilmu dan materi yang diajarkan serta mampu memilih, menata, mengemas dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa.
- c. Guru memahami keunikan setiap siswa dengan segenap kelebihan, kekurangan, dan kebutuhannya. Memahami lingkungan keluarga, sosial-budaya dan kemajemukan masyarakat tempat siswa berkembang.

2.1.1.4.2 Perilaku dan dampak belajar siswa , dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut:

- a. Sebagian besar siswa memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, termasuk di dalamnya persepsi dan sikap terhadap mata pelajaran, guru, media dan fasilitas belajar, serta iklim belajar.
- b. Sebagian besar siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagian besar siswa mampu menguasai materi ajar mata pelajaran PKn yang diberikan oleh guru.

2.1.1.4.3 Kualitas media pembelajaran. Tampak dari:

- a. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan.
- b. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
- c. mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

1..1.1.6 Sistem pembelajaran PKn yang dilaksanakan di kelas mampu menunjukkan kualitasnya, jika:

- a. Kelas dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya.
- b. Kelas memiliki siswa-siswa yang berprestasi.
- c. Kelas responsif terhadap hal-hal baru, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan dan menyesuaikan faktor – faktor kualitas pembelajaran didalam keterampilan yang harus dimiliki oleh guru didalam mengajar dengan tujuan agar terlaksananya pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

2.1.2 Keterampilan guru

Guru memiliki tugas berat yaitu untuk mencerdaskan anak didiknya. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan dasar untuk mendukung tugas-tugasnya dalam interaksi edukatif. Keterampilan dasar merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru. Keterampilan dasar mengajar tersebut meliputi:

2.1.2.1 Keterampilan bertanya

2.1.2.2 Keterampilan memberi penguatan (reinforcement)

2.1.2.3 Keterampilan menggunakan variasi

2.1.2.4 Keterampilan menjelaskan

2.1.2.5 Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

2.1.2.6 Keterampilan mengelola kelas

2.1.2.7 Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

2.1.2.8 Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

(Dr. Rusman, M.Pd, 2007 : 80 – 92).

Dari beberapa jenis keterampilan dasar mengajar, maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

2.1.3.1 Keterampilan bertanya

Secara universal, guru akan selalu menggunakan keterampilan bertanya kepada siswa. Cara guru bertanya (kepada kelas, kelompok atau individu), mempengaruhi hasil belajar siswa dan suasana kelas baik sosial atau emosionalnya. Pertanyaan guru membantu siswa untuk belajar dan menerima informasi lebih sempurna. Selain mengetahui bagaimana bertanya yang baik dan benar, guru juga harus mengetahui pengaruh pertanyaannya kepada siswa atau kelas. Komponen bertanya yang harus ada adalah jelas dan ringkas. Selain itu, guru juga memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir. Guru dapat melakukan pindah gilir, yaitu mengarahkan pertanyaan kepada siswa lain ketika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Kehangatan dan antusias yang diperlihatkan oleh guru terhadap jawaban siswa mempunyai arti penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dalam keterampilan bertanya dasar, guru harus menghindari beberapa hal penting. Pertama adalah mengulangi pertanyaan sendiri. Pengulangan pertanyaan yang sama menyebabkan proses belajar berkurang. Kedua adalah mengulangi jawaban siswa. Mengulangi jawaban siswa adalah hal yang tidak perlu, dan mengurangi adanya komentar. Ketiga adalah menjawab pertanyaan sendiri. Hal tersebut membuat siswa frustrasi dan mengurangi perhatiannya terhadap pembelajaran. Keempat adalah meminta jawaban serentak karena tidak produktif dan tidak memecahkan masalah.

2.1.3.2 Keterampilan memberi penguatan (*reinforcement*)

Pemberian hadiah dan hukuman secara psikologis memiliki pengaruh terhadap tingkah laku seseorang yang menerimanya. Pemberian hadiah dan hukuman memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengubah tingkah laku seseorang. Hadiah dan hukuman merupakan respon seseorang terhadap orang lain agar terjadi pengulangan atau pengurangan perilaku tertentu. Hadiah merupakan respon positif, sedangkan hukuman merupakan respon negatif. Pemberian respon tersebut disebut dengan pemberian penguatan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perubahan tingkah laku siswa dapat dilakukan dengan cara pemberian penguatan.

Pemberian penguatan memerlukan penggunaan komponen-komponen yang tepat. Komponen tersebut antara lain: penguatan verbal (kata-kata), penguatan gestural (mimik, dan gerakan tubuh), penguatan kegiatan, penguatan mendekati, penguatan sentuhan, dan penguatan tanda.

2.1.3.3 Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai kemampuan guru dalam menggunakan berbagai macam cara dalam proses belajar mengajar. Tujuan penggunaan variasi adalah untuk mumbuhkan ketekunan, minat dan ketertarikan siswa serta mempertahankannya hingga akhir proses pembelajaran. Pembelajaran tanpa variasi menyebabkan kebosanan, perhatian rendah, mengantuk dan tujuan belajar tidak tercapai. Kemampuan mengadakan variasi memiliki tiga aspek yaitu: variasi gaya mengajar, variasi penggunaan media dan bahan ajar, variasi interaksi guru dan siswa.

2.1.3.4 Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis kepada siswa. Tujuannya adalah menunjukkan hubungan, menekankan sesuatu, dan memberi penjelasan. Keberhasilan guru menjelaskan tergantung pada tingkat pemahaman yang ditentukan anak didik. Keberhasilan penjelasan guru dapat ditingkatkan dengan memperhatikan adanya kejelasan, penggunaan contoh, adanya penekanan, dan umpan balik siswa.

2.1.3.5 Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Kemampuan membuka pelajaran adalah perbuatan guru dalam menciptakan suasana yang menarik perhatian siswa, dan menciptakan suasana siap mental agar perhatian siswa terpusat pada apa yang akan dipelajari.

Keterampilan menutup adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

2.1.3.6 Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas berarti pengaturan kondisi kelas dan suasana kelas menjadi kondusif bagi proses belajar. Kondisi kondusif yang dimaksudkan adalah aman, tenang dan nyaman sehingga proses transfer ilmu pengetahuan menjadi efektif, efisien dan berjalan optimal. Kondisi yang optimal dapat tercapai apabila guru dapat mengatur anak didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana menyenangkan untuk mencapai tujuan.

2.1.3.7 Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah. Empat karakteristik dalam diskusi kelompok kecil adalah: melibatkan sekelompok individu, adanya interaksi tidak formal, adanya tujuan dan kerja sama, dan adanya aturan.

2.1.3.8 Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Jenis kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan guru dalam konteks belajar-mengajar dalam melayani 3-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan. Guru dapat membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Pengelompokan anak didik dalam proses interaksi edukatif merupakan pembentukan organisasi sosial dalam pengajaran. Dalam pengelompokan siswa, ada tiga cara yang dapat digunakan. Cara tersebut adalah: pengelompokan atas dasar tugas, pengelompokan atas dasar dinamika proses kelompok, dan pengelompokan atas dasar pengalaman pembentuk kelompok yang telah dilakukan.

Berdasarkan beberapa keterampilan dasar mengajar guru tersebut, dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

2.1.4 Aktivitas siswa

Menurut Oemar Hamalik (2007:89), dalam diri masing-masing siswa terdapat prinsip aktif yaitu keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Segala sesuatu

yang dilakukan baik berupa kegiatan fisik maupun kegiatan nonfisik merupakan suatu aktifitas. Aktivitas selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas yang dimaksud di sini bukan hanya aktivitas fisik tetapi mencakup mental. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut saling berkait. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa aktifitas belajar pada hakikatnya adalah seluruh kegiatan siswa baik jasmani maupun rohani yang bertujuan untuk belajar. Aktivitas siswa yang timbul pada proses belajar mengajar akan menimbulkan terciptanya suasana yang kondusif serta mampu mendukung tercapainya tujuan belajar. Menurut Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 2011 : 172 – 173) Jenis – jenis aktivitas belajar siswa dibagi dalam 8 kelompok diantaranya adalah :

- 2.1.4.1 Kegiatan – Kegiatan visual
- 2.1.4.2 Kegiatan – Kegiatan lisan
- 2.1.4.3 Kegiatan – Kegiatan mendengarkan
- 2.1.4.4 Kegiatan – Kegiatan menulis.
- 2.1.4.5 Kegiatan – kegiatan menggambar.
- 2.1.4.6 Kegiatan – kegiatan metrik
- 2.1.4.7 Kegiatan – Kegiatan mental
- 2.1.4.8 Kegiatan – Kegiatan emosional

Diantara beberapa aktivitas belajar siswa diatas, hanya ada beberapa aktivitas siswa yang dapat di implementasikan pada pembelajaran PKn menggunakan tipe TGT. Dikarenakan dengan pemilihan jenis – jenis aktivitas siswa ini, bertujuan agar teraplikasinya seluruh konsep dasar dalam model pendekatan tipe TGT dalam rancangan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas siswa dalam proses belajar.

Kegiatan- kegiatan siswa tersebut antara lain :

- 2.1.4.1 Kegiatan – Kegiatan visual
- 2.1.4.2 Kegiatan – Kegiatan lisan
- 2.1.4.3 Kegiatan – Kegiatan mendengarkan
- 2.1.4.4 Kegiatan – Kegiatan menulis
- 2.1.4.5 Kegiatan – Kegiatan mental
- 2.1.4.6 Kegiatan – Kegiatan emosional

Dari beberapa kegiatan belajar siswa di atas, maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

2.1.4.1 Kegiatan – Kegiatan visual

Membaca, melihat gambar – gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2.1.4.2 Kegiatan – Kegiatan lisan

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

2.1.4.3 Kegiatan – Kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

2.1.4.4 Kegiatan – Kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan – bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

2.1.4.5 Kegiatan – Kegiatan mental

Merenungkan, Mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor – faktor, melihat, hubungan – hubungan dan membuat keputusan.

2.1.4.6 Kegiatan – Kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang. Kegiatan – Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan dan menyesuaikan komponen aktivitas siswa tersebut di dalam langkah-langkah

pembelajaran PKn dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

2.1.5 Hakikat PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Dalam standar kompetensi kurikulum 2006, ditegaskan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship Education)" adalah merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter serta dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan dalam Encyclopedia of Educational Research dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dapat dibagi 2, yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, pendidikan kewarganegaraan membahas masalah hak dan kewajiban. Sedangkan dalam arti luas, pendidikan kewarganegaraan membahas masalah: moral, etika, sosial, serta berbagai aspek kehidupan ekonomi. Sedangkan Turner dkk., mengungkapkan bahwa Civics merupakan suatu studi tentang hak-hak dan kewajiban dari warga negara.

Mata pelajaran PKn sangat esensial diberikan di persekolahan di negara kita sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter (*National Character Building*), setia, memiliki komitmen kepada bangsa dan negara Indonesia yang majemuk. Selain itu, pentingnya mata pelajaran PKn diberikan di sekolah adalah dalam rangka membina sikap dan perilaku siswa sesuai dengan nilai moral Pancasila dan UUD 1945 serta menangkal berbagai

pengaruh negatif yang datang dari luar. Baik berkaitan dengan masalah ideologi maupun budaya.

Rumusan tujuan untuk masing-masing satuan pendidikan mengacu pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional beserta peraturan-peraturan pemerintah yang menyertainya. Dalam merumuskan tujuan dan materi pelajaran PKn SMP dan SMA, di samping harus memperhatikan tingkat perkembangan siswa juga harus melihat kesinambungan, kedalaman, dan konsekuen antarkelas atau antarjenjang pendidikan untuk menghindari terjadinya pengulangan yang mungkin saja akan mengakibatkan kebosanan siswa.

2.1.6 Tujuan PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Dalam standar kompetensi kurikulum PKn tahun 2006, ditegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan dan menyesuaikan hakekat dan tujuan pendidikan kewarganegaraan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dengan tujuan memberikan motivasi belajar siswa.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Para Ahli berbeda berpendapat dalam mendefinisikan Media Pembelajaran . Namun hakikatnya memiliki pengertian yang sama.

Achmad sugandi (2008 : 30) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat / wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar.

Zaenal Aqib (2002 : 58) Menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran

merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan secara garis besar bahwa media adalah suatu perantara yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa dan dapat merangsang siswa dalam belajar.

2.1.7.2 Macam – macam Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis , tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan bahan serta cara pembuatannya. Menurut (Syaiful Bahri Djamarah, 2010 : 124) media dibagi menjadi 3 macam diantaranya adalah :

2.1.7.2.1 Media Auditif

2.1.7.2.2 Media Visual

2.1.7.2.3 Media Audiovisual

Dari beberapa macam media di atas kemudian peneliti menyesuaikan dengan pendekatan TGT menggunakan kartu bernomor berbasis TIK sehingga media yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

2.1.7.2.1 Media Auditif

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, casset recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran

2.1.7.2.2 Media Visual

Adalah Media yang hanya mengandalkan indra penglihatan . Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan, Adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

2.1.7.2.3 Media Audio Visual

Adalah Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua .Contohnya Film bersuara atau video Casette.

2.1.7.3 Kartu Bernomor

Dalam hal ini kartu bernomor termasuk dalam kategori media visual yang mana mempunyai pengertian sebagai suatu media pembelajaran berbentuk kartu bernomor yang di dalamnya berisi pertanyaan serta jawaban seputar materi pelajaran yang mana dalam pelaksanaannya memanfaatkan suasana game tournament, sehingga diharapkan dapat memacu aktivitas belajar siswa dan meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka peneliti memilih media kartu tournament berbasis TIK dalam pembelajaran dikarenakan mencakup keseluruhan fungsi dari media yang ada dan dapat diterapkan secara tepat dalam penerapan pendekatan Kooperatif learning tipe TGT dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalkan saja dalam pembelajaran menggunakan gambar-gambar menarik maupun melalui tanyangan LCD Proyektor dan kartu kuis

dalam penyampaian materi kepada siswa menggunakan pembelajaran model game dan turnamen, sehingga siswa akan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena termotivasi oleh media pembelajaran yang ada.

2.1.8 Manfaat Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Nana Sudjana (2009 : 2) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut : (1) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.(2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.(3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.(4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.(4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.(5) Media memungkinkan proses belajar dapat di lakukan di mana saja dan kapan saja.(6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.(7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan dan menyesuaikan manfaat media pembelajaran kewarganegaraan melalui pendekatan Kooperatif Tipe TGT dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran guru dan hasil belajar siswa.

2.1.9 Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*).

2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran kooperatif

Para Ahli berbeda berpendapat dalam mendefinisikan Pembelajaran kooperatif. Namun hakikatnya memiliki pengertian yang sama.

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 (Slavin, 2010:29).

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 (David W.Johnson, 2010: 8).

Dari pengertian di atas dapat ditarik Kesimpulan Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

2.1.9.2 Ciri-ciri pembelajaran Kooperatif sebagai berikut.

- a. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Untuk melaksanakan pembelajaran yang berprinsip pada pendekatan kooperatif adalah :

Pada siswa adanya kegiatan :

- a. Interaksi antar siswa
- b. Berdiskusi untuk mengemukakan pendapat
- c. Kerjasama saling membantu

Pada Guru melaksanakan kegiatan :

- a. Merancang kegiatan
- b. Menyiapkan lembar kegiatan siswa (LKS)
- c. Memantau kegiatan kelompok
- d. Membimbing
- e. Memvalidasi
- f. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok

2.1.9.3 Model – model pembelajaran Kooperatif

Adapun Model – model pembelajaran Kooperatif antara lain :

- a. *Role Playing*,
- b. *Problem Based Intruction (PBI)*,
- c. *Course Review Horay (Bingo)*,

- d. *Mind Mapping* (Peta pikiran)
- e. *Change of pairs* (Tukar pasangan)
- f. *Debate*
- g. *Group Investigation*
- h. *Group to arround* (keliling kelompok)
- i. *Snowball Throwing*
- j. *Student Teams Achievement Divisions* (STAD),
- k. *Team Game Tournament* (TGT),
- l. *Jigsaw* .(pp. LPMP Jateng ,2007)

Dari beberapa model pembelajaran kooperatif diatas peneliti memilih metode pembelajaran tipe TGT, dikarenakan oleh peneliti model pembelajaran tipe TGT ini mampu meningkatkan aktivitas dan kualitas pembelajaran siswa dalam suasana permainan tournamen yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.9.4 Pembelajaran kooperatif model TGT

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) Menurut Slavin (2010 : 163), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Pembelajaran kooperatif model TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. 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.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran. Dalam team games tournaments (TGT) setiap tim beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan tim tetap sama, tetapi tiga orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan

penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang kemampuannya setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu. Slavin (2005:163) mengatakan bahwa komponen-komponen dalam TGT perlu memperhatikan:

2.1.9.4.1 Presentasi Kelas

2.1.9.4.2 Kelompok (Team)

2.1.9.4.3 Permainan (Games)

2.1.9.4.4 Kompetisi (Turnamen)

2.1.9.4.5 Penghargaan kelompok (Team recognize)

Dari beberapa komponen diatas maka dapat didefinisikan sebagai berikut :

2.1.9.4.1 Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan guru agar kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti team games tournaments.

2.1.9.4.2 Kelompok (Team)

Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Diharapkan setiap anggota kelompok melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya.

2.1.9.4.3 Permainan (Games)

Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga siswa yang diwakili kelompok berbeda. Siswa mengambil kartu yang bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain untuk menantang jawaban yang lain.

2.1.9.4.4 Kompetisi (Tournament)

Kompetisi merupakan bentuk permainan langsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswa dengan kemampuan tertinggi di meja 1, meja 2 dan seterusnya. Kompetisi ini merupakan system penilaian kemampuan perorangan dalam STAD, memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.

2.1.9.4.5 Penghargaan kelompok (*Team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40 - 45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30 - 40.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif TGT adalah sebagai berikut:

2.1.9.4.5.1 Kelompok (*Team*)

- a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen.
- b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok.

2.1.9.4.5.2 Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna pada saat game dan menentukan skor kelompok.
- c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran di dalam kelas.

2.1.9.4.5.3 Permainan (*Games*)

- a. Memberikan game dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi.
- b. Memberikan game dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek.
- c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar.

2.1.9.4.5.4 Kompetisi (*Turnamen*)

- a. Membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

- b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan.

2.1.9.4.5.5 Penghargaan (*Team recognize*)

- a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen.
- b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

2.1.9.4.5.6 Penutup.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Pembelajaran kooperatif model TGT mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, yang mana dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

2.1.10 Hasil Belajar

Para Ahli berbeda berpendapat dalam mendefinisikan hasil belajar. Namun hakikatnya memiliki pengertian yang sama, Rifa'i dan Anni (2009:85) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung apa yang dipelajari oleh peserta didik. Perubahan perilaku peserta didik dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut merupakan perubahan perilaku yang diinginkan dan menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah terjadi.

Dalam kegiatan belajar, tujuan pembelajaran tersebut memiliki tiga peranan. Pertama adalah memberikan arah kepada kegiatan pembelajaran. tujuan pembelajaran mengarahkan pada pemilihan strategi yang tepat, jenis kegiatan

yang sesuai, dan mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan yang diharapkan serta penggunaan waktu yang efisien. Kedua adalah untuk mengetahui kemajuan belajar dan adanya pembinaan (remedial). Ketiga adalah sebagai bahan komunikasi. Bloom (Aunurrahman, 2010: 49 – 53) menyampaikan tiga taksonomi tersebut sebagai tiga ranah belajar: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dapat didefinisikan sebagai berikut :

2.1.10.4 Ranah kognitif

Meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Dimensi proses kognitif menurut Anderson, L.W dan Krathwohl, D. R. 2001 mencakup menghafal (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyse*), mengevaluasi (*evaluate*), dan membuat(*create*)([http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=taksonomi%20blom%20terbaru%20ranah %20kognitif%20afektif%20psikomotorik](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=taksonomi%20blom%20terbaru%20ranah%20kognitif%20afektif%20psikomotorik)).

- a. Mengetahui. Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat (Widodo, 2006). Kata operasional mengetahui yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasang, menandai, menamai.

- b. Pertanyaan memahami (*understand*). Pertanyaan pemahaman menuntut siswa menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Siswa harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban siswa tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya (Widodo, 2006). Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.
- c. Mengaplikasikan (*apply*). Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan (Widodo, 2006). Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.
- d. Menganalisis (*analyze*). Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut (Widodo, 2006). Kata operasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun

outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan.

- e. Mengevaluasi (*evaluate*). Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata operasionalnya yaitu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.
- f. Membuat (*create*). Membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi (Widodo, 2006). Kata operasionalnya yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.

2.1.10.5 Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*), dan motivasi (*motivation*) siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom (Aunurrahman, 2010: 49 – 53) membagi ranah afektif menjadi lima aspek, yaitu:

- a. *Receiving* (Penerimaan)

Merupakan tingkat afektif yang terendah, meliputi penerimaan secara pasif terhadap suatu masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan. Misalnya mendengarkan dengan seksama penjelasan guru energi dan panas.

- b. *Responding* (Jawaban)

Merupakan bagian afektif yang meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Misalnya menyerahkan laporan praktikum/tugas tepat waktu.

c. Valuing (Penilaian)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Misalnya menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap alat-alat laboratorium yang dipakai waktu praktikum dan bersikap jujur dalam kegiatan pembelajaran.

d. Organization (Organisasi)

Meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi satu sistem nilai. Sikap-sikap yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal. Sikap yang ditunjukkan misalnya mampu menimbang akibat positif dan negatifnya tentang kemajuan sains terhadap kehidupan umat manusia.

e. Characterization (Karakteristik)

Merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Misalnya bersedia mengubah pendapat jika ditunjukkan bukti-bukti yang tidak mendukung pendapatnya.

2.1.10.6 Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan manual fisik (*skills*) dan kemampuan bertindak individu. (Aunurrahman, 2010: 49 – 53) mengembangkan ranah psikomotor dengan enam jenjang, yaitu:

- a. Gerakan refleks, gerakan yang tidak disadari.
- b. Keterampilan gerakan-gerakan dasar, yaitu gerakan yang menuntut kepada keterampilan yang sifatnya kompleks.
- c. Kemampuan perseptual, termasuk membedakan visual, auditif, motoris.
- d. Kemampuan dalam bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hamalik (2011:31) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, keterampilan. Hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Hasil belajar lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Sudjana (2004 : 22) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dimiliki siswa yang diperoleh setelah mengalami proses kegiatan belajar mengajar. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa perubahan dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. Adapun hasil belajar siswa tercermin dari nilai yang diperoleh siswa setelah mengalami evaluasi pembelajaran.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Beberapa hasil penelitian tentang pendekatan pembelajaran *Cooperatif learning* tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pkn memperkuat peneliti melakukan penelitian tindakan serupa. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh diyanto dengan judul penerapan model pembelajaran cooperative learning melalui tipe TGT (teams games tournaments) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII6 mts. Filial al iman adiwerna tegal pada pokok bahasan bilangan bulat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan (2) Peningkatan hasil belajar siswa yang di tandai dengan ketuntasan belajar siswa (<http://www.pustakaskripsi.com/topics/peningkatan+hasil+belajar+ips+melalui+penerapan+model+pembelajaran+tgt+teams+games+tournament>) di unduh tanggal 10 April 2012.

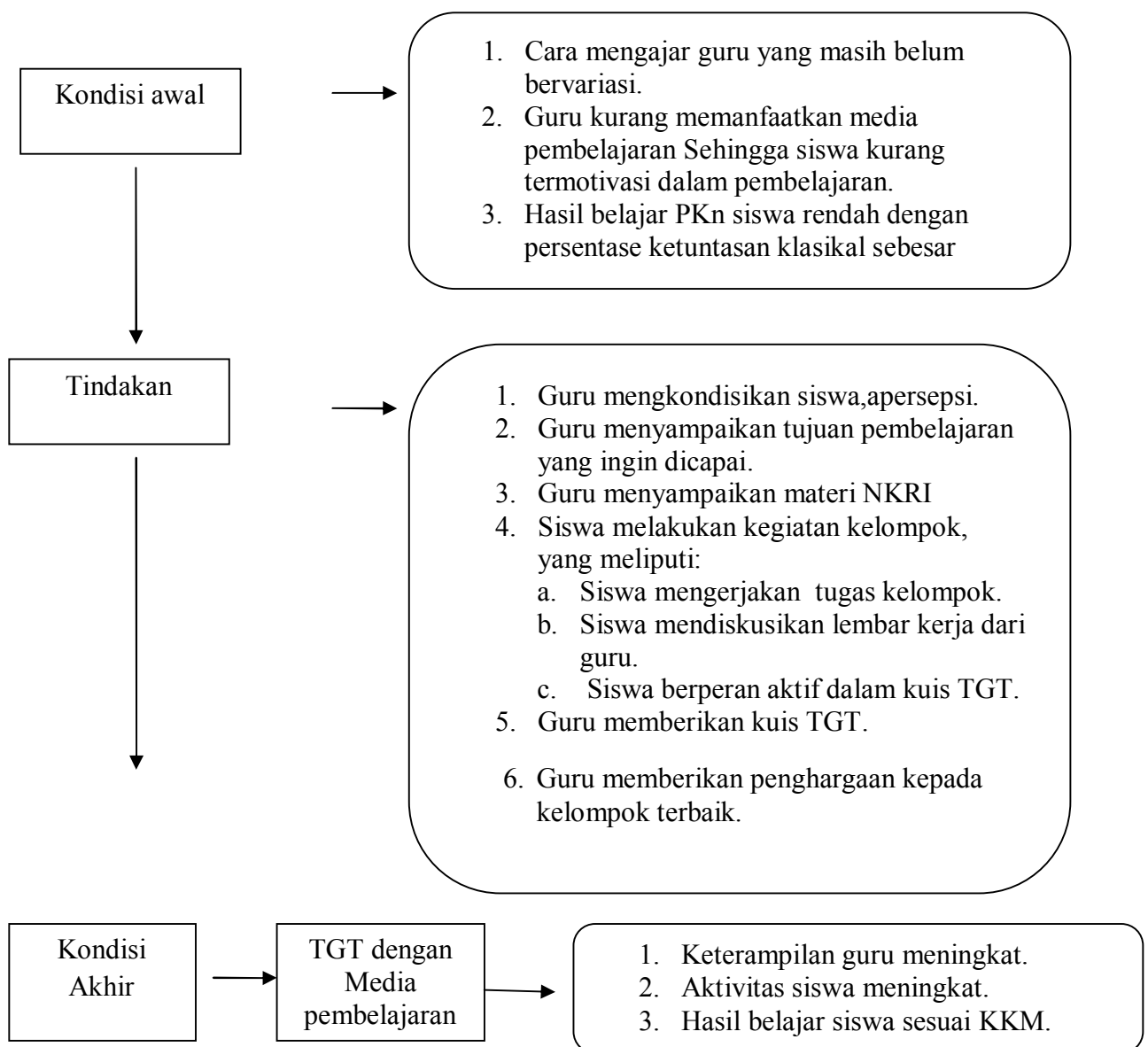
Penelitian yang lain dilakukan oleh moh. hizbul wathan dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dan Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Prestasi Belajar Siswa Di MTs Nw Suradadi Tahun Ajaran 2010/2011 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa temuan dapat (a) meningkatkan hasil belajar peserta didik. (b) ketrampilan guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan.(c) ketrampilan pemahaman siswa meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Dedi Rohendi, M.T dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikas”. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan beberapa prinsip dasar atau dalil yang dapat dirumuskan berkenaan dengan model pembelajaran kooperatif. (a) Belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, (b). Penguasaan materi pelajaran lebih meningkat dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, (c). Pembelajaran yang menggunakan kegiatan kelompok yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d). Kegiatan berkelompok lebih efektif jika pengelompokkan dilakukan dengan kegiatan yang kreatif, (e). Penguasaan siswa dalam materi pelajaran meningkat melalui penggunaan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa (f). Siswa lebih cepat menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran bila didahului dengan langkah orientasi (g). Wawasan pengetahuan siswa lebih luas melalui penggunaan kegiatan eksplorasi, (h).Penguasaan pengetahuan siswa lebih kuat

melalui kegiatan pendalaman dan penguatan, (i). Penyimpulan diakhir pelajaran memperkuat penguasaan siswa dalam materi yang dipelajari.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model TGT berbasis media pembelajaran adalah alternatif yang tepat untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

2.2.1 Kerangka Berfikir



2.2.2 Hipotesis tindakan

Dengan penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe TGT dengan menggunakan kartu turnamen berbasis TIK meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas V Sekolah Dasar Karanganyar 2 Tugu Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 SUBJEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kecamatan Tugu Kota Semarang yang berjumlah 20 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 11 siswa dan jumlah siswa perempuan 9 siswa.

3.2 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. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.

3.3 PROSEDUR DAN LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

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

3.3.1 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 :

- a. Menentukan materi pelajaran PKn dan menetapkan indikator bersama kolaborator.
- b. Menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan bersama kolaborator dan skenario pembelajaran PKn dengan pendekatan Kooperatif Learning tipe TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mempersiapkan alat evaluasi pembelajaran yang berupa lembar pembagian meja turnamen, kartu soal dan jawaban, lembar skor permainan.
- e. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.3.2 Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari rancangan strategi maupun skenario pembelajaran yang telah di buat (Suhardjono, 2009 : 76). Pelaksanaan dalam penelitian ini direncanakan dalam 3 siklus. Pada siklus pertama tentang Batas Wilayah NKRI, Luas wilayah NKRI, posisi lintang serta bujur nya dan siklus kedua tentang Pengertian dan Proses terjadinya NKRI Siklus ketiga tentang Tujuan dan fungsi NKRI .

3.3.3 Pengamatan atau 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.

3.3.4 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 pembelajara PKn menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT, apakah sudah efektif jika dilihat dari keterrcapaian 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 II .

3.3.5 Siklus Penelitian

3.3.5.1 Siklus pertama

3.3.5.1.1 Perencanaan

- a. Menelaah materi tentang Memahami Keputusan Bersama, guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Tugu Semarang.
- b. Menyusun RPP berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT.
- c. Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.

- d. Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar soal siswa, lembar soal turnamen siswa dan tes tertulis.
- e. Mempersiapkan lembar observasi beserta catatan lapangan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

3.3.5.1.2 Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pada siklus pertama meliputi :

3.3.5.1.2.1 Kegiatan Awal

- a. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- b. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- c. Guru dan siswa bertanya jawab tentang fungsi peta dunia.

3.3.5.1.2.2 Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru memperlihatkan sebuah peta dunia yang jelas dan dapat dilihat oleh semua siswa.
- b. Siswa mengamati gambar dan memperhatikan tanyangan LCD.
- c. Guru menjelaskan batas-batas utara, selatan, timur, dan barat NKRI.
- d. Guru menunjuk batas-batas tersebut pada peta secara acak dan berulang-ulang, dan siswa menebaknya dengan cepat.
- e. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Guru membagikan peta luas wilayah NKRI.
- b. Secara berkelompok siswa mendiskusikan posisi lintang serta bujur dari gambar luas wilayah NKRI .
- c. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka didepan kelas.
- d. 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.
- e. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
- f. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- g. 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 diberikan kepada yang menjawab benar.

- d. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- e. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- f. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- g. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- h. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

3.3.5.1.2.3 Penutup

- a. Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- d. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

3.3.5.1.2.4 Observasi

- a. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

- c. Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi Memahami Keputusan Bersama.

3.3.5.1.2.5 Refleksi

- a. Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama.
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus pertama.
- c. Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus pertama.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

3.3.5.2 Siklus kedua

3.3.5.2.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dan skenario pembelajaran dengan pembelajaran TGT.
- b. Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar soal siswa, lembar turnamen siswa, dan tes tertulis.
- d. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

3.3.5.2.2 Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pada siklus kedua meliputi:

3.3.5.2.2.1 Pendahuluan

- a. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- b. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

- c. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengalaman bepergian ke pegunungan, laut, dan pengalaman naik pesawat terbang.

3.3.5.2.2.2 Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Melalui tanya jawab siswa menyebutkan ciri – ciri yang harus dimiliki oleh suatu negara .
- b. Guru mendemonstrasikan proses terjadinya NKRI melalui tayangan LCD.
- c. Guru menjelaskan materi tentang pengertian NKRI.
- d. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Secara berkelompok siswa memperhatikan tayangan LCD yang telah diputar.
- b. Melalui tayangan LCD Siswa meringkas proses terjadinya NKRI.
- c. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
- d. 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.
- e. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.

- f. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- g. 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 diberikan kepada yang menjawab benar.
- d. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- e. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- f. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- g. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

3.3.5.2.2.3 Penutup

- a. Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari..
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- d. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

3.3.5.2.2.4 Observasi

- a. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
- c. Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi Bentuk-bentuk Keputusan Bersama.

3.3.5.2.2.5 Refleksi

- a. Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus kedua.
- c. Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus kedua.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III.

3.3.5.3 Siklus ketiga

3.3.5.3.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dan skenario pembelajaran dengan pembelajaran TGT.

- b. Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, lembar turnamen siswa, dan tes tertulis.
- d. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran

3.3.5.3.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus ketiga meliputi:

3.3.5.3.2.1 Pendahuluan

- a. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- b. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- c. Guru bertanya kepada siswa tentang kegiatan apa saja yang siswa lakukan setelah pulang dari sekolah.

3.3.5.3.2.2 Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa memperhatikan peragaan akibat dari G30 SPKI dan kerusuhan yang terjadi di masyarakat.
- b. Guru menjelaskan tentang tujuan dan fungsi NKRI
- c. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Guru memberikan sebuah gambar bentrokan yang sedang terjadi di

masyarakat.

- b. Guru menjelaskan alasan mengapa terjadi bentokan tersebut.
- c. Siswa mendiskusikan fungsi NKRI dalam kehidupan sehari – hari
- d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
- e. 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).
- f. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
- g. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- h. 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 diberikan kepada yang menjawab benar.
- d. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- e. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen

mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

- f. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- g. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- h. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

3.3.5.3.2.3 Penutup

- a. Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- d. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

3.3.5.3.2.4 Observasi

- a. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.
- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
- c. Melihat prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa pada materi Menerima dan mematuhi keputusan bersama.

3.3.5.3.2.5 Refleksi

- a. Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus ketiga.
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus ketiga.
- c. Membuat daftar permasalahan yang sekiranya terjadi selama pembelajaran pada siklus ketiga.
- d. Apabila dalam pembelajaran sudah mendapatkan hasil tuntas maka dilanjutkan dengan pembuatan laporan .

3.4 SUMBER DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.4.1 Sumber data

- a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan 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 tes sebelum dilakukan tindakan foto atau gambar dan tanyangan video.

- d. Catatan Lapangan

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

3.4.2 Jenis Data

Menurut Suhardjono (2009 : 145) membagi Jenis data dalam penelitian ini meliputi:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tertulis pembelajaran PKn.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, serta catatan lapangan dalam pembelajaran PKn berbasis media pembelajaran.

3.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatata. Observasi sebagai alat pengumpul data dapat dilakukan secara spontan dapat pula dengan daftar isian yang telah disiapkan sebelumnya (Subagyo, 2004:63). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media pembelajaran.

b. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:138). Tes dalam penelitian ini merupakan tes buatan guru yang berbentuk tes tertulis berjumlah 10 soal.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:206). Dokumentasi dalam penilaian ini memperkuat sumber data yang lain dan digunakan dalam pengumpulan data tentang jumlah siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Tugu Semarang.

d. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2002:128). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkap data mengenai respon siswa terhadap proses pembelajaran PKn yang menggunakan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media pembelajaran. Dalam penelitian ini, angket disusun untuk mengungkap aktivitas siswa dalam berbagai kegiatan yang meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan informasi guru, perolehan nomor tiap siswa

dalam pembagian kelompok, mengerjakan tugas berupa soal, kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam game pembelajaran, antusias dalam turnamen pembelajaran, dan menyimpulkan materi pelajaran.

3.5 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.5.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean* atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase. Menurut Henry dan hamid (2008 : 2.23) untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{\sum n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum n$ = jumlah frekuensi yang muncul

N = jumlah total siswa

ρ = presentase frekuensi

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PKn	Kategori
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(Depdiknas, 2006)

3.5.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbasis media pembelajaran, serta hasil catatan lapangan yang dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam bentuk kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini, hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan keterampilan guru dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

- a. Mencatat hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer untuk setiap indikator pada setiap siklus, kemudian mencari rata-ratanya. Kriteria penilaian setiap indikator sesuai dengan lembar pengamatan masing-masing instrumen penelitian.
- b. Mencari rata-rata hasil pengamatan setiap pertemuan untuk setiap siklus. Untuk data kualitatif, hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskriptif prosentase yang dikelompokkan dalam 5 kategori; yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, kurang sekali sebagai berikut:

Tabel.3.2 Klasifikasi kategori tingkatan prosentase.

Kriteria	Prosentase
Baik sekali	86% - 100%
Baik	76% - 85%
Cukup	56% - 75%
Kurang	26% - 55%
Kurang Sekali	0%-25%

(KTSP, 2007 : 11)

3.5.3 Indikator Keberhasilan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Karanganyar 02 Tugu Semarang dengan indikator sebagai berikut :

- a. Aktivitas guru dalam pembelajaran Pkn dengan menggunakan Cooperative Learning tipe TGT meningkat dengan kriteria sekurang – kurangnya baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan cooperative learning tipe TGT meningkat dengan kriteria sekurang – kurangnya baik.
- c. 75% siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang mengalami ketuntasan belajar, artinya siswa yang mencapai nilai KKM lebih

besar atau sama dengan 65 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu turnamen berbasis TIK.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penerapan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran pada pembelajaran PKn di Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 . Berikut ini akan dipaparkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai hasil yang diperoleh meliputi pemaparan hasil observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan Siklus I

Kegiatan penelitian tindakan kelas tentu harus diawali dengan kegiatan perencanaan. Perencanaan dimaksudkan agar kegiatan pelaksanaan dapat dipersiapkan secara rapi dan terkonsep, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Kegiatan perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan RPP yang menerapkan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi PKn : KD 1.1 Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.;
- b. Mempersiapkan Sumber: KTSP dan Silabus kelas V SD;
- c. Mempersiapkan buku sumber belajar;
- d. Menyiapkan media berupa Peta / LCD dan kartu turnamen;
- e. Mempersiapkan alat evaluasi berupa soal tes tertulis;
- f. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran.

4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I merupakan kegiatan pemberian tindakan awal pada langkah perbaikan pembelajaran. Tindakan perbaikan tersebut peneliti menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

Siklus I ini dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Senin, 16 Juli 2012
Kelas/Semester : V / I
Waktu : 2 jam pelajaran (2x35 Menit)
Pukul : 07.00 - 08.10 WIB

4.1.1.2.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penjabaran lebih lanjut, akan dipaparkan dibawah ini.

4.1.1.2.1.1 Pendahuluan (10 Menit)

Pada kegiatan ini diawali dengan guru melakukan pengendalian kelas terlebih dahulu, guru meminta siswa untuk duduk rapi dan kemudian memulai kegiatan dengan berdoa. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan melakukan presensi siswa, pada siklus I ini semua siswa hadir mengikuti pembelajaran. Kegiatan berlanjut dengan guru memberikan apersepsi, pada apersepsi guru menunjukan sebuah gambar peta dan tanyangan LCD kemudian mengajukan sebuah pertanyaan “Tahukah kamu batas – batas wilayah indonesia?” “ apakah yang kamu pikirkan mengenai peragaan gambar ini?” “Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa merasa antusias terhadap materi yang akan dipelajari.

4.1.1.2.1.2 Kegiatan Inti (40 Menit)

Eksplorasi

- a. Guru memperlihatkan sebuah peta yang jelas dan dapat dilihat oleh semua siswa.
- b. Siswa mengamati gambar dan memperhatikan tanyangan LCD.
- c. Guru menjelaskan batas-batas utara, selatan, timur, dan barat NKRI.
- d. Guru menunjuk batas-batas tersebut pada peta secara acak dan berulang-ulang, dan siswa menebaknya dengan cepat.
- e. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Guru membagikan peta luas wilayah NKRI.
- b. Secara berkelompok siswa mendiskusikan posisi lintang serta bujur dari gambar luas wilayah NKRI .
- c. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka didepan kelas.
- d. 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.
- e. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
- f. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- g. 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 diberikan kepada yang menjawab benar.

- d. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- e. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- f. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- g. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- h. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

4.1.1.2.1.3 Penutup (20 Menit)

- a. Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- d. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

4.1.1.3 Observasi Siklus I

4.1.1.3.1 Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus I , diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I

No	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Tipe <i>Team Game Tournament</i> Berbasis Media Pembelajaran	Perolehan Skor
1	Keterampilan membuka pelajaran	3
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.	3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.	3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT	3
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	3
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.	3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.	2
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.	3
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3
10	Keterampilan menutup pelajaran	3
Jumlah skor yang diperoleh		29
Rerata		7,25
Kategori		Baik

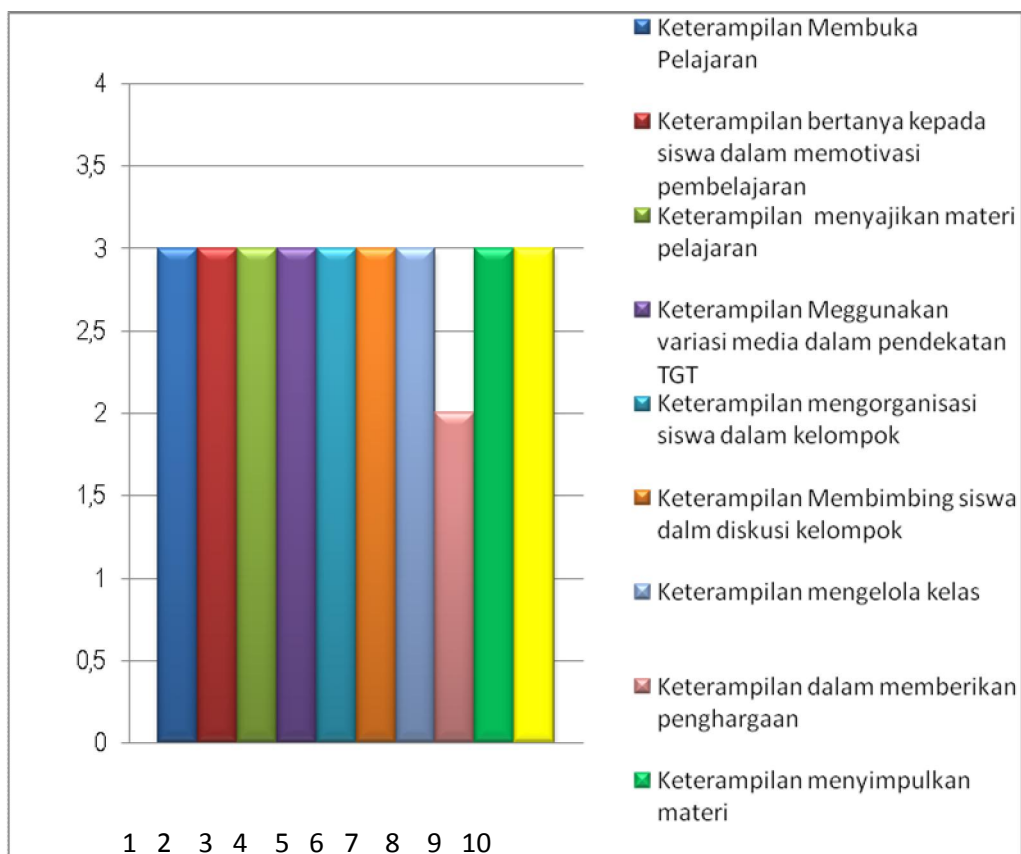
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut.

Tabel 4.2 Klasifikasi Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Sebagaimana tertera pada tabel 4.1, perolehan skor keterampilan guru pada siklus I yaitu sebanyak 32 dengan kategori baik. Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus I

Gambar 4.1 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari kegiatan observasi keterampilan guru pada siklus I menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Untuk memperjelas bagaimana skor tersebut diperoleh, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Ketrampilan guru dalam membuka pelajaran sudah dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar sehingga memperoleh skor 3 yang artinya guru mampu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dengan baik dan memberi motivasi siswa.

b. Keterampilan Bertanya

Aspek yang dinilai meliputi : memberikan pertanyaan yang ditunjukkan untuk keseluruhan kelas terlebih dahulu untuk kemudian baru menunjuk, tanya jawab tentang materi pelajaran, mendistribusikan pertanyaan secara merata kepada siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

c. Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : Guru menjelaskan secara garis besar materi dengan media pembelajaran, penjelasan guru menarik perhatian siswa, penjelasan guru mudah diterima dan dicerna oleh siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

d. Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran *dalam pendekatan TGT.*

Aspek yang dinilai meliputi : menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan langkah-langkahnya, penggunaan media pembelajaran secara efektif dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, penggunaan metode dan media pembelajaran membuat siswa lebih aktif. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

e. Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing terdiri dari 5 siswa, guru berperan sebagai organisator siswa, guru melakukan pendekatan dan membimbing siswa dalam kelompok. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

f. Keterampilan Membimbing Kelompok Diskusi

Kemampuan guru dalam membimbing siswa menampilkan atau mempersentasikan hasil kerja kelompok mendapat skor 3 dengan kriteria baik, guru sudah aktif dalam membimbing siswa saat menampilkan hasil kerja kelompok.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membimbing, memotivasi dan mengawasi kegiatan diskusi kelompok dan game tournament, guru meminta perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, kemudian diberikan waktu untuk tanya jawab serta membimbing dalam melaksanakan game tournament dengan baik dan memberikan perhatian kepada seluruh siswa. Pada aspek ini, guru kurang maksimal dalam mengelola kelas, sehingga memperoleh skor 2 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori cukup.

h. Keterampilan dalam memberikan penghargaan

Aspek yang dinilai meliputi : Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang terbaik dan memberikan motivasi kepada kelompok yang belum menunjukkan hasil yang maksimal; guru menyamakan persepsi dari hasil diskusi, meminta kelompok lain untuk memberikan balikan, hal ini memupuk adanya saling menghargai, mampu berkomunikasi dengan orang lain, toleransi terhadap perbedaan pendapat; Guru memberikan penguatan dengan memotivasi siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

i. Keterampilan Menyimpulkan Materi Pelajaran

Dalam komponen menyimpulkan materi guru memperoleh skor 3 artinya guru sudah memberikan umpan balik kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat membantu siswa untuk menyimpulkan materi dalam menyimpulkan materi yang dikuasai oleh guru selama pembelajaran.

j. Keterampilan Menutup Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : merangkum pelajaran dan membuat kesimpulan bersama siswa, memberikan evaluasi kepada siswa, memberikan tugas rumah dan mengakhiri pelajaran dengan berdoa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

Berdasarkan penjabaran di atas maka jelas deskriptor apa saja yang telah ditunjukkan guru pada pembelajaran di siklus I. Dapat disimpulkan pada variabel keterampilan guru pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis media pembelajaran memperoleh skor Rerata 7,25 . sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu dengan kategori sangat baik dengan perolehan skor 33,5 hingga 40.

4.1.1.3.2 Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Selain keterampilan guru, aktivitas siswa pun menjadi salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Pada kegiatan observasi dilakukan juga pengambilan data aktivitas siswa yang terdapat pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Terdapat 10 indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus I, di laksanakan oleh 20 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I.

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Perolehan Siswa yang Memperoleh Skor				Rerata
		1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru.	3	5	12	0	2,45
2	Mendengarkan penjelasan guru	0	9	9	2	2,65
3	Mencatat penjelasan guru	0	10	8	2	2,6
4	Keaktifan dalam diskusi kelompok	0	10	10	0	2,5
5	Mempresentasikan hasil diskusi	0	8	12	0	2,6

6	Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.	4	8	8	0	2,2
7	Keberanian bertanya kepada guru	4	6	10	0	2,3
8	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .	0	10	9	1	2,55
9	Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.	0	8	12	0	2,6
10	Mengerjakan tugas evaluasi	0	5	11	4	2,95
Jumlah Skor Rerata						25,4
Rerata						6,4
Kategori						Cukup

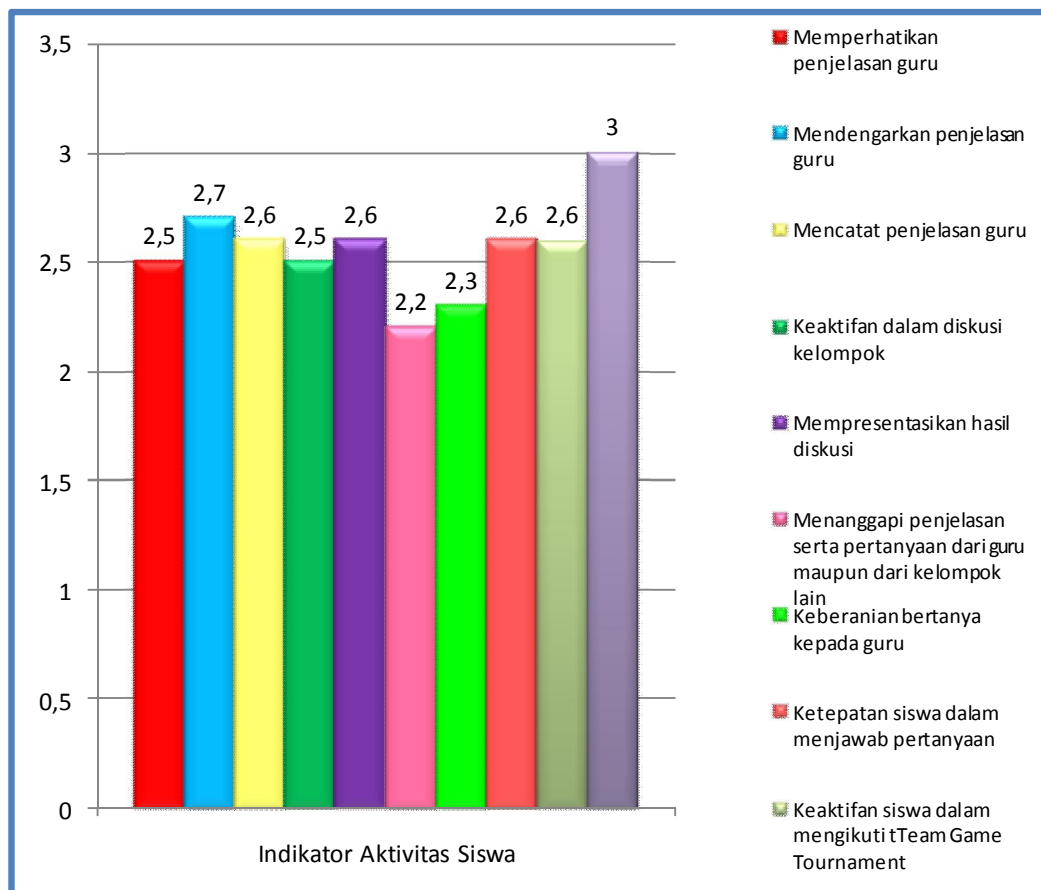
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.4 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Tabel di atas menunjukkan perolehan observasi siklus I, skor yang diperoleh adalah 25,4 dengan kualifikasi kategori cukup. Perolehan data tersebut akan digambarkan pada gambar diagram berikut :



Gambar 4.2 Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus I

Diperoleh rerata skor hasil aktivitas siswa melalui penerapan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada pembelajaran PKn sebesar 25,4 termasuk pada kategori cukup. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.3 dan gambar 4.2, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Memperhatikan penjelasan guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran mendapat rerata skor 2,5 . Ada 3 siswa yang mendapat skor 1 yang berarti siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Sebanyak 5

siswa mendapat skor 2 yang berarti siswa ngobrol dengan teman sebangku. Ada 12 siswa memperhatikan penjelasan guru dan mendapat skor 3, yang berarti sebagian besar siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori cukup.

b. Mendengarkan penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 2,7 atau mayoritas siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

c. Mencatat penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 2,6 atau dapat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mencatat penjelasan guru yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik .

d. Keaktifan dalam diskusi kelompok

Pada indikator ini sebagian siswa Aktif dalam diskusi kelompok kelompok tetapi banyak bermain. Dengan demikian dapat diperoleh rerata skor pada indikator ini yaitu sebanyak 2,5 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori cukup .

e. Mempresentasikan Hasil Diskusi

Indikator ini memperoleh rerata skor 2,6 atau sebagian siswa telah Menampilkan hasil kerja kelompok dan tepat yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik .

- f. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.

Indikator ini memperoleh rerata skor sebanyak 2,2 Berarti bahwa sebagian besar siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain tetapi kurang tepat yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori cukup.

- g. Keberanian bertanya

Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan tetapi masih ragu dalam bertanya. Sehingga rerata skor yang diperoleh adalah 2,3 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori cukup.

- h. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 2,6 Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar siswa Menjawab tetapi Kurang Tepat yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

- i. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Tournament

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 2,6 . Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar siswa Aktif dalam mengikuti TGT tetapi banyak bermain sendiri.yang berarti aktivitas siswa tersebut termasuk dalam kategoti baik.

j. Mengerjakan Soal Evaluasi

Perolehan rerata skor sebesar 3,0 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, perolehan jumlah rerata skor sebanyak 25,4 dengan kualifikasi kategori cukup, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu rerata skor yang diperoleh $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik.

4.1.1.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini berjumlah 20 siswa, Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

Tabel 4.5 Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02

KKM	Kualifikasi
≥ 64	Tuntas
< 64	Tidak Tuntas

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Keterangan	Skor
1.	Rerata Kelas	6,46
2.	Nilai Tertinggi	80
3.	Nilai Terendah	55
4.	Siswa yang Memenuhi KKM	12

5.	Siswa yang Belum Memenuhi KKM	8
6.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	60 %

Berdasarkan penyajian tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 60 %, yaitu sebanyak 12 dari 20 siswa yang mengikuti tes telah tuntas KKM sebesar 64. Masih ada sekitar 40 % yaitu sebanyak 8 dari 20 siswa yang masih belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 60 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 55. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I di atas digambarkan ke dalam diagram berikut:

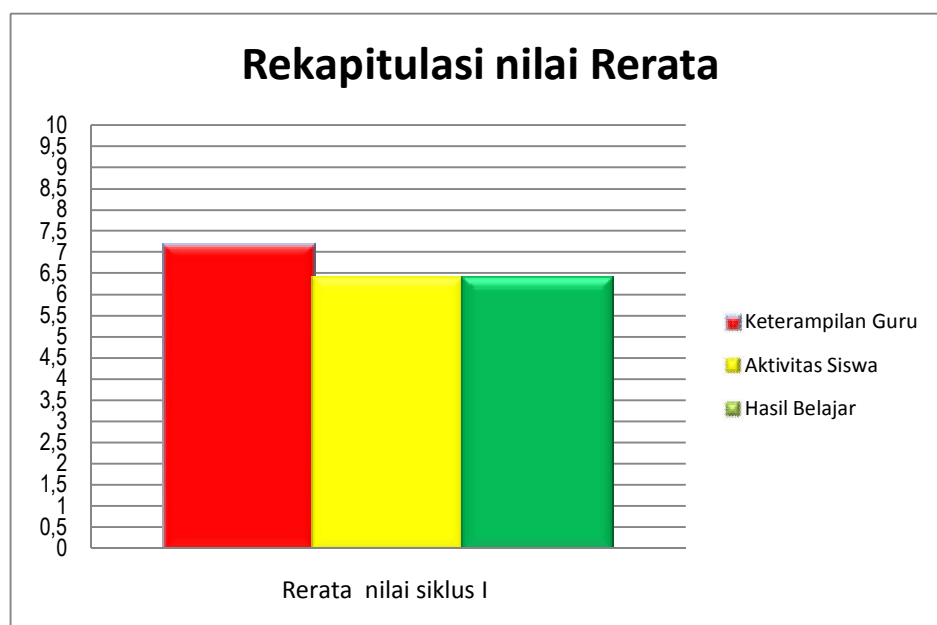


Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Berdasarkan data perolehan nilai diatas, sehingga dapat di rekapitulasi hasil pengamatan guru dan aktivitas maupun hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Nilai Rerata Pada Siklus I

INDIKATOR	Nilai Rerata		Ket
	SIKLUS I	Prosentase Ketuntasan	
Keterampilan guru	7,25	70 %	
Aktivitas Siswa	6,4	60 %	
Hasil Belajar	6,4	60 %	
Rerata Ketuntasan	68	63 %	



Gambar 4.4 Diagram Rekapitulasi Nilai Rerata Siklus I

Dengan demikian apabila melihat data nilai hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 60 %. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar minimal

75% belum mampu dicapai pada siklus ini, sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya.

4.1.1.4 Refleksi Siklus I

Peneliti melakukan refleksi untuk mencari kekurangan pada pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I. Hal ini dilakukan agar siklus selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II. Adapun refleksinya adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan Guru

Keterampilan guru memperoleh skor 29 dengan kualifikasi kategori baik sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang akan dicapai sekurang-kurangnya sangat baik dengan perolehan $33,5 \leq \text{skor} < 40$. Seluruh keterampilan guru perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil nilai yang diharapkan.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas memperoleh rerata skor sebesar 25,4 dengan kategori kurang. Variabel ini belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu dengan perolehan $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik. Indikator aktivitas siswa yang perlu mendapatkan perhatian serius

adalah Keberanian bertanya, dan menanggapi penjelasan guru. Sebagian besar siswa belum berani untuk menjelaskan ide / jawaban.

c. Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran mencapai 60 % atau terdapat 12 siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 64. Sehingga pada variabel ini dikatakan belum mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75 %.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran perlu mendapatkan perbaikan supaya pada siklus berikutnya dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk tahap pelaksanaan berikutnya adalah:

- a. Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam memimpin diskusi kelompok kecil dan perorangan. Cara yang ditempuh untuk meningkatkan hal tersebut seperti guru harus memberikan pancingan dan motivasi ketika siswa maju, bersikap bersahabat kepada siswa dengan melakukan pendekatan secara personal, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai pencapaiannya sendiri.
- b. Guru juga harus merangsang siswa agar mampu berpikir secara mandiri dengan memberikan motivasi, memberikan kata kunci atau petunjuk

yang mengarah pada jawaban yang diharapkan, membantu siswa yang mengalami kesulitan serta menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa.

- c. Guru perlu menggunakan kata yang efektif dan kartu turnamen yang digunakan pun harus lebih menarik.
- d. Guru perlu memancing siswa agar siswa berani memparkan hasil diskusi mereka di depan kelas. Cara yang dapat ditempuh yaitu memberikan stimulus kepada siswa berupa *reward* baik kepada siswa yang memaparkan maupun siswa yang belum menjawab benar..
- e. Guru perlu melakukan *review* sebagai bentuk pemantapan terhadap pemahaman materi.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan Siklus II

Kegiatan perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan RPP yang menerapkan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi PKn : KD 4.2 Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia ;
- b. Mempersiapkan Sumber: KTSP dan Silabus kelas V SD;
- c. Mempersiapkan buku sumber belajar;
- d. Menyiapkan media berupa *LCD dan Kartu Turnamnet*.
- e. Mempersiapkan alat evaluasi berupa soal tes tertulis;

- f. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan dari siklus I. Tindakan perbaikan tersebut peneliti menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Siklus II dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Juli 2012
Kelas/Semester : V/I
Waktu : 2 jam pelajaran (2x35 Menit)
Pukul : 11.00 – 12.10 WIB

4.1.2.2.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penjabaran lebih lanjut, akan dipaparkan dibawah ini.

4.1.2.2.1.1 Pendahuluan (10 Menit)

Pada kegiatan ini diawali dengan guru melakukan pengendalian kelas terlebih dahulu, guru meminta siswa untuk duduk rapi dan kemudian memulai kegiatan dengan berdoa. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan melakukan presensi siswa. Pada siklus II siswa yang hadir sebanyak 20 (semua siswa hadir). Kegiatan berlanjut dengan guru memberikan apersepsi, pada apersepsi guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai ciri – ciri yang harus dimiliki oleh negara kemudian guru memperlihatkan proses terjadinya NKRI melalui tayangan

LCD. Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa merasa antusias terhadap materi yang akan dipelajari.

4.1.2.2.1.2 Kegiatan Inti (40menit)

Eksplorasi

- a. Melalui tanya jawab siswa menyebutkan ciri – ciri yang harus dimiliki oleh suatu negara .
- b. Guru mendemonstrasikan proses terjadinya NKRI melalui tayangan LCD.
- c. Guru menjelaskan materi tentang pengertian NKRI.
- d. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Secara berkelompok siswa memperhatikan tayangan LCD yang telah diputar.
- b. Melalui tayangan LCD Siswa meringkas proses terjadinya NKRI
- c. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
- d. 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.
- e. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.

- f. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- g. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.

Aturan permainan antara lain :

- 1) Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
- 2) Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
- 3) Skor diberikan kepada yang menjawab benar.
- 4) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- 5) Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- 6) Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- 7) Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- 8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

4.1.2.2.1.3 Penutup (20menit)

- a. Siswa mengerjakan soal evaluasi
- b. Siswa dengan dibimbing guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran

4.1.2.3 Observasi Siklus II

4.1.2.3.1 Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus II berlangsung, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus II

No	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Tipe <i>Team Game Tournament</i> Berbasis Media Pembelajaran	Perolehan Skor
1	Keterampilan membuka pelajaran	4
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.	3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.	3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT	3
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	4
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.	3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.	3
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.	3
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3
10	Keterampilan menutup pelajaran	3
Jumlah skor yang diperoleh		32
Rerata		80

Kategori	Baik
-----------------	-------------

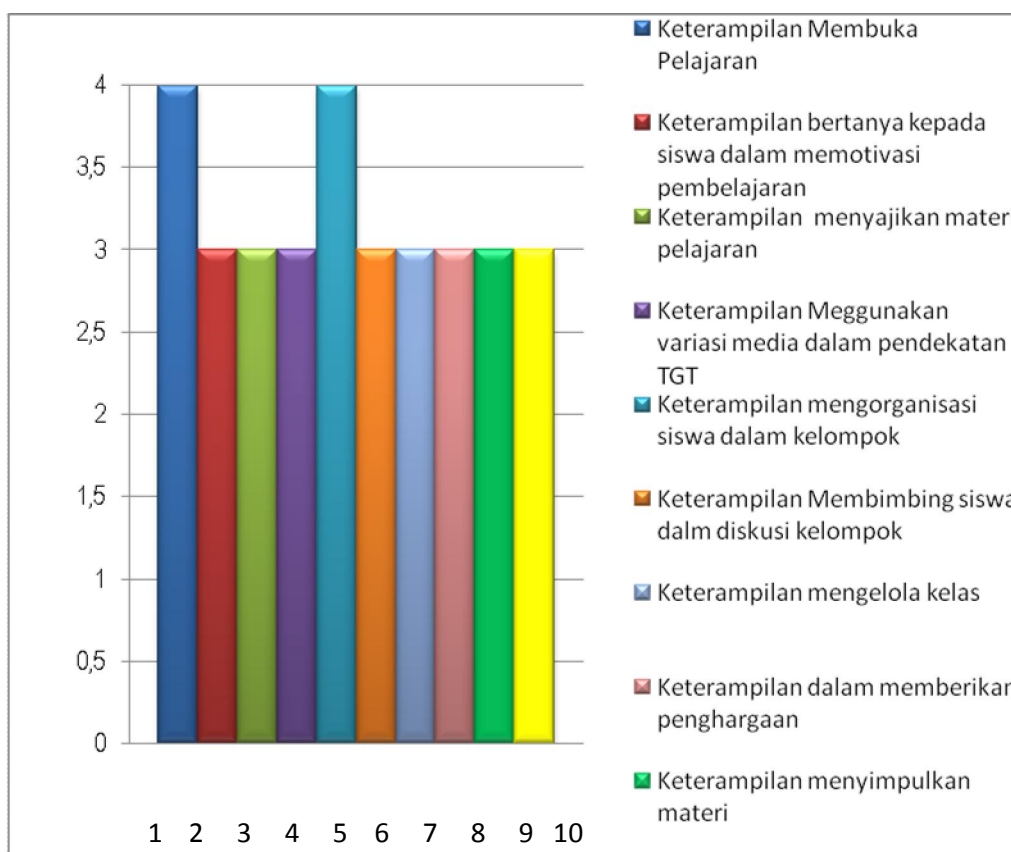
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut.

Tabel 4.9 Klasifikasi Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Sebagaimana tertera pada tabel 4.7, perolehan skor keterampilan guru pada siklus II yaitu sebanyak 36 dengan kategori sangat baik. Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.5 Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus II

Gambar 4.5 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari kegiatan observasi keterampilan guru pada siklus II menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Untuk memperjelas bagaimana skor tersebut diperoleh, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan guru dalam membuka pelajaran sudah dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar sehingga memperoleh skor 4 yang artinya guru mampu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dengan baik, memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan memberi motivasi siswa yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

b. Keterampilan Bertanya

Aspek yang dinilai meliputi : memberikan pertanyaan yang ditunjukkan untuk keseluruhan kelas terlebih dahulu untuk kemudian baru menunjuk, tanya jawab tentang materi pelajaran, mendistribusikan pertanyaan secara merata kepada siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

c. Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : Guru menjelaskan secara garis besar materi dengan media pembelajaran, penjelasan guru menarik perhatian siswa, penjelasan guru mudah diterima dan dicerna oleh siswa. Pada aspek

ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

d. Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran *dalam pendekatan TGT.*

Aspek yang dinilai meliputi : menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan langkah-langkahnya, penggunaan media pembelajaran secara efektif dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, penggunaan metode dan media pembelajaran membuat siswa lebih aktif. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

e. Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing terdiri dari 5 siswa, guru berperan sebagai organisator siswa, guru melakukan pendekatan dan membimbing siswa dalam pembagian tugas.. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 4 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

f. Keterampilan Membimbing Kelompok Diskusi

Kemampuan guru dalam membimbing siswa menampilkan atau mempersentasikan hasil kerja kelompok mendapat skor 3 dengan kriteria baik, guru sudah aktif dalam membimbing siswa saat menampilkan hasil kerja kelompok.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membimbing, memotivasi dan mengawasi kegiatan diskusi kelompok dan game tournament, guru meminta perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, kemudian diberikan waktu untuk tanya jawab serta membimbing dalam melaksanakan game tournament dengan baik dan memberikan perhatian kepada seluruh siswa. Pada aspek ini, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif dalam mengelola kelas, sehingga memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

h. Keterampilan dalam memberikan penghargaan

Aspek yang dinilai meliputi : Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang terbaik dan memberikan motivasi kepada kelompok yang belum menunjukkan hasil yang maksimal; guru menyamakan persepsi dari hasil diskusi, meminta kelompok lain untuk memberikan balikan, hal ini memupuk adanya saling menghargai, mampu berkomunikasi dengan orang lain, toleransi terhadap perbedaan pendapat; Guru memberikan penguatan dengan memotivasi siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

i. Keterampilan Menyimpulkan Materi Pelajaran

Dalam komponen menyimpulkan materi guru memperoleh skor 3 artinya guru sudah memberikan umpan balik kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat membantu siswa untuk

menyimpulkan materi dalam menyimpulkan materi yang dikuasai oleh guru selama pembelajaran.

j. Keterampilan Menutup Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : merangkum pelajaran dan membuat kesimpulan bersama siswa, memberikan evaluasi kepada siswa, memberikan tugas rumah dan mengakhiri pelajaran dengan berdoa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

Berdasarkan penjabaran di atas maka jelas deskriptor apa saja yang telah ditunjukkan guru pada pembelajaran di siklus II. Dengan begitu guru mendapatkan jumlah skor sebanyak 32 dengan kategori baik. Dapat disimpulkan pada variabel keterampilan guru pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tourname* berbasis media pembelajaran, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu dengan kategori sangat baik dengan perolehan skor 33,5 hingga 40. Walaupun begitu pada siklus berikutnya akan tetap dilaksanakan perbaikan terhadap beberapa deskriptor yang belum muncul.

4.1.2.3.2Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus II

Data aktivitas siswa yang terdapat pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tourname* berbasis Media Pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Terdapat 10 indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus II, siswa yang dapat mengikuti pembelajaran sejumlah 20 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II.

Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Perolehan Siswa yang Memperoleh Skor				Rerata
		1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru.	0	2	30	36	3,4
2	Mendengarkan penjelasan guru	0	0	45	20	3,25
3	Mencatat penjelasan guru	0	0	39	28	3,35
4	Keaktifan dalam diskusi kelompok	0	16	36	0	2,6
5	Mempresentasikan hasil diskusi	0	10	45	0	2,75
6	Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.	0	14	39	0	2,65
7	Keberanian bertanya kepada guru	0	18	33	0	2,55
8	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .	0	12	39	4	2,75
9	Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.	0	10	45	0	2,75
10	Mengerjakan tugas evaluasi	0	4	21	44	3,45
Jumlah Skor Rerata						29,5
Rerata						7,4
Kategori						Baik

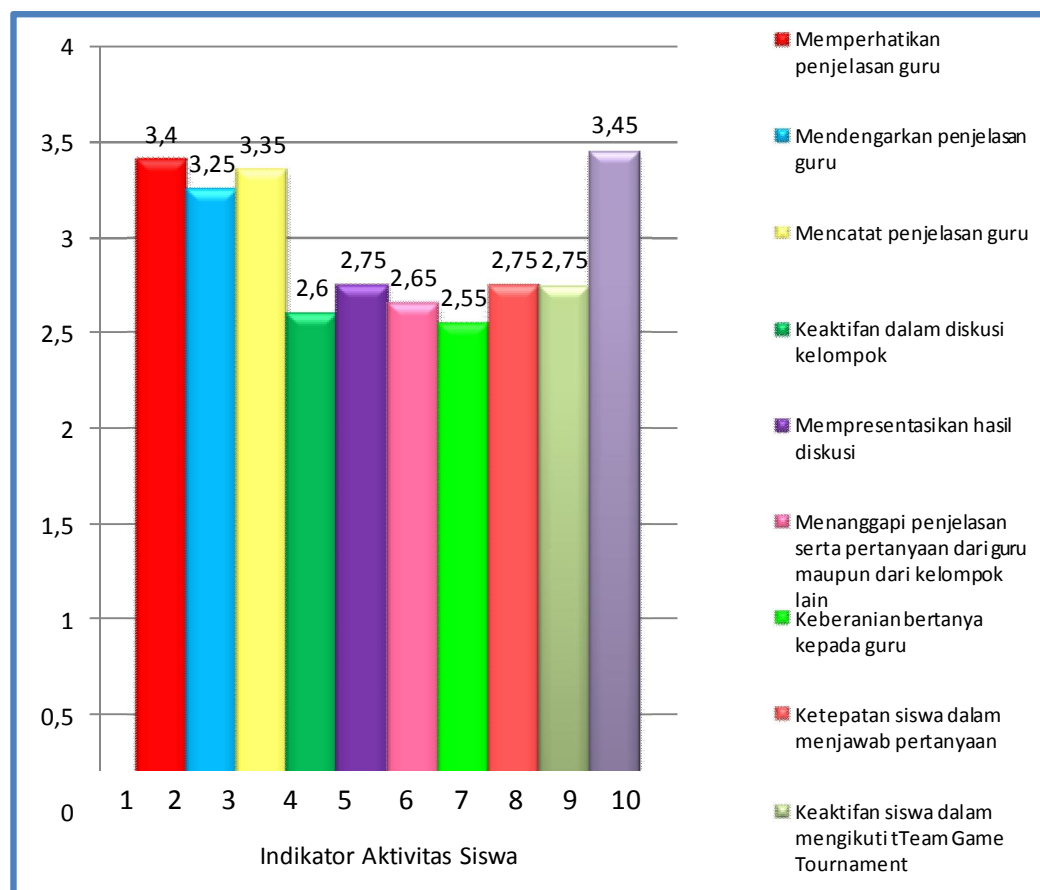
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.11 Klasifikasi Penilaian Aktivitas siswa

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Tabel di atas menunjukkan perolehan observasi siklus II pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Skor yang diperoleh adalah 29,5 dengan kualifikasi kategori baik. Perolehan data tersebut akan digambarkan pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 4.6 Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus II

Diperoleh rerata skor hasil aktivitas siswa melalui penerapan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada pembelajaran PKn sebesar 29,5 termasuk pada kategori baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.9 dan gambar 4.6, akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Memperhatikan penjelasan guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran mendapat rerata skor 3,4 dengan kriteria sangat baik baik . Ada 2 siswa yang mendapat skor 1 yang berarti siswa ngobrol dengan teman sebangku. Sebanyak 10 siswa mendapat skor 3 yang berarti siswa memperhatikan penjelasan guru Ada 9 dan mendapat skor 4 yang berarti siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

b. Mendengarkan penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 3,3 atau mayoritas siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

c. Mencatat penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 3,4 atau dapat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencatat dan memberi tanggapan yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik .

d. Keaktifan dalam diskusi kelompok

Pada indikator ini sebagian siswa aktif dalam kelompok Dengan demikian dapat diperoleh rerata skor pada indikator ini yaitu sebanyak 2,6 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik .

e. Mempresentasikan Hasil Diskusi (*Share*)

Indikator ini memperoleh rerata skor 2,8 atau sebagian siswa telah Menampilkan hasil kerja kelompok dan tepat yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik .

- f. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.

Indikator ini memperoleh rerata skor sebanyak 2,7 Berarti bahwa sebagian besar siswa dalam kegiatan pembelajaran menanggapi materi sesuai perintah yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

- g. Keberanian bertanya

Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan tetapi masih ragu dalam bertanya. Sehingga rerata skor yang diperoleh adalah 2,6 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

- h. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 2,8 Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar menjawab pertanyaan dengan benar tetapi masih ragu yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

- i. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Tournament

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 2,8 Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar siswa Aktif dalam pelaksanaan Team

Game Tournament yang berarti aktivitas siswa tersebut termasuk dalam kategori baik.

j. Mengerjakan Soal Evaluasi

Perolehan rerata skor sebesar 3,5 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengerjakan tugas evaluasi dengan antusias dan tepat waktu, berarti aktivitas siswa tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, perolehan jumlah rerata skor sebanyak 27,3 dengan kualifikasi kategori baik, telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu rerata skor yang diperoleh $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik.

4.1.2.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini berjumlah 20 siswa. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

Tabel 4.12 Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02

KKM	Kualifikasi
≥ 64	Tuntas
< 64	Tidak Tuntas

Tabel 4.13 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Keterangan	Skor
1.	Rerata Kelas	7,1
2.	Nilai Tertinggi	85

3.	Nilai Terendah	60
4.	Siswa yang Memenuhi KKM	14
5.	Siswa yang Belum Memenuhi KKM	6
6.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	70%

Berdasarkan penyajian tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 70 %, yaitu sebanyak 14 dari 20 siswa yang mengikuti tes telah tuntas KKM sebesar 64. Masih ada sekitar 30 % yaitu sebanyak 6 dari 20 siswa yang masih belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 7,18 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus II di atas digambarkan ke dalam diagram berikut:

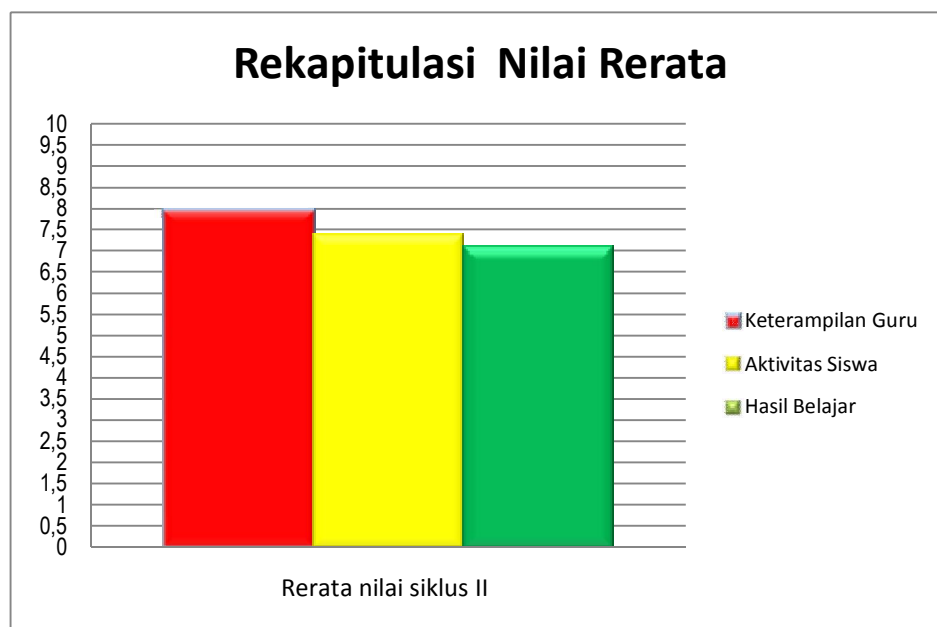


Gambar 4.7 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Berdasarkan data perolehan nilai diatas, sehingga dapat di rekapitulasi hasil pengamatan guru dan aktivitas maupun hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14 Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Nilai Rerata Pada Siklus II

INDIKATOR	Nilai Rerata		Ket
	SIKLUS II	Prosentase Ketuntasan	
Keterampilan guru	80	80 %	
Aktivitas Siswa	7,4	70 %	
Hasil Belajar	7,1	70 %	
Rerata Ketuntasan	75	73 %	



Gambar 4.8 Diagram Rekapitulasi Nilai Rerata Siklus II

Dengan demikian apabila melihat data nilai hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus II menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai

70 %. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar minimal 75 % belum mampu dicapai pada siklus ini, sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya.

4.1.2.4 Refleksi Siklus II

Peneliti melakukan refleksi untuk mencari kekurangan pada pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar siklus selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus III. Adapun refleksinya adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan Guru

Keterampilan guru memperoleh skor 32 dengan kualifikasi kategori baik, dengan begitu indikator keberhasilan telah tercapai dengan ketentuan perolehan $26 \leq \text{skor} < 33,5$, walaupun demikian perlu ditingkatkan lagi supaya deskriptor pada tiap indikator dapat muncul sehingga kualitas keterampilan guru akan menjadi lebih baik.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas memperoleh rerata skor sebesar 29,5 dengan kategori baik. Variabel ini telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu dengan perolehan $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori

baik . Indikator berfikir secara individual, dengan game tournament, dan memaparkan hasil diskusi. Sebagian telah muncul dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Walaupun demikian perlu ditingkatkan lagi supaya pada siklus berikutnya deskriptor dapat muncul sehingga kualitas aktivitas siswa akan menjadi lebih baik.

c. Hasil Belajar Siswa

Pada siklus ini 20 orang yang mengikuti tes pada siklus ini. Data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran mencapai 70 % atau terdapat 14 siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 64. Variabel ini dikatakan belum mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75%, sehingga perlu diadakan siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran perlu mendapatkan perbaikan supaya pada siklus berikutnya dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk tahap pelaksanaan berikutnya adalah:

- a. Guru juga harus merangsang siswa agar mampu berpikir secara mandiri dengan memberikan motivasi, memberikan kata kunci atau petunjuk yang mengarah pada jawaban yang diharapkan, membantu siswa yang

mengalami kesulitan serta menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa.

- b. Guru perlu memancing siswa agar siswa berani memparkan hasil diskusi mereka di depan kelas. Cara yang dapat ditempuh yaitu memberikan stimulus kepada siswa berupa *reward* baik kepada siswa yang memaparkan maupun siswa yang belum menjawab benar.
- c. Guru perlu melakukan *review* sebagai bentuk pemantapan terhadap pemahaman materi.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus III

4.1.3.1 Perencanaan Siklus III

Kegiatan perencanaan pada siklus III meliputi :

- a. Mempersiapkan RPP yang menerapkan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi PKn : KD 4.2 Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- b. Mempersiapkan Sumber: KTSP dan Silabus kelas V SD;
- c. Mempersiapkan buku sumber belajar;
- d. Menyiapkan media berupa LCD dan Kartu turnamen;
- e. Mempersiapkan alat evaluasi berupa soal tes tertulis.
- f. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan kegiatan pada siklus III merupakan kegiatan perbaikan dari siklus II sekaligus sebagai kegiatan pemantapan hasil penelitian. Tindakan perbaikan tersebut peneliti menggunakan *Team Game Tournament* dengan permainan Kartu Turnament. Siklus III dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Julil 2012
Kelas/Semester : V / I
Waktu : 2 jam pelajaran (2x35 Menit)
Pukul : 07.00 – 08.10WIB

4.1.3.2.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penjabaran lebih lanjut, akan dipaparkan dibawah ini.

4.1.3.2.1.1 Pendahuluan (10 Menit)

Pada kegiatan ini diawali dengan guru melakukan pengendalian kelas terlebih dahulu, guru meminta siswa untuk duduk rapi dan kemudian memulai kegiatan dengan berdoa. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan melakukan presensi siswa. Siklus III diikuti oleh 20 orang siswa. Kegiatan berlanjut dengan guru memberikan apersepsi, pada apersepsi guru menunjukan sebuah gambar kerusakan dan tayangan G30 SPKI, kemudian guru bertanya” apakah di lingkungan sekitarmu pernah mengalami kerusakan “ Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa merasa antusias terhadap materi yang akan dipelajari.

4.1.3.2.1.2 Kegiatan Inti (40 menit)

Eksplorasi

- a. Guru memperlihatkan tayangan G30 SPKI dan kerusakan menggunakan LCD.
- b. Siswa memperhatikan peragaan akibat dari G30 SPKI dan kerusakan yang terjadi di masyarakat.
- c. Guru menjelaskan tentang tujuan dan fungsi NKRI
- d. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

- a. Guru memberikan sebuah gambar bentrokan yang sedang terjadi di masyarakat.
- b. Guru menjelaskan alasan mengapa terjadi bentrokan tersebut.
- c. Siswa mendiskusikan fungsi NKRI dalam kehidupan sehari – hari
- d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
- e. 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.
- f. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
- g. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar

skor permainan pada setiap meja turnamen.

- h. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.

Aturan permainan antara lain :

- 1) Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
- 2) Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
- 3) Skor diberikan kepada yang menjawab benar.
- 4) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- 5) Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- 6) Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- 7) Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- 8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

4.1.3.2.1.3 Penutup (20 menit)

- a. Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- d. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

4.1.3.2 Observasi Siklus III

4.1.3.3.1 Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus III

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran PKn menggunakan tipe *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus III berlangsung, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.15 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus III

No	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Tipe <i>Team Game Tournament</i> Berbasis Media Pembelajaran	Perolehan Skor
1	Keterampilan membuka pelajaran	4
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.	3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.	3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT	4
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	4
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.	3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.	3
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.	4
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3

10	Keterampilan menutup pelajaran	4
Jumlah skor yang diperoleh		35
Rerata		8,75
Kategori		Sangat Baik

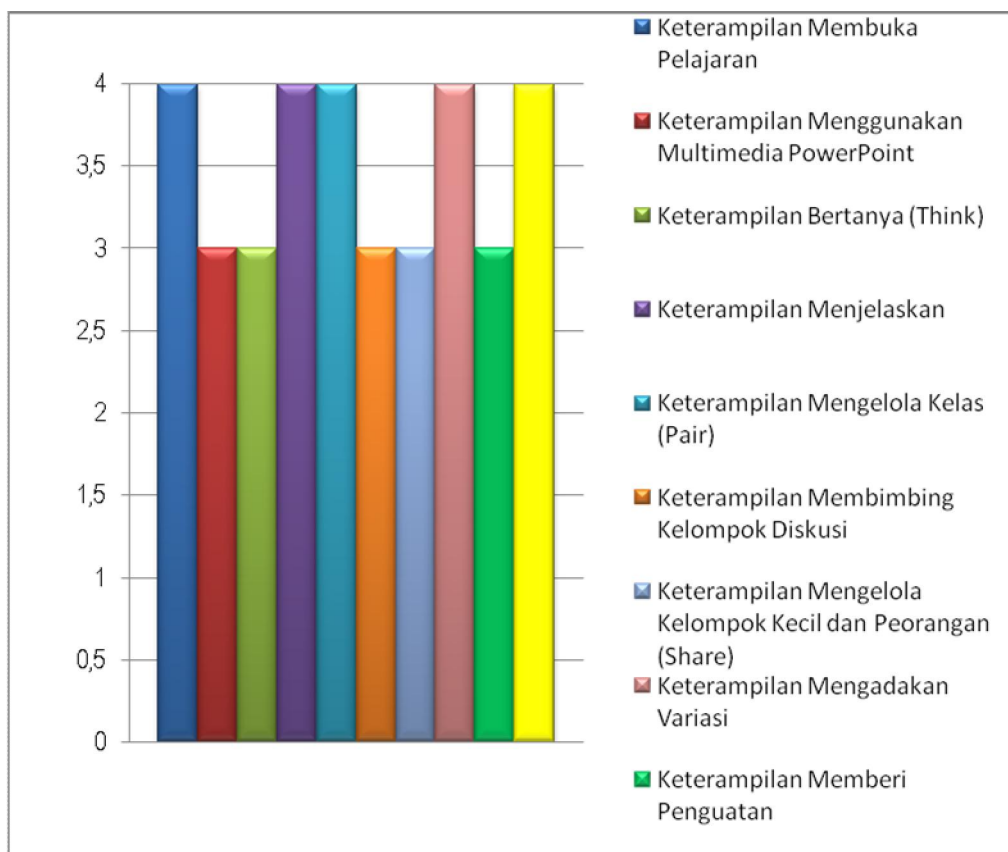
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut.

Tabel 4.16 Klasifikasi Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Sebagaimana tertera pada tabel 4.13, perolehan skor keterampilan guru pada siklus III yaitu sebanyak 20 dengan kategori sangat baik. Persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.9 Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus III

Gambar 4.9 dapat dilihat bahwa perolehan skor tersebut didapatkan dari kegiatan observasi keterampilan guru pada siklus III menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Untuk memperjelas bagaimana skor tersebut diperoleh, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Ketrampilan guru dalam membuka pelajaran sudah dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar sehingga memperoleh skor 4 yang artinya guru mampu menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dengan baik, memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan memberi

motivasi siswa yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

b. Keterampilan Bertanya

Aspek yang dinilai meliputi : memberikan pertanyaan yang ditunjukkan untuk keseluruhan kelas terlebih dahulu untuk kemudian baru menunjuk, tanya jawab tentang materi pelajaran, mendistribusikan pertanyaan secara merata kepada siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

c. Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : Guru menjelaskan secara garis besar materi dengan media pembelajaran, penjelasan guru menarik perhatian siswa, penjelasan guru mudah diterima dan dicerna oleh siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

d. Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran *dalam pendekatan TGT.*

Aspek yang dinilai meliputi : menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan langkah-langkahnya, penggunaan media pembelajaran secara efektif dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, penggunaan metode dan media pembelajaran membuat siswa lebih aktif. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 4 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

e. Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing terdiri dari 5 siswa, guru berperan sebagai organisator siswa, guru melakukan pendekatan dan membimbing siswa pembagian tugas.. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 4 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

f. Keterampilan Membimbing Kelompok Diskusi

Kemampuan guru dalam membimbing siswa menampilkan atau mempersentasikan hasil kerja kelompok mendapat skor 3 dengan kriteria baik, guru sudah aktif dalam membimbing siswa saat menampilkan hasil kerja kelompok.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Aspek yang dinilai meliputi : Guru membimbing, memotivasi dan mengawasi kegiatan diskusi kelompok dan game tournament, guru meminta perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, kemudian diberikan waktu untuk tanya jawab serta membimbing dalam melaksanakan game tournament dengan baik dan memberikan perhatian kepada seluruh siswa. Pada aspek ini, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif dalam mengelola kelas, sehingga memperoleh skor 3 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori baik.

h. Keterampilan dalam memberikan penghargaan

Aspek yang dinilai meliputi : Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang terbaik dan memberikan motivasi kepada

kelompok yang belum menunjukkan hasil yang maksimal; guru menyamakan persepsi dari hasil diskusi, meminta kelompok lain untuk memberikan balikan, hal ini memupuk adanya saling menghargai, mampu berkomunikasi dengan orang lain, toleransi terhadap perbedaan pendapat; Guru memberikan penguatan dengan memotivasi siswa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 4 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

i. Keterampilan Menyimpulkan Materi Pelajaran

Dalam komponen menyimpulkan materi guru memperoleh skor 3 artinya guru sudah memberikan umpan balik kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat membantu siswa untuk menyimpulkan materi dalam menyimpulkan materi yang dikuasai oleh guru selama pembelajaran.

j. Keterampilan Menutup Pelajaran

Aspek yang dinilai meliputi : merangkum pelajaran dan membuat kesimpulan bersama siswa serta memberikan evaluasi kepada siswa, memberikan tugas rumah dan mengakhiri pelajaran dengan berdoa. Pada aspek ini, guru memperoleh skor 4 yang berarti guru melaksanakan keterampilan dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan penjabaran di atas maka jelas deskriptor apa saja yang telah ditunjukkan guru pada pembelajaran di siklus II. Dengan begitu guru mendapatkan jumlah skor sebanyak 34 dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan pada variabel keterampilan guru pada pembelajaran PKn

menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran, sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu dengan kategori sangat baik dengan perolehan skor 33,5 hingga 40.

4.1.3.3.2 Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus III

Data aktivitas siswa yang terdapat pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Terdapat 10 indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus III, siswa yang dapat mengikuti pembelajaran sejumlah 20 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III.

Tabel 4.17 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Perolehan Siswa yang Memperoleh Skor				Rerata
		1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru.	0	0	6	72	3,9
2	Mendengarkan penjelasan guru	0	0	21	52	3,65
3	Mencatat penjelasan guru	0	0	9	68	3,85
4	Keaktifan dalam diskusi kelompok	0	0	30	40	3,5
5	Mempresentasikan hasil diskusi	0	0	45	20	3,25
6	Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.	0	6	51	0	2,85
7	Keberanian bertanya kepada guru	0	18	33	0	2,55
8	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .	0	0	45	20	3,25
9	Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.	0	0	24	48	3,6

10	Mengerjakan tugas evaluasi	0	0	24	48	3,6
Jumlah Skor Rerata						34
Rerata						8,5
Kategori						Sangat baik

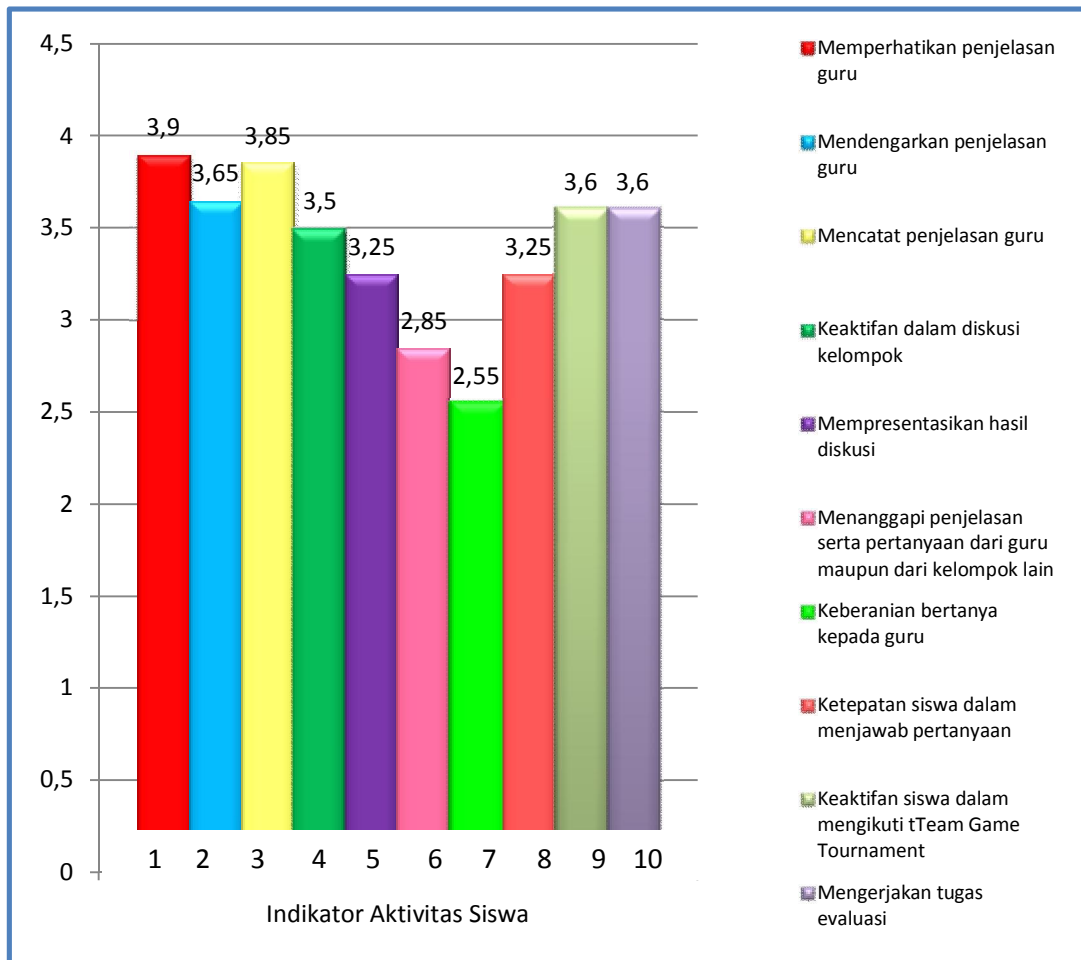
Keterangan:

Klasifikasi kategori nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.18 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

Tabel di atas menunjukkan perolehan observasi siklus III pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan tipe *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Skor yang diperoleh adalah 34 dengan kualifikasi kategori sangat baik. Perolehan data tersebut akan digambarkan pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 4.10 Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus III

Diperoleh rerata skor hasil aktivitas siswa melalui penerapan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada pembelajaran PKn sebesar 34 termasuk pada kategori sangat baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.15 dan gambar 4.10, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Memperhatikan penjelasan guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran mendapat rerata skor 3,9 yang berarti sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama .

b. Mendengarkan penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 3,7 atau mayoritas siswa Mendengarkan penjelasan guru dan memberi tanggapan yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

c. Mencatat penjelasan guru

Pada indikator ini diperoleh rerata skor sebanyak 3,9 atau dapat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Mencatat dan memberi tanggapan yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik .

d. Keaktifan dalam diskusi kelompok

Pada indikator ini sebagian siswa Aktif dalam kelompok dan memberi masukan Dengan demikian dapat diperoleh rerata skor pada indikator ini yaitu sebanyak 3,5 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik .

e. Mempresentasikan Hasil Diskusi

Indikator ini memperoleh rerata skor 3,3 atau sebagian siswa telah Menampilkan hasil kerja kelompok, tepat dan baik penyajiannya yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik .

f. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.

Indikator ini memperoleh rerata skor sebanyak 2,9 Berarti bahwa sebagian besar siswa dalam kegiatan pembelajaran menanggapi materi sesuai perintah yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

g. Keberanian bertanya

Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan tetapi masih ragu dalam bertanya. Sehingga rerata skor yang diperoleh adalah 2,6 yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori baik.

h. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 3,3 Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan dengan benar tetapi masih ragu yang berarti siswa dalam melaksanakan aktivitas tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

i. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Tournament

Pada indikator ini diperoleh hasil rerata sebesar 3,6 Hal tersebut berarti bahwa sebagian besar siswa Aktif dan percaya diri dalam pelaksanaan Team Game Tournament yang berarti aktivitas siswa tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

j. Mengerjakan Soal Evaluasi

Perolehan rerata skor sebesar 3,6 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengerjakan tugas evaluasi dengan antusias dan tepat waktu, berarti aktivitas siswa tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, perolehan jumlah rerata skor sebanyak 34 dengan kualifikasi kategori sangat baik, telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu rerata skor yang diperoleh $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik.

4.1.3.3.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus III

Hasil belajar siswa pada siklus III diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini berjumlah 20 siswa,. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran.

Tabel 4.19 Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Karanganyar 02

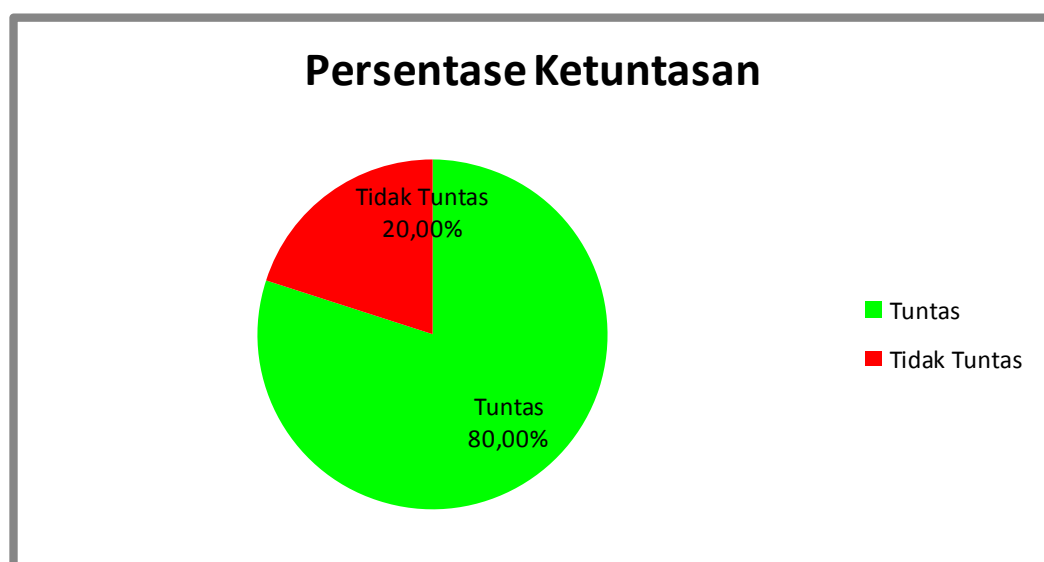
KKM	Kualifikasi
≥ 64	Tuntas
< 64	Tidak Tuntas

Tabel 4.20 Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Keterangan	Skor
1.	Rerata Kelas	7,8
2.	Nilai Tertinggi	90
3.	Nilai Terendah	60
4.	Siswa yang Memenuhi KKM	16
5.	Siswa yang Belum Memenuhi KKM	4
6.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	80 %

Berdasarkan penyajian tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80 %, yaitu sebanyak 16 dari 20 siswa yang mengikuti tes telah tuntas KKM sebesar 64. Masih ada sekitar 20% yaitu

sebanyak 4 dari 20 siswa yang masih belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 7,8 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 6
Persentase ketuntasan hasil belajar siklus III di atas digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.11 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

Dengan demikian apabila melihat data nilai hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn menggunakan tipe *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus III menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 80 %. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar minimal 75% telah tercapai.

4.1.3.4 Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada

pembelajaran PKn dengan menggunakan tipe *team game tournament* berbasis media pembelajaran. Berikut hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan kolaborator (observer):

a. Keterampilan Guru

Keterampilan guru memperoleh skor 35 dengan kualifikasi kategori sangat baik, dengan begitu indikator keberhasilan telah tercapai dengan ketentuan perolehan $33,5 \leq \text{skor} < 40$. Guru juga telah mampu merangsang siswa untuk berpikir secara individu, bekerjasama dalam kelompok dan memaparkan jawaban di depan kelas. Kemudian media dengan menggunakan tanyangan LCD dan game tournament sehingga dapat menarik perhatian siswa.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas memperoleh rerata skor sebesar 34 dengan kategori sangat baik. Variabel ini telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu dengan perolehan $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik. Siswa telah mampu berfikir secara individual, bekerjasama dalam kelompok, aktif dalam mengikuti game tournament, memaparkan hasil diskusi, dan berperan aktif dalam kegiatan diskusi telah muncul dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Belajar Siswa

Pada siklus ini hanya 20 siswa yang mengikuti tes pada siklus ini. Data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan tipe *Team Game Tournament* berbasis Media

Pembelajaran mencapai 80 % atau terdapat 16 siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 64. Variabel ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75%.

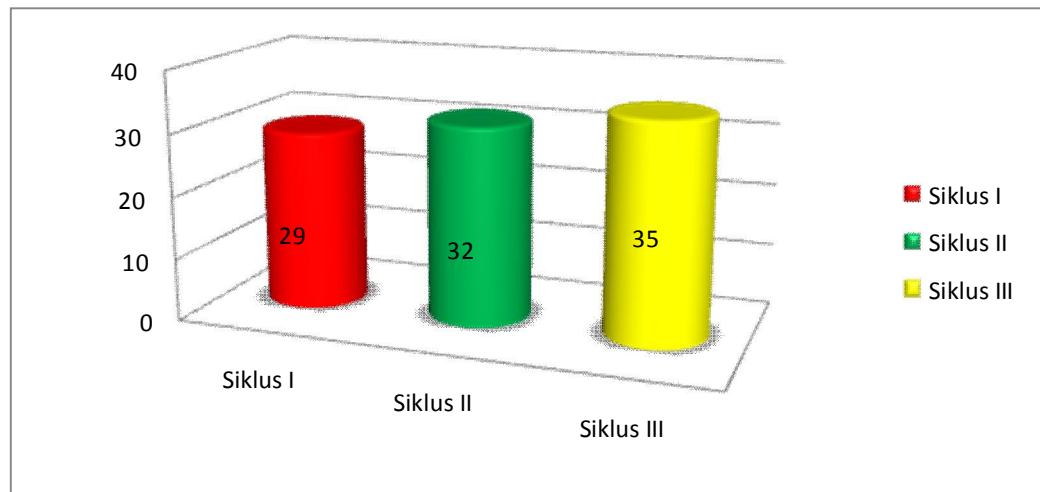
Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn menggunakan tipe *team game tournament* berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Dari hasil penelitian pada siklus III di atas, juga menunjukkan indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya sudah tercapai. Sehingga, tidak perlu adanya revisi dan tindakan atau siklus berikutnya.

4.1.4 Perbandingan Data pada Pembelajaran di Siklus I, II, dan III

4.1.4.1 Perbandingan Data Keterampilan Guru pada Siklus I, II, dan III

Berdasarkan penjabaran dari hasil pengamatan secara keseluruhan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siklus III menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus ini guru mendapatkan jumlah skor sebanyak 35 dari kesepuluh indikator keterampilan guru, atau 35 dari 40 total skor keseluruhan, sehingga termasuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus I guru mendapatkan skor 29 masuk dalam kategori baik dan siklus II mendapatkan 32 dalam kategori baik. Maka keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media

Pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Berikut gambaran peningkatan yang terjadi terhadap keterampilan guru.

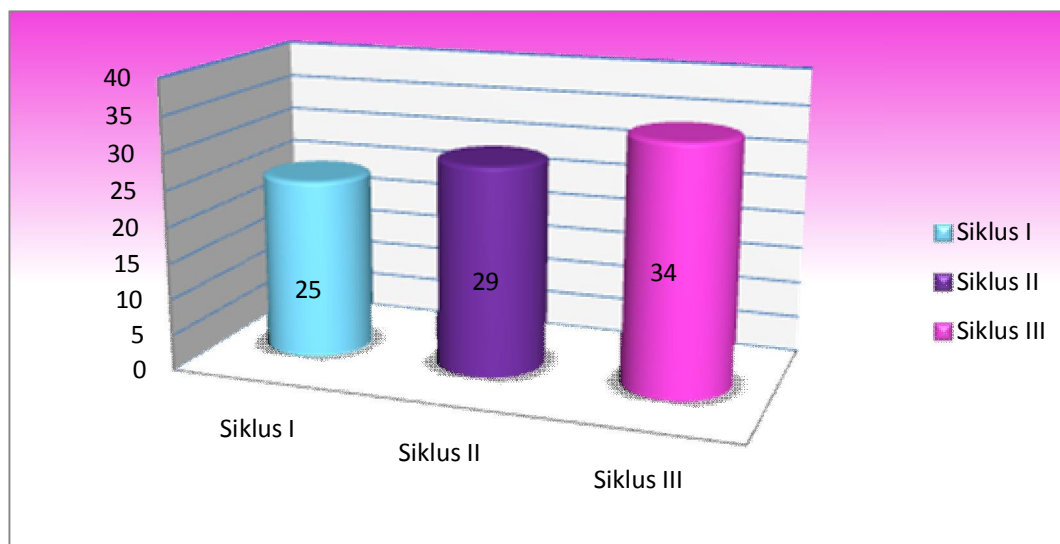


Gambar 4.12 Diagram Perbandingan Data Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, selain itu juga telah tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II dan siklus III dengan ketentuan perolehan $33,5 \leq \text{skor} < 40$ dengan kategori sangat baik.

4.1.4.2 Perbandingan Data Aktivitas Siswa pada Siklus I, II, dan III

Berdasarkan penjabaran perolehan rerata aktivitas siswa pada pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis media pembelajaran, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh jumlah rerata skor sebanyak 25 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II memperoleh hasil 29 dengan kategori baik, dan di siklus III aktivitas siswa memperoleh hasil sebesar 34 dengan kategori sangat baik. Peningkatan yang terjadi dari data tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

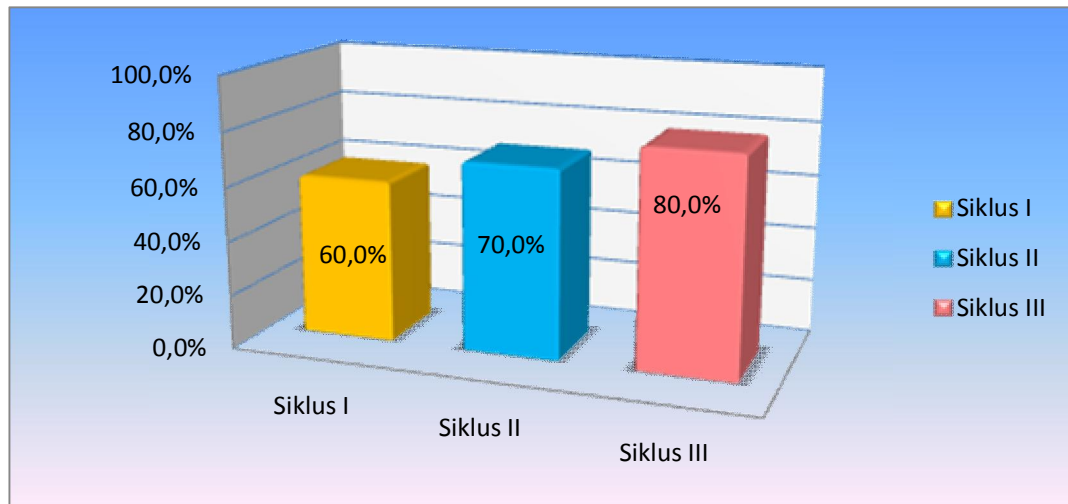


Gambar 4.13 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 4 poin. Kemudian dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 5 poin. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, selain itu juga telah tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II dan siklus III dengan ketentuan perolehan $26 \leq \text{skor} < 33,5$ dengan kategori baik.

4.1.4.3 Perbandingan Data Hasil Belajar pada Siklus I, II, dan III

Apabila diperhatikan hasil yang diperoleh dari kegiatan tes pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal, sehingga pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran pada siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang memiliki pengaruh terutama meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk peningkatan tersebut akan digambarkan dengan gambar diagram di bawah ini.



Gambar 4.14 Diagram Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal
Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

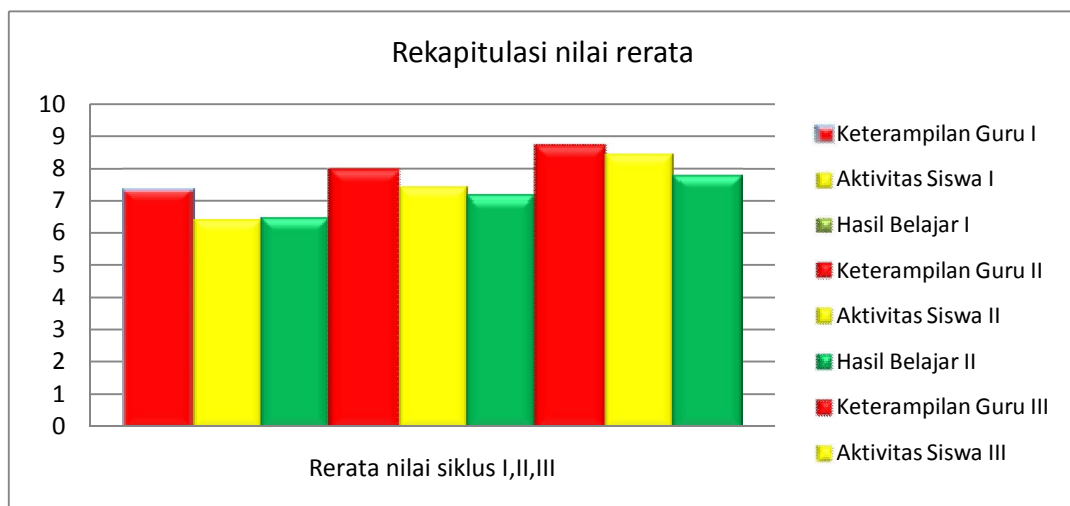
Pembelajaran PKn menggunakan *Team Game Tournamet* berbasis Media Pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dari siklus-siklus sebelumnya. Pada siklus siklus I ketuntasan klasikal hanya mencapai 60 %. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 10 % menjadi 70 %. Dan pada siklus III, persentase ketuntasan klasikal mencapai 80 % atau meningkat sebanyak 10 %. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar minimal 75% sudah mampu dicapai pada siklus III.

Berdasarkan data perolehan nilai diatas, sehingga dapat di rekapitulasi hasil pengamatan guru dan aktivitas maupun hasil belajar siswa antara siklus I, II dan III adalah sebagai berikut :

Tabel 4.21 Data Rekapitulasi Hasil Perolehan Nilai Rerata
 Pada Siklus I, II, III.

INDIKATOR	Rerata Nilai				
	SIKLUS I	SIKLUS 2	SIKLUS III	Prosentase Ketuntasan Siklus III	KET
Keterampilan guru	7,29	8	8,75	80 %	
Aktivitas Siswa	6,4	7,4	8,5	90 %	
Hasil Belajar	6,46	7,18	7,82	80 %	
Rerata Ketuntasan	6,7	7,5	8,4	85 %	

Data tersebut dapat diperjelas dengan gambar diagram di bawah ini :



Gambar 4.15 Diagram Rekapitulasi nilai rerata
 Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan profesional, sebab apa yang harus dikerjakan guru dikelas maupun di luar kelas melibatkan berbagai keputusan edukatif yang perlu dilakukan secara cermat. Menurut penelitian uzer usman (dalam Rusman, 2007 : 80-90) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap menentukan keberhasilan pembelajaran keterampilan yang dimaksud adalah:

- a. Keterampilan bertanya
- b. Keterampilan memberikan penguatan
- c. Keterampilan mengadakan variasi
- d. Keterampilan menjelaskan
- e. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
- f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil
- g. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Pada penelitian ini, keterampilan guru yang digunakan mengacu pada teori keterampilan guru yang disampaikan oleh uzer usman (dalam Rusman, 2007 : 80-90) yang dipadukan dengan teori *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran. Sehingga diperoleh 10 indikator keterampilan guru sebagai berikut.

- a. Keterampilan membuka pelajaran

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan membuka pada siklus I menunjukkan bahwa guru telah membuka pelajaran dengan baik di

tunjukkan dengan perolehan skor 3 dan pada siklus II guru membuka pelajaran dengan baik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik begitu juga dengan siklus III guru memperlihatkan keterampilan membuka pelajaran sama dengan siklus II dengan perolehan skor 4 dengan kriteria sangat baik.

b. Keterampilan Bertanya

Indikator ini memperoleh skor sebanyak 3, baik pada siklus I, II, maupun III. Karena guru telah menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, kemudian guru juga memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berpikir menjawab pertanyaan. Ketika pembelajaran berlangsung guru sering memberikan pertanyaan yang bersifat interaktif seperti “siapa yang tahu batas – batas wilayah indonesia?”, dan juga memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir setelah guru memberikan pertanyaan.

c. Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.

Indikator ini memperoleh skor sebanyak 3 baik pada siklus I, II, maupun III. Hal tersebut dibuktikan dengan selama pembelajaran guru menguasai materi pembelajaran dengan baik.

d. Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT .

Menurut hasil observasi, keterampilan guru yang berikut ini pada siklus I dan II guru sudah Menggunakan media pembelajaran dengan baik

sehingga memperoleh skor 3, dan pada siklus III guru menggunakan Media pembelajaran yang menarik siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga memperoleh skor 4.

e. Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.

Pada keterampilan ini pada siklus I guru sudah Menetapkan siswa dalam kelompok sehingga memperoleh skor 3 dengan kriteria baik. Pada siklus II dan II guru Mengelompokkan siswa serta membimbing siswa dalam pembagian tugas sehingga memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok

Pada keterampilan ini pada Siklus I, II dan III diperoleh skor sebanyak 3, yang mana guru telah membimbing beberapa kelompok dan memberi arahan dengan baik.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Pada keterampilan ini, skor yang didapatkan oleh guru pada pembelajaran di siklus I yaitu sebanyak 2 dengan kriteria cukup, Yang mana banyak sebagian Siswa sering jalan jalan pada proses pembelajaran berlangsung. Selain itu banyak pula siswa yang gaduh sehingga pembelajaran kuran kondusif. Pada siklus II dan III guru Pada saat Pembelajaran berjalani dengan baik dengan kriteria baik.

h. Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.

Pada siklus I dan II guru telah mampu memberikan penguatan, akan tetapi penguatan yang diberikan hanyalah berbetnuk verbal dan

gerakan. Belum ada penguatan dalam bentuk hadiah. Pada siklus III lah hadiah muncul, dengan begitu maka skor yang diperoleh yaitu sebanyak 4 dengan kriteria sangat baik.

i. Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada keterampilan ini pada siklus I,II dan III skor yang didapatkan sebanyak 3 dengan kriteria baik, karena selama pembelajaran guru sudah menyimpulkan materi dengan baik.

j. Keterampilan Menutup Pelajaran

Hasil siklus pada pembelajaran siklus I dan II diperoleh skor sebanyak 3 yang mana guru selama pembelajaran sudah menutup pelajaran dengan baik. Pada siklus III diperoleh skor 4 yang mana selama pembelajaran guru menutup pelajaran dengan baik dan mengadakan evaluasi pembelajaran.

4.2.1.1.1 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn menggunakan cooperative learning tipe Team Game Tournament Berbasis Media Pembelajaran

Perilaku siswa dalam pembelajaran merupakan segala apa yang dilakukan siswa atau segala aktivitas siswa. Pada model pembelajaran sekarang siswa yang aktif belajar sedangkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar mandiri atau melakukan aktivitas sendiri. Menurut Dierich (dalam Oemar Hamalik, 2007 : 172 – 173) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok diantaranya sebagai berikut :

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menganggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- f. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup

Pada penelitian ini, aktivitas siswa yang digunakan mengacu pada teori aktivitas siswa yang disampaikan oleh Dierich (dalam Oemar Hamalik, 2007 : 172 – 173) yang dipadukan dengan teori *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* berbasis Media Pembelajaran. Sehingga diperoleh 10 indikator aktivitas siswa sebagai berikut.

- a. Memperhatikan penjelasan guru.

Pada indikator ini selama siklus I memperoleh skor rerata 25,4 dengan kriteria cukup yang mana sebagian besar siswa Ngobrol dengan teman sebangku. Pada siklus II dan III memperoleh skor rerata 34 dan 39

dengan kriteria sangat baik yang mana sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

b. Mendengarkan penjelasan guru

Kegiatan siswa dalam mendengarkan penjelasan materi pada siklus I memperoleh skor rerata 27 dengan kriteria baik yang mana siswa selama pembelajaran sudah mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Sedangkan pada siklus II dan III memperoleh skor rerata 33 dan 37 dengan kriteria sangat baik yang mana selama pembelajaran siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan memberi tanggapan.

c. Mencatat penjelasan guru

kegiatan mencatat penjelasan guru pada siklus I memperoleh skor rerata 26 dengan kriteria baik yang mana sebagian besar siswa selama pembelajaran mencatat penjelasan guru sedangkan pada siklus II dan III memperoleh skor rerata 34 dan 39 dengan kriteria sangat baik yang mana sebagian besar siswa mencatat penjelasan guru dan memberi tanggapan.

d. Keaktifan dalam diskusi kelompok

Pada siklus I hanya memperoleh skor rerata 25 dengan kriteria cukup yang mana selama pembelajaran sebagian besar siswa aktif dalam diskusi kelompok tetapi banyak masih ada sebagian teman yang bermain sendiri. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor rerata 26 dengan kriteria baik yang mana sebagian besar siswa aktif dalam kelompok dan pada siklus III memperoleh skor rerata 35 dengan kriteria sangat baik hal ini ditunjukkan dengan kegiatan sebagian besar siswa selama

pembelajaran Aktif dalam kelompok dan memberi masukan dalam kegiatan diskusi.

e. Mempresentasikan hasil diskusi

Sebagian besar siswa Menampilkan hasil kerja kelompok dan tepat pada siklus I dan II sehingga memperoleh skor rerata 26 dan 28 dengan kriteria baik . Sedangkan pada siklus III sebagian besar siswa Menampilkan hasil kerja kelompok, tepat dan baik serta dalam penyajiannya didepan kelas sehingga memperoleh skor 33 dengan kriteria sangat baik.

f. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.

Pada siklus I aktivitas dalam menanggapi penjelasan ini memperoleh skor 22 dengan kriteria cukup yang mana sebagian besar siswa Menanggapi penjelasan tetapi kurang tepat. Pada siklus II dan III pada aktivitas ini memperoleh skor 27 dan 29 dengan kriteria baik yang mana sebagian besar siswa Menanggapi penjelasan materi sesuai perintah.

g. Keberanian bertanya kepada guru

Indikator ini memperoleh rerata skor sebanyak 23 dengan kriteria cukup pada siklus I atau berarti siswa Berani mengemukakan pendapat tetapi ragu dalam bertanya siklus II dan II sebagian besar siswa sudah Berani bertanya dengan perolehan skor rerata 26 dengan kriteria baik

h. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .

Aktivitas yang nampak pada indikator ini pada siklus I dan II memperoleh skor rerata 26 dan 28 dengan kriteria baik yang berarti sebagian besar siswa Menjawab dengan benar tetapi masih ragu dalam menentukan pilihan. Pada siklus III memperoleh skor rerata 33 dengan kriteria sangat baik, yang artinya sebagian besar siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan jelas.

i. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.

Aktivitas siswa yang nampak pada indikator ini, terutama pada siklus I dan II yaitu mengikuti team game turnamnet memperoleh rerata skor sebanyak 26 dan 28 dengan kriteria baik yang mana sebagian besar siswa Aktif dalam mengikuti Team Game Turnament (TGT). Di siklus III diperoleh rerata skor sebanyak 33 dengan kriteria sangat baik , itu berarti beberapa siswa Aktif dalam mengikuti Team Game Turnament (TGT) dengan percaya diri.

j. Mengerjakan Soal Evaluasi

Perolehan rerata skor sebesar 30 pada siklus I membuktikan bahwa siswa Mengerjakan evaluasi dengan mandiri. Sedangkan untuk siklus II dan III diperoleh rerata skor sebanyak 35 dan 36 dengan demikian sebagian besar siswa sudah mengerjakan tugas evaluasi dengan antusias dan tepat waktu.

4.2.1.2 Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn menggunakan cooperative learning tipe Team Game Tournament Berbasis Media Pembelajaran

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2011 : 22) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut :

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak subjek tersebut. Kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2011 : 23) hasil belajar Bloom mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah hanya pada kognitif.

Hasil kegiatan tes yang dilakukan pada siklus I dengan jumlah siswa sebanyak 20 yang mengikuti tes diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 60 % yaitu sebanyak 12 siswa telah tuntas dan 8 siswa belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas sebesar 67,3 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50.

Sedangkan untuk siklus II, tes diikuti oleh 20 siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 70 %, yaitu sebanyak 14 siswa telah tuntas dan 6 siswa belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas sebesar 7,1 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60.

Sedangkan untuk siklus III, tes diikuti oleh 20 siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80 %, yaitu sebanyak 16 siswa telah tuntas dan 4 siswa belum tuntas KKM sebesar 64. Rerata kelas sebesar 7,8 dengan nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 60.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Dalam proses pembelajaran 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 diskusi, dilanjutkan dengan turnamen atau kuis sesuai dengan materi yang diajarkan 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 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 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai Rerata 6,4 dengan ketuntasan belajar 60 %. Pada siklus II diperoleh nilai Rerata 7,1 dengan ketuntasan belajarnya 70 % . Pada siklus III mengalami peningkatan yaitu diperoleh Rerata hasil belajar 7,8 dengan ketuntasan belajar 80 % . Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I Rerata presentase aktivitas 6,4 %, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh Rerata presentase 7,4 % dan siklus III mencapai 8,5 %.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan kooperatif tipe TGT pada pelajaran PKn siswa kelas V SD mampu memberi kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Dengan keterlibatan siswa secara langsung.

BAB V

PENUTUP

5.1 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 siswa 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 ditunjukkan dengan :

5.1.1 Keterampilan guru

Aktivitas guru meningkat pada setiap siklusnya, mula-mula pada siklus I rerata presentase aktivitas guru 72 % dengan kategori baik, pada siklus II rerata presentase aktivitas guru 80% masuk dalam kategori baik, dan pada siklus III rerata aktivitas guru 87 % yang masuk dalam kategori sangat baik .

5.1.2 Aktivitas siswa

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran pada setiap turnamen. Pada siklus I rerata presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 60 % 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 80 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.

5.1.3 Hasil belajar siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Turnament) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Pada siklus I diperoleh nilai rerata 6,4 % siswa mencapai ketuntasan belajar baru 60%. Pada siklus II diperoleh nilai rerata 7,1 %. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar 70 % . Pada siklus III diperoleh nilai rerata 7,8 % dan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Tugurejo Semarang telah terbukti.

5.2 SARAN

Dari pengalaman selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas V SDN Karanganyar 02 Tugurejo Semarang, ada beberapa saran untuk para pembaca khususnya kepada calon guru sebagai berikut :

5.2.1 Bagi 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 kualitas penguasaan terhadap materi pelajaran.

5.2.2 Bagi Guru

- a. Meningkatkan keterampilan mengajar.
- b. Guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

5.2.3 Bagi Lembaga

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

DAFTAR PUSTAKA

- Widihastuti, Setiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta : Aneka Ilmu.
- Mastur,dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rusman, 2007. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Tim dewan skripsi. 2011. *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar*. Semarang : UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Aqib, Zainal. 2002. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya : Insan Cendekia.
- Sugandi, Achmad. 2008. *Teori Pembelajaran*. Jakarta : UPT MKK umum.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Smith, Mark K. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta : Mirza Media Pustaka.

- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Malian, Sobirin dan Marzuki, Suparman. 2002. *Pendidikan Kewarganegaraan dan Hak Asasi Manusia*. Yogyakarta : UII Press Yogyakarta (Anggota IKAPI).
- Sardiman. 2011. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.
- Budiningsih, Asri C. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Slavi, E Robert. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Rifai, Achmad dan dkk. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Menteri Hukum dan HAM RI. 2005. *Undang – Undang Repubil Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Bandung : Citra Umbara.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I
KISI – KISI INSTRUMENT

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN

**“PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI
 PENDEKATAN *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAME
 TOURNAMENT* (TGT), BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN PADA
 SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGANYAR 02
 TUGU SEMARANG “**

VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	INSTRUMEN
Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	1. Kemampuan membuka pelajaran 2. Kemampuan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran. 3. Kemampuan Menyajikan Materi Pelajaran. 4. Kemampuan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT. 5. Kemampuan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok. 6. Kemampuan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 7. Kemampuan dalam mengelola kelas. 8. Kemampuan dalam Memberikan penghargaan. 9. Kemampuan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 10. Kemampuan menutup pelajaran	Guru Foto Catatan Lapangan	Lembar Observasi Catatan Lapangan

<p>Aktivitas siswa selama pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan penjelasan guru. 2. Mendengarkan penjelasan guru. 3. Mencatat penjelasan guru. 4. Keaktifan dalam diskusi kelompok. 5. Mempresentasikan hasil diskusi 6. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain. 7. Keberanian bertanya kepada guru. 8. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan . 9. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnamen. 10. Mengerjakan tugas evaluasi 	<p>Guru Foto Catatan Lapangan</p>	<p>Lembar Observasi Catatan Lapangan</p>
<p>Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran PKn</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Siswa Foto</p>	<p>Tes Lembar Observasi Catatan Lapangan Dokumentasi</p>

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan membuka pelajaran	Tidak Membuka pelajaran	Membuka pelajaran tetapi terlalu cepat.	Membuka pelajaran dengan baik	Membuka pelajaran dengan baik dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
2.	Kemampuan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.	Acuh tak acuh	Memberikan pertanyaan yang tidak mengarah ke materi	Memberikan pertanyaan dengan baik	Memberikan pertanyaan yang memotivasi siswa dalam pembelajaran
3.	Kemampuan Menyajikan Materi Pelajaran.	Tidak menguasai materi	Menguasai materi tetapi ragu untuk menyampaikan kepada siswa	Materi dikuasai dengan baik	Materi pelajaran di Kuasai dengan baik disertai dengan pengembangan materi
4.	Kemampuan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT	Tidak menggunakan media pembelajaran	Bahan ajar kurang menarik.	Menggunakan media pembelajaran dengan baik.	Media pembelajaran menarik dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.
5.	Mengorganisasi kan siswa dalam kelompok	Tidak mengelompokan siswa	Menetapkan jumlah anggota siswa	Menetapkan siswa dalam kelompok	Mengelompokkan siswa serta membimbing siswa dalam pembagian tugas.

6.	Membimbing siswa dalam kelompok	Membimbing hanya satu kelompok dan tidak memberikan arahan	Membimbing hanya 2 kelompok dan kurang memberi arahan	Membimbing beberapa kelompok dan memberi arahan	Membimbing seluruh kelompok bergantian dan memberi arahan
7.	Kemampuan dalam mengelola kelas.	Siswa bebas keluar kelas pada jam pelajaran	Siswa sering jalan jalan pada proses pembelajaran berlangsung	Pembelajaran berjalani dengan baik	Siswa mengikuti pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif
8.	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
9.	Kemampuan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Tidak Menyimpulkan materi	Menyimpulkan materi terlalu singkat	Menyimpulkan materi dengan baik	Menyimpulkan materi dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.
10.	Kemampuan menutup pelajaran	Tidak menutup pelajaran pelajaran	menutup pelajaran tetapi terlalu cepat.	menutup pelajaran dengan baik.	Menutup pelajaran dengan baik dan mengadakan evaluasi pembelajaran.

LEMBAR KISI – KISI DESKRIPTOR AKTIVITAS SISWA

No	Aspek Pembelajaran	Diskriptor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan guru	Tidak memperhatikan	Ngobrol dengan teman sebangku	Memperhatikan penjelasan guru	memperhatikan Penjelasan guru dengan seksama
2.	Mendengarkan penjasalam guru.	acuh	Bermain Sendiri	Mendengarkan dengan baik	Mendengarkan dan memberi tanggapan
3.	Mencatat penjelasan guru	Kurang tanggap	Tidak Mencatat	Mencatat penjelasan guru	Mencatat dan memberi tanggapan
4.	Keaktifan dalam diskusi kelompok.	Tidak aktif dalam kelompok	Aktif dalam kelompok tetapi banyak bermain	Aktif dalam kelompok	Aktif dalam kelompok dan memberi masukan
5.	Mempresentasikan hasil diskusi	Asal menampilkan hasil kerja kelompok	Menampilkan hasil kerja kelompok dan hasil cukup tepat	Menampilkan hasil kerja kelompok dan tepat	Menampilkan hasil kerja kelompok, tepat dan baik penyajiannya
6.	Menanggapi penjelasan guru.	Tidak menanggapi sama sekali	Menanggapi tetapi kurang tepat	Menanggapi materi sesuai perintah	Menanggapi dan mengerjakan dengan tepat.
7.	Keberanian bertanya	Tidak berani	Berani tetapi ragu dalam bertanya	Berani bertanya	Sangat berani dan aktif
8.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan	Tidak menjawab pertanyaan	Menjawab tetapi Kurang Tepat	Menjawab dengan benar tetapi masih ragu.	Menjawab dengan benar dan jelas

9.	Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnamen	Tidak aktif dalam mengikuti TGT	Aktif dalam mengikuti TGT tetapi banyak bermain sendiri.	Aktif dalam mengikuti TGT	Aktif dalam mengikuti TGT dengan percaya diri.
10.	Mengerjakan tugas evaluasi	Tidak mengerjakan tugas evaluasi	Mengerjakan dengan bantuan orang lain	Mengerjakan sendiri.	Mengerjakan tugas evaluasi dengan antusias dan tepat waktu

LAMPIRAN 2
LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

LEMBAR PENGAMATAN KETRAMPILAN GURU

SIKLUS

Nama guru :

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : V

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator Keterampilan Guru	Tingkat Kemampuan				SKOR
		1	2	3	4	
1	Keterampilan membuka pelajaran					
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.					
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.					
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT					
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.					
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.					
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.					
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.					
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.					
10	Keterampilan menutup pelajaran					
	JUMLAH					
	RATA - RATA					

Jumlah skor =

Semarang,

Observer

.....

Keterangan skala penilaian :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik Sekali

Aspek yang di nilai :

- 1 Keterampilan membuka pelajaran
- 2 Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.
- 3 Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.
- 4 Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT
- 5 Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.
- 6 Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.
- 7 Keterampilan dalam mengelola kelas.
- 8 Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.
- 9 Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- 10 Keterampilan menutup pelajaran

Skor Maksimal = 40

$$\text{Presentase aktivitas Guru} = \frac{\text{Skor perolehan hasil pengamatan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

LAMPIRAN 3
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Keterangan skala penilaian :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik Sekali

Aspek yang di nilai :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Mendengarkan penjasalam guru.
3. Mencatat penjelasan guru
4. Keaktifan dalam diskusi kelompok.
5. Mempresentasikan hasil diskusi
6. Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.
7. Keberanian bertanya kepada guru.
8. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .
9. Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.
10. Mengerjakan tugas evaluasi

Skor Maksimal = 40

$$\text{Presentase aktivitas Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan hasil pengamatan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Skor	Kriteria
$33,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$26 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 26$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 18$	Kurang

LAMPIRAN 4
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V(Lima)
Semester : I (Satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan).

Standar Kompetensi**

1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Kompetensi Dasar

- 1.1. Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Indikator

- Mengetahui batas utara, selatan, timur, dan barat NKRI.
- Mengetahui luas wilayah NKRI dengan menyebutkan posisi lintang dan bujurnya.

A. Tujuan Pembelajaran

- Melalui pengamatan peta NKRI siswa dapat menjelaskan batas – batas NKRI dengan tepat.
- Melalui operasional peta NKRI dan pelaksanaan diskusi siswa dapat menunjukkan luas wilayah NKRI dengan membedakan posisi lintang dan bujurnya secara tepat..

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Kecermatan (*Accurate*), Kecepatan (*spedy*), Kebersamaan (*togetherness*), Ketekunan (*diligence*), Keberanian (*audacity*, Kepercayaan diri (*trustworthines*), Tanggung jawab (*responsibility*), Kewarganegaraan (*citizenshi*).

B. Materi Ajar

- Batas wilayah NKRI, luas wilayah NKRI, posisi lintang dan bujurnya .

C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan *Team game tournament (TGT)*.
- Diskusi Kelas .
- Tanya jawab.
- Ceramah.
- Penugasan.

D. Langkah-langkah Kegiatan

▪ Kegiatan Awal (± 10 Menit)

- Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru dan siswa bertanya jawab tentang fungsi peta dunia.

▪ Kegiatan Inti (± 40 Menit)

Eksplorasi

1. Guru memperlihatkan sebuah peta dunia yang jelas dan dapat dilihat oleh semua siswa.
2. Siswa mengamati dan memperhatikan gambar.
3. Guru menjelaskan batas-batas utara, selatan, timur, dan barat NKRI.
4. Guru menunjuk batas-batas tersebut pada peta secara acak dan berulang-ulang, dan siswa menebaknya dengan cepat.
5. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

1. Guru membagikan peta luas wilayah NKRI.
2. Secara berkelompok siswa mendiskusikan posisi lintang serta bujur dari gambar luas wilayah NKRI .
3. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka didepan kelas.
4. 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.
5. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
6. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
7. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.
Aturan permainan antara lain :
 - e. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
 - f. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
 - g. Skor diberikan kepada yang menjawab benar.

- h. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- i. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- j. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- k. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- l. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- ☞ Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
 - ☞ Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.
- **Kegiatan Penutup (± 20 Menit)**
- ☞ Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
 - ☞ Siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - ☞ Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
 - ☞ Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

E. Sumber/Bahan Belajar

- Buku BSE (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V HAL,2 - 4 terbitan Departemen pendidikan Nasional.)
- Buku BSE (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V HAL 1-3 , terbitan Departemen pendidikan Nasional.)
- LCD Proyektor
- Kartu Game Tournament.

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian NKRI. ▪ Menunjukkan sisi utara selatan, timur, dan barat NKRI, serta menyebutkan nama negara atau perairan yang menjadi batas NKRI. ▪ Menyebutkan posisi lintang dan bujur NKRI. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas individu ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian sikap. ▪ Penilaian unjuk kerja ▪ Penilaian lisan. 	Terlampir

Format Kriteria Penilaian



PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1



PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No.	Nama Siswa	Perform									Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap										
			KeCermatan	Ketepatan	Kebersamaan	Ketekunan	keberanian	Kepercayaan diri	Tanggung jawab	kewarganegaraan			
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

❖ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Semarang , Juni 2012

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd
NIP . 19610515 198201 2 001

Muhammad Nidhomudin

BAHAN AJAR 1

- Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr : V / I
Kompetensi Dasar : Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Materi Ajar : Batas wilayah NKRI, luas wilayah NKRI, posisi lintang dan bujurnya

A. Batas Wilayah Indonesia



Base 802899AI (C00429) 11-02

Indonesia mempunyai perbatasan darat dengan tiga negara tetangga, yaitu utara dengan . Malaysia, timur dengan Papua Nugini dan Timor Leste. Sementara perbatasan laut dengan sepuluh negara tetangga, diantaranya Malaysia, Singapura, Vietnam, Filipina, Papua Nugini, Timor Leste, India, Thailand, Australia, dan Palau. Hal ini tentunya sangat erat kaitannya dengan masalah penegakan kedaulatan dan hukum di laut, pengelolaan sumber daya alam serta pengembangan ekonomi kelautan suatu negara.

Kompleksitas permasalahan di laut akan semakin memanas akibat semakin maraknya kegiatan di laut, seperti kegiatan pengiriman barang antar negara yang 90%nya dilakukan dari laut, ditambah lagi dengan isu-isu perbatasan, keamanan, kegiatan ekonomi dan sebagainya. Dapat dibayangkan bahwa penentuan batas laut menjadi sangat penting bagi Indonesia, karena sebagian besar wilayahnya berbatasan langsung dengan negara tetangga di wilayah laut. Batas laut teritorial diukur berdasarkan garis pangkal yang menghubungkan titik-titik dasar yang terletak di pantai terluar dari pulau-pulau terluar wilayah NKRI. Berdasarkan hasil survei Base Point atau titik dasar untuk menetapkan batas wilayah dengan negara tetangga, terdapat 183 titik dasar yang terletak di 92 pulau terluar, sisanya ada di tanjung tanjung terluar dan di wilayah pantai.

- **Menurut TZMKO 1939**

Wilayah Indonesia pada saat merdeka masih berlaku peraturan tentang wilayah teritorial yang dibuat oleh Belanda yaitu “Territoriale Zee en Maritieme Kringen Ordonantie 1939” (TZMKO 1939), dimana lebar laut wilayah/teritorial Indonesia adalah 3 mil diukur dari garis air rendah masing-masing pulau Indonesia. Tetapi TZMKO 1939 tidak menjamin kesatuan wilayah Indonesia sebab wilayah Indonesia menjadi terpisah-pisah.

- **Deklarasi Djuanda 1957**

Pada tgl. 13 Desember 1957 pemerintah mengeluarkan Deklarasi Djuanda yang isinya :

1. Segala perairan disekitar, diantara dan yang menghubungkan pulau-pulau yang termasuk negara Indonesia dengan tidak memandang luas/lebarnya adalah bagian-bagian yang wajar daripada wilayah daratan Indonesia.
2. Lalu-lintas yang damai di perairan pedalaman bagi kapal-kapal asing dijamin selama dan sekedar tidak bertentangan/mengganggu kedaulatan dan keselamatan negara Indonesia.
3. Batas laut territorial adalah 12 mil diukur dari garis yang menghubungkan titik-titik ujung yang terluar pada pulau-pulau negara Indonesia. Sebagai negara kepulauan yang wilayah perairan lautnya lebih luas dari pada wilayah daratannya, maka peranan wilayah laut menjadi sangat penting bagi kehidupan bangsa dan negara.

- **UNCLOS 1982 : Tentang Hak Laut**

Sebagaimana kita ketahui bahwa saat ini Indonesia memiliki wilayah perairan terbesar di dunia dan dua pertiga dari wilayahnya merupakan wilayah perairan. Secara geografis

Indonesia merupakan negara maritim, yang memiliki luas laut sebesar 5,8 Juta km² yang terdiri dari laut territorial dengan luas 0.8 juta km, laut nusantara 2.3 juta km dan zona ekonomi eksklusif 2.7 juta km. Disamping itu Indonesia memiliki pulau sebanyak 17.480 pulau dan garis pantai sepanjang 95.181 km. Pada saat Indonesia diproklamasikan sebagai negara yang merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945 oleh dwi-tunggal Soekarno-Hatta, Indonesia merupakan negara yang terdiri atas beribu pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, dan dapat disebut sebagai negara pulau-pulau. Undang-undang Dasar 1945 yang resmi diberlakukan pada tanggal 18 Agustus 1945 menyatakan bahwa Indonesia adalah negara kesatuand alam bentuk republik, namun sayangnya ketika itu tidak disebutkan batas-batas wilayah nasional Indonesia sesungguhnya. Negara Indonesia adalah negara kepulauan (archipelagic state) yang sudah lama diperjuangkan di forum internasional. Diawali dengan Deklarasi Djuanda tahun 1957 lalu diikuti UU Prp No 4/1960 tentang Perairan Indonesia. Prof Mochtar Kusumaatmadja dengan tim negosiasi Indonesia lainnya menawarkan konsep “Negara Kepulauan” untuk dapat diterima di Konferensi Hukum Laut Perserikatan Bangsa-Bangsa(PBB) III, sehingga dalam “The United Nations Convention on the Law of the Sea (UNCLOS), 1982” dicantumkan Bagian IV mengenai negara kepulauan, konsepsi itu menyatukan wilayah kita. Di antara pulau-pulau kita tidak ada laut bebas, karena sebagai Negara kepulauan, Indonesia boleh menarik garis pangkal (baselines-nya) dari titik-titik terluar pulau-pulau terluar (the outermost points of the outermost islands and drying reefs). Hal itu diundangkan dengan UU No 6/1996 tentang Perairan Indonesia untuk menggantikan UU Prp No 4/1960 sebagai implementasi UNCLOS 1982 dalam hukum nasional kita. Menurut UNCLOS 1982, Indonesia harus membuat peta garis batas, yang memuat koordinat garis dasar sebagai titik ditariknya garis pangkal kepulauan Indonesi.

Dengan terbitnya UNCLOS 1982 tersebut maka membawa konsekuensi logis bagi bangsa Indonesia yaitu adanya amanat yang harus dilaksanakan berupa hak-hak dan kewajiban dalam pengelolaan wilayah kelautan Indonesia berdasarkan hukum internasional. Kini UNCLOS 1982 telah berjalan selama 25 tahun, tentu sebagai Negara Kepulauan sudah saatnya melakukan evaluasi kebijakan tentang apa saja yang telah dilaksanakan dan belum dilaksanakan dalam rangka memenuhi amanat seperti yang telah dicantumkan dalam UNCLOS 1982. Berkenaan dengan hal tersebut, Dewan Kelautan Indonesia sebagai lembaga yang mempunyai fungsi melakukan kajian dan evaluasi kebijakan akan melaksanakan kajian mengenai implementasi dari UNCLOS 1982 terhadap penyelenggaraan pembangunan kelautan Indonesia sebagai Negara Kepulauan.

B. DAFTAR PROVINSI DAN LUAS WILAYAH INDONESIA

NO	KODE PROVINSI	NAMA PROVINSI	LUAS WILAYAH (KM2)	PERSENTASE TERHADAP LUAS INDONESIA
1	11	NANGGROE DARUSSALAM	57,956.00	3.03
2	12	SUMATERA UTARA	72,981.23	3.82
3	13	SUMATERA BARAT	42,012.89	2.20
4	14	RIAU	87,023.66	4.55
5	15	JAMBI	50,058.16	2.62
6	16	SUMATERA SELATAN	91,592.43	4.79
7	17	BENGKULU	19,919.33	1.04
8	18	LAMPUNG	34,623.80	1.81
9	19	BABEL	16,424.06	0.86
10	21	KEPULAUAN RIAU	8,201.72	0.43
11	31	DKI JAKARTA	664.01	0.03
12	32	JAWA BARAT	35,377.76	1.85
13	33	JAWA TENGAH	32,800.69	1.72
14	34	DI YOGYAKARTA	3,133.15	0.16
15	35	JAWA TIMUR	47,799.75	2.50
16	36	BANTEN	9,662.92	0.51
17	51	BALI	5,780.06	0.30
18	52	NUSA TENGGARA BARAT	18,572.32	0.97
19	53	NUSA TEGGARA TIMUR	48,718.10	2.55
20	61	KALIMANTAN BARAT	147,307.00	7.71
21	62	KALIMANTAN TENGAH	153,564.50	8.04
22	63	KALIMANTAN SELATAN	38,744.23	2.03
23	64	KALIMANTAN TIMUR	204,534.34	10.70
24	71	SULAWESI UTARA	13,851.64	0.72
25	72	SULAWESI TENGAH	61,841.29	3.24
26	73	SULAWESI SELATAN	46,717.48	2.44
27	74	SULAWESI TENGGARA	38,067.70	1.99
28	75	GORONTALO	11,257.07	0.59
29	76	SULAWESI BARAT	16,787.18	0.88
30	81	MALUKU	46,914.03	2.46
31	82	MALUKU UTARA	31,982.50	1.67

32	91	PAPUA BARAT	97,024.27	5.08
33	94	PAPUA	319,036.05	16.70
		INDONESIA	1,910,931.32	100.00

C. LETAK INDONESIA

Indonesia merupakan negara kepulauan yang berbentuk republik, terletak di kawasan Asia Tenggara. Indonesia memiliki lebih kurang 17.000 buah pulau dengan luas daratan 1.922.570 km² dan luas perairan 3.257.483 km²

Letak Indonesia artinya tempat beradanya wilayah Indonesia di permukaan bumi. Berdasarkan sifatnya, letak dapat dibedakan menjadi dua, yaitu letak astronomis atau letak absolut dan letak geografis atau letak relatif.

1. Letak Astronomis (letak absolute)

Letak astronomis dapat diartikan sebagai letak wilayah berdasarkan kedudukan garis lintang dan bujur. Secara astronomis, wilayah Indonesia berada antara 6° LU – 11° LS dan 95° BT – 141° BT. Berdasarkan letak astronomis Indonesia tersebut maka :

- Wilayah Indonesia paling utara terletak di Pulau Weh (6° LU.)
- Wilayah Indonesia paling selatan terletak di Pulau Roti (11° LS.)
- Wilayah Indonesia paling barat terletak di kota Sabang (95° BT.)
- Wilayah Indonesia paling timur terletak di kota Merauke (141° BT.)

Letak Astronomis Indonesia



Latihan Soal

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Berapakah luas daratan pulau jawa.....
2. Pulau manakah yang mempunyai luas daratan paling luas..
3. Berapakah Luas total wilayah NKRI
4. Sebutkan 3 negara yang berbatasan dengan NKRI....
5. Berapakah garis lintang dan garis bujur letak astronomi indonesia....

Tugas Kelompok

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1) 3)

5..... 2) 4)

..... 6

Kelas : 5 (Lima)

Soal :

Letak Astronomis Indonesia



1. Hitunglah Berapakah garis lintang dan garis bujurnya.....
2. Sebutkan mana saja negara yang berbatasan dengan NKRI.....

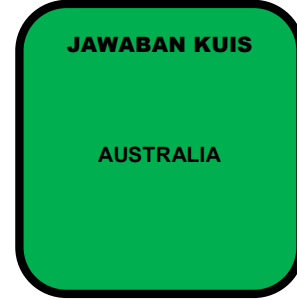
Kunci Jawaban

1. Luas pulau jawa adalah 119111,35 KM²
2. Kalimantan
3. ***1,910,931.32 KM²***
4. Tiga negara tetangga, yaitu utara dengan . Malaysia, timur dengan Papua Nugini dan Timor Leste.
5. Secara astronomis, wilayah Indonesia berada antara 6° LU – 11° LS dan 95° BT – 141° BT.

MEDIA KARTU BERNOMOR

SIKLUS 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr : V / I
Kompetensi Dasar : Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Materi Ajar : Batas wilayah NKRI, luas wilayah NKRI, posisi lintang dan bujurnya



**SINTAK TAHAPAN PEMBELAJARAN PENDEKATAN COOPERATIF
 LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT),**

TAHAPAN	SISWA	GURU
<u>TAHAP 1</u> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	- Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Guru memotivasi siswa untuk siap menerima pelajaran.
<u>TAHAP 2</u> Menyajikan atau menyampaikan informasi	- Siswa menyimak penjelasan materi dari guru dengan seksama.	- Guru menyampaikan materi NKRI melalui cerita lewat peragaan Peta / gambar.
<u>TAHAP 3</u> Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	- Siswa bergabung dalam kelompok heterogen - Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan materi yang sama .	- Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok - kelompok yang dibentuk bersifat heterogen.
<u>TAHAP 4</u> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Siswa menyelesaikan tugas secara berkelompok. - Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	- Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok - kelompok yang dibentuk bersifat heterogen.
<u>TAHAP 5</u> Melaksanakan game	- Siswa secara kelompok	- Guru membimbing siswa

<p>tournament dalam pembelajaran.</p>	<p>mengikuti dan berkompetisi game tournament dalam pembelajaran.</p>	<p>melaksanakan game tournament dalam pembelajaran.</p>
<p><u>TAHAP 6</u> Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal Evaluasi tertulis secara individu maupun secara kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengevaluasi hasil kinerja kelompok melalui penilaian proses (nilai hasil + proses). - Guru melaksanakan evaluasi tertulis siswa secara individu - Guru menghitung skor perkembangan kelompok dan individu
<p><u>TAHAP 7</u> Memberikan Penghargaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan secara individu dari guru. - Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan dari guru. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi selama proses pembelajaran.

LAMPIRAN 5
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V(Lima)
Semester : I (Satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan).

Standar Kompetensi**

1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Kompetensi Dasar

- 1.1. Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Indikator

- Menjelaskan pengertian NKRI
- Menceritakan proses terjadinya NKRI

A. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mencermati isi tayangan tentang proses NKRI siswa dapat menjelaskan pengertian NKRI dengan benar.
- Dengan melalui operasional tayangan NKRI siswa dapat menceritakan proses terjadinya NKRI dengan runtut.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Kecermatan (*Accurate*), Kecepatan (*spedy*), Kebersamaan (*togetherness*), Ketekunan (*diligence*), Keberanian (*audacity*, Kepercayaan diri (*trustworthines*), Tanggung jawab (*responsibility*), Kewarganegaraan (*citizenshi*).

B. Materi Ajar

- Pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- Proses terjadinya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan *Team game tournament (TGT)*.
- Diskusi Kelas .
- Tanya jawab.
- Ceramah.
- Penugasan.

D. Langkah-langkah Kegiatan

▪ Kegiatan Awal (± 10 Menit)

- Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengalaman bepergian ke pegunungan, laut, dan pengalaman naik pesawat terbang.

▪ Kegiatan Inti (± 40 Menit)

Eksplorasi:

1. Siswa mencermati tayangan proses terjadinya NKRI .
2. Siswa mengamati proses terjadinya NKRI melalui tayangan LCD.
3. Siswa memperhatikan informasi dari guru .
4. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

1. Secara berkelompok siswa memperhatikan tayangan LCD yang telah diputar.
2. Melalui tayangan LCD Siswa meringkas proses terjadinya NKRI
3. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
4. 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.
5. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
6. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
7. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.

Aturan permainan antara lain :

- h. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
- i. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
- j. Skor diberikan kepada yang menjawab benar.
- k. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- l. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen

mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

- m. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- n. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- o. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- ☞ Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- ☞ Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

▪ **Kegiatan Penutup (± 20 Menit)**

- ☞ Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- ☞ Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- ☞ Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- ☞ Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

E. Sumber/Bahan

Belajar

- Buku BSE (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V HAL, 6 – 7 terbitan Departemen pendidikan Nasional.)
- Buku BSE (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V HAL 3-6 , terbitan Departemen pendidikan Nasional.)
- LCD Proyektor
- Kartu Game Tournament.

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami tujuan penetapan batas-batas fisik NKRI. ▪ Menjelaskan fungsi wilayah daratan NKRI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas individu ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian sikap. ▪ Penilaian unjuk kerja ▪ Penilaian lisan. 	Terlampir

Format Kriteria Penilaian

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	4 3 2 1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> * Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan 	4 2 1
2.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> * Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap 	4 2 1

LEMBAR PENILAIAN

No.	Nama Siswa	Perform									Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap										
			KeCermatan	Ketepatan	Kebersamaan	Ketekunan	keberanian	Kepercayaan diri	Tanggung jawab	kewarganegaraan			
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

❖ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Semarang , Juni 2012

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd
NIP . 19610515 198201 2 001

Muhammad Nidhomudin

BAHAN AJAR 2

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr	: V / I
Kompetensi Dasar	: Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Materi Ajar	: Pengertian NKRI dan Proses terjadinya NKRI

A. Pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia

Tuhan menciptakan manusia sebagai makhluk yang paling sempurna. Meskipun demikian, antara manusia yang satu dengan yang lain tidak dapat hidup sendiri. Manusia senantiasa membutuhkan orang lain. Pada akhirnya manusia hidup berkelompok-kelompok. Pada mulanya manusia hidup dalam kelompok keluarga. Selanjutnya mereka membentuk kelompok yang lebih besar seperti suku, masyarakat, bangsa, atau negara. Salah satu contoh negara di dunia ini adalah Negara Kesatuan

Republik Indonesia. Apa itu Negara Kesatuan Republik Indonesia? Untuk mengetahuinya, pelajarilah uraian materi berikut secara saksama!

1. Pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia

Kita adalah bangsa Indonesia yang tinggal di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Definisi “bangsa” dan “negara” memiliki perbedaan. Bangsa adalah suatu masyarakat dalam suatu daerah yang sama dan mereka tunduk kepada kedaulatan negaranya. Bangsa juga merupakan persekutuan hidup yang berdiri sendiri dan setiap anggota persekutuan hidup tersebut merasa memiliki kesatuan ras, bahasa, agama, dan adat istiadat.

Berdasarkan pengertian tersebut bangsa memiliki ciri-ciri sebagai berikut. a. Sekelompok manusia yang memiliki rasa kebersamaan.

- b. Memiliki wilayah tertentu, tetapi tidak memiliki pemerintah sendiri.
- c. Ada kehendak bersama untuk membentuk atau berada di bawah pemerintahan yang dibuatnya sendiri.
- d. Keanggotaan orangnya bersifat kebangsaan atau nasionalitas.
- e. Tidak dapat ditentukan secara pasti waktu kelahirannya, misalnya bangsa Indonesia tidak diketahui secara pasti kapan mulai ada bangsa Indonesia.
- f. Dapat terjadi karena kesamaan identitas budaya, agama, dan bahasa sehingga dapat dibedakan dengan bangsa lainnya. Bangsa yang mempunyai identitas sama seperti

ini adalah bangsa yang homogen (sama).

Negara adalah bentuk organisasi dari masyarakat atau kelompok orang yang mempunyai kekuasaan mengatur hubungan, menyelenggarakan ketertiban, dan menetapkan tujuan-tujuan dari kehidupan bersama.

Beberapa pengertian negara antara lain:

- a. Beberapa kelompok manusia yang bersama-sama mendiami wilayah tertentu dengan mengakui adanya suatu pemerintahan yang mengurus tata tertib dan keselamatan sekelompok atau beberapa kelompok manusia.
- b. Suatu daerah teritorial yang bersama-sama diperintah oleh sejumlah pejabat yang berhasil menuntut warganya dalam ketaatan pada perundang-undangan melalui penguasaan kontrol dari kekuasaan yang sah.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian negara di atas, maka secara teoritis negara memiliki unsur sebagai berikut.

a. *Unsur Konstitutif*

Unsur konstitutif merupakan unsur mutlak pembentuk atau unsur yang harus ada untuk terjadinya negara. Unsur tersebut mencakup wilayah (darat, udara, dan perairan), rakyat atau masyarakat, serta pemerintah yang berdaulat.

b. *Unsur Deklaratif*

Unsur deklaratif merupakan unsur yang bersifat pernyataan dan melengkapi unsur konstitutif. Unsur ini meliputi adanya tujuan negara, undang-undang dasar, pengakuan dari negara lain secara *de jure* ataupun *de facto*.

Secara umum, suatu negara dikatakan terbentuk dengan terpenuhinya unsur-unsur negara, yaitu adanya pemerintahan yang berdaulat, bangsa, dan wilayah terpenuhi. Selain unsur-unsur negara, adapula unsur-unsur tambahan lain sebagai syarat terbentuknya dan diakuinya suatu negara oleh bangsa dan negara lain.



Gambar 1.1 Rakyat merupakan unsur konstitutif berdirinya sebuah negara.
Sumber: *Encharta Encyclopedia*

2. Proses Terjadinya Negara Kesatuan Republik Indonesia

Bagi bangsa Indonesia terjadinya negara merupakan proses yang melalui berbagai tahap, yaitu:

a. Perjuangan pergerakan kemerdekaan Indonesia

Terjadinya negara merupakan suatu proses yang tidak hanya diambil dari proklamasi, tetapi dari perjuangan bangsa Indonesia yang menuntut kemerdekaan, sehingga membentuk ideologi (ide-ide dasar yang dicita-citakan).

Sejarah mencatat sebelum abad ke-16, kehidupan bangsa Indonesia rukun dan damai. Tetapi setelah para penjajah dari negara Barat datang, keutuhan tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara mulai retak. Para penjajah, khususnya Belanda, menerapkan politik adu domba, memecah belah, saling menghasut, memfitnah antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Pada akhirnya hubungan antara satu dengan lainnya retak.

Dalam situasi yang tidak akur dan terpecah belah tersebut, penjajah masuk menyusup dengan mudah. Perang saudara tidak terelakkan lagi. Akhirnya setiap daerah berjuang sendiri-sendiri. Pangeran Diponegoro yang berasal dari Jawa Tengah, Tuanku Imam Bonjol dari Sumatra Barat, adalah contoh tokoh pahlawan yang gigih berani melawan penjajah. Namun perjuangan kedua tokoh tersebut gagal karena perjuangan mereka bersifat kedaerahan. Bahkan Pangeran Diponegoro ditangkap dan dibuang ke luar Pulau Jawa. Beliau di pengasingan sampai akhirnya wafat.

Dari Aceh muncul tokoh Cut Nyak Dien, Teuku Umar, dan Cut Meutia. Mereka berjuang melawan penjajah, tetapi juga belum berhasil. Pahlawan dari wilayah Timur di antaranya Kapitan Pattimura yang berasal dari Ambon dengan dibantu teman-temannya. Pangeran Antasari dari Kalimantan Selatan

pun berjuang melawan penjajah tetapi belum berhasil juga. Bahkan Kapitan Pattimura atau Thomas Matulesi gugur di tiang gantungan. Dari Ujung Pandang, ada Sultan Hasanuddin yang gigih dan perkasa mengusir penjajah, walaupun kandas juga. Sultan Hasanuddin terkenal dengan julukan “Ayam Jantan dari Timur”.

b. Proklamasi sebagai pintu gerbang kemerdekaan

Setelah melalui perjuangan yang panjang akhirnya terbentuklah negara Indonesia. Proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 mengantarkan bangsa Indonesia ke depan pintu gerbang kemerdekaan. Dengan negara yang berdaulat, lepas dari cengkeraman penjajah, bangsa Indonesia dapat meraih cita-cita dan meningkatkan taraf hidupnya.



c. Terjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia

Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk melalui proses dan tahapan yang panjang. Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk karena beberapa faktor, yaitu:

Gambar 1. 3 Presiden Ir. Soekarno memproklamasikan kemerdekaan bersama dengan Drs. Mohammad Hatta.

Sumber: Ensiklopedi Nasional Indonesia

- 1) Adanya persamaan nasib, yaitu penderitaan bersama di bawah penjajahan bangsa asing selama kurang lebih 350 tahun.
- 2) Adanya keinginan bersama untuk merdeka dan melepaskan diri dari belenggu penjajahan.
- 3) Adanya kesatuan tempat tinggal, yaitu wilayah Nusantara yang terbentang dari Sabang sampai Merauke.
- 4) Adanya cita-cita bersama untuk mencapai kemakmuran dan keadilan sebagai suatu bangsa.

Faktor-faktor pembentuk bangsa Indonesia tersebut, secara bertahap telah melahirkan negara Indonesia. Secara runtut, perkembangan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah:

- 1) Adanya kesadaran dari seluruh bangsa Indonesia bahwa kemerdekaan adalah hak segala bangsa. Bangsa Indonesia memiliki tekad kuat untuk menghapus segala penindasan dan penjajahan yang ada di Indonesia.
- 2) Kesadaran akan hak kemerdekaan tersebut mendorong bangsa Indonesia untuk berjuang melawan penjajah. Perjuangan panjang bangsa Indonesia menghasilkan proklamasi. Proklamasi inilah yang mengantarkan bangsa Indonesia ke pintu gerbang kemerdekaan.
- 3) Terjadinya negara Indonesia adalah kehendak bersama seluruh rakyat Indonesia dan atas rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa.
- 4) Setelah merdeka, negara Indonesia menyusun alat-alat kelengkapan negara yang meliputi tujuan negara, bentuk negara, sistem pemerintahan negara, UUD negara, dan dasar negara. Dengan demikian, sempurnalah Indonesia sebagai sebuah negara.

Latihan Soal

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Apakah yang dimaksud dengan negara?
2. Bagaimanakah terjadinya Negara Kesatuan Republik Indonesia?
3. Unsur negara secara teoritis terdiri dari unsur konstitutif dan unsur deklaratif.
Jelaskan perbedaan antara kedua unsur tersebut!
4. Sebutkan ciri-ciri suatu bangsa!
5. Sebutkan unsur negara secara teoritis!

Tugas Kelompok

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1) 3)

5.....

2) 4) 6

.....

Kelas : 5 (Lima)

Soal :



Amatilah tayangan LCD dengan seksama kemudian rangkumlah informasi yang ditayangkan, kemudian presentasikan hasil diskusi didepan kelas.

Kunci Jawaban

1. **Negara** adalah bentuk organisasi dari masyarakat atau kelompok orang yang mempunyai kekuasaan mengatur hubungan, menyelenggarakan ketertiban, dan menetapkan tujuan-tujuan dari kehidupan bersama.
2. Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk melalui proses dan tahapan yang panjang. Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk karena beberapa faktor, yaitu:
 - Adanya persamaan nasib, yaitu penderitaan bersama di bawah penjajahan bangsa asing selama kurang lebih 350 tahun.
 - Adanya keinginan bersama untuk merdeka dan melepaskan diri dari belenggu penjajahan.
 - Adanya kesatuan tempat tinggal, yaitu wilayah Nusantara yang terbentang dari Sabang sampai Merauke.
 - Adanya cita-cita bersama untuk mencapai kemakmuran dan keadilan sebagai suatu bangsa.

Faktor-faktor pembentuk bangsa Indonesia tersebut, secara bertahap telah melahirkan negara Indonesia. Secara runtut, perkembangan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah:

- Adanya kesadaran dari seluruh bangsa Indonesia bahwa kemerdekaan adalah hak segala bangsa. Bangsa Indonesia memiliki tekad kuat untuk menghapus segala penindasan dan penjajahan yang ada di Indonesia.
 - Kesadaran akan hak kemerdekaan tersebut mendorong bangsa Indonesia untuk berjuang melawan penjajah. Perjuangan panjang bangsa Indonesia menghasilkan proklamasi. Proklamasi inilah yang mengantarkan bangsa Indonesia ke pintu gerbang kemerdekaan.
 - Terjadinya negara Indonesia adalah kehendak bersama seluruh rakyat Indonesia dan atas rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa.
 - Setelah merdeka, negara Indonesia menyusun alat-alat kelengkapan negara yang meliputi tujuan negara, bentuk negara, sistem pemerintahan negara, UUD negara, dan dasar negara. Dengan demikian, sempurna lah Indonesia sebagai sebuah negara.
3. a. *Unsur Konstitutif*

Unsur konstitutif merupakan unsur mutlak pembentuk atau unsur yang harus ada untuk terjadinya negara. Unsur tersebut mencakup wilayah (darat, udara, dan perairan), rakyat atau masyarakat, serta pemerintah yang berdaulat.

b. Unsur Deklaratif

Unsur deklaratif merupakan unsur yang bersifat pernyataan dan melengkapi unsur konstitutif. Unsur ini meliputi adanya tujuan negara, undang-undang dasar, pengakuan dari negara lain secara *de jure* ataupun *de facto*. Secara umum, suatu negara dikatakan terbentuk dengan terpenuhinya unsur-unsur negara, yaitu adanya pemerintahan yang berdaulat, bangsa, dan wilayah terpenuhi. Selain unsur-unsur negara, adapula unsur-unsur tambahan lain sebagai syarat terbentuknya dan diakuinya suatu negara oleh bangsa dan negara lain.

4. Bangsa memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- Sekelompok manusia yang memiliki rasa kebersamaan.
- Memiliki wilayah tertentu, tetapi tidak memiliki pemerintah sendiri.
- Ada kehendak bersama untuk membentuk atau berada di bawah pemerintahan yang dibuatnya sendiri.
- Keanggotaan orangnya bersifat kebangsaan atau nasionalitas.
- Tidak dapat ditentukan secara pasti waktu kelahirannya, misalnya bangsa Indonesia tidak diketahui secara pasti kapan mulai ada bangsa Indonesia.
- Dapat terjadi karena kesamaan identitas budaya, agama, dan bahasa sehingga dapat dibedakan dengan bangsa lainnya. Bangsa yang mempunyai identitas sama seperti ini adalah bangsa yang homogen (sama).

5. Secara teoritis negara memiliki unsur sebagai berikut.

a. Unsur Konstitutif

Unsur konstitutif merupakan unsur mutlak pembentuk atau unsur yang harus ada untuk terjadinya negara. Unsur tersebut mencakup wilayah (darat, udara, dan perairan), rakyat atau masyarakat, serta pemerintah yang berdaulat.

b. Unsur Deklaratif

Unsur deklaratif merupakan unsur yang bersifat pernyataan dan melengkapi unsur konstitutif. Unsur ini meliputi adanya tujuan negara, undang-undang dasar, pengakuan dari negara lain secara *de jure* ataupun *de facto*.

MEDIA KARTU BERNOMOR SIKLUS II

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr : V / I
Kompetensi Dasar : Medeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Materi Ajar : Pengertian NKRI dan Proses terjadinya NKRI

**KARTU
KUIS**

1

**PERTANYAAN
KUIS**

Suatu masyarakat dalam suatu daerah yang sama dan mereka tunduk kepada kedaulatan negaranya di sebut,,

JAWABAN KUIS

Bangsa

KARTU KUIS

2

**PERTANYAAN
KUIS**

bentuk organisasi dari masyarakat atau kelompok orang yang mempunyai kekuasaan mengatur hubungan, menyelenggarakan ketertiban, dan menetapkan tujuan-tujuan dari kehidupan bersama.

**JAWABAN
KUIS**

Negara

**KARTU
KUIS**

3

PERTANYAAN KUIS

Unsur yang bersifat pernyataan dan melengkapi unsur konstitutif Unsur ini meliputi adanya tujuan negara, undang-undang dasar, pengakuan dari negara lain secara *de jure* ataupun *de facto*. disebut unsur,,

JAWABAN KUIS

UNSUR DEKLARATIF

**KARTU
KUIS**

4

PERTANYAAN KUIS

Siapakah Proklamator kemerdekaan RI

JAWABAN KUIS

Ir.SOEKARNO

**KARTU
KUIS**

5

PERTANYAAN KUIS

Berapa tahun bangsa indonesia dijajah oleh belanda,,,,

JAWABAN KUIS

350 TAHUN.

**SINTAK TAHAPAN PEMBELAJARAN PENDEKATAN COOPERATIF
 LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT),**

TAHAPAN	SISWA	GURU
<p><u>TAHAP 1</u> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</p>	<p>- Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	<p>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Guru memotivasi siswa untuk siap menerima pelajaran.</p>
<p><u>TAHAP 2</u> Guru mendemostrasikan materi pelajaran dan memberikan umpan balik pada siswa</p>	<p>- Siswa mengamati demontrasi dari guru serta menjawab dan memberikan tanggapan mengenai pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p>	<p>- Guru mendemonstrasikan materi pelajaran dan memberikan pertanyaan kepada siswa.</p>
<p><u>TAHAP 3</u> Menyajikan atau menyampaikan informasi</p>	<p>- Siswa menyimak penjelasan materi dari guru dengan seksama.</p>	<p>- Guru menyampaikan materi NKRI melalui cerita lewat tayangan LCD.</p>
<p><u>TAHAP 4</u> Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar</p>	<p>- Siswa bergabung dalam kelompok heterogen - Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan materi yang sama .</p>	<p>- Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok -kelompok yang dibentuk bersifat heterogen.</p>
<p><u>TAHAP 5</u> Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>	<p>- Siswa menyelesaikan tugas secara berkelompok. - Siswa mempresentasikan hasil diskusi.</p>	<p>- Guru membimbing siswa belajar secara kelompok.</p>
<p><u>TAHAP 6</u></p>		

<p>Melaksanakan game tournament dalam pembelajaran.</p>	<p>- Siswa secara kelompok mengikuti dan berkompetisi game tournament dalam pembelajaran.</p>	<p>- Guru membimbing siswa melaksanakan game tournament dalam pembelajaran.</p>
<p><u>TAHAP 7</u> Evaluasi</p>	<p>- Siswa mengerjakan soal Evaluasi tertulis secara individu maupun secara kelompok.</p>	<p>- Guru mengevaluasi hasil kinerja kelompok melalui penilaian proses (nilai hasil + proses). - Guru melaksanakan evaluasi tertulis siswa secara individu - Guru menghitung skor perkembangan kelompok dan individu</p>
<p><u>TAHAP 8</u> Memberikan Penghargaan</p>	<p>- Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan secara individu dari guru. - Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan dari guru.</p>	<p>- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi selama proses pembelajaran.</p>

LAMPIRAN 6
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V
(Lima) Semester
: I (Satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan).

Standar Kompetensi**

1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Kompetensi Dasar

- 1.2. Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Indikator

- Memahami Tujuan NKRI.
- Menjelaskan fungsi dari NKRI.

A. Tujuan Pembelajaran

- Melalui peragaan gambar G30 SPKI dan kerusuhan yang terjadi di masyarakat Siswa dapat Menjelaskan Tujuan NKRI dengan baik
- Melalui contoh dalam kehidupan sehari – hari Siswa dapat Menjelaskan fungsi dari NKRI dengan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Kecermatan (*Accurate*), Kecepatan (*spedy*), Kebersamaan (*togetherness*), Ketekunan (*diligence*), Keberanian (*audacity*), Kepercayaan diri (*trustworthines*), Tanggung jawab (*responsibility*), Kewarganegaraan (*citizenshi*).

B. Materi Ajar

- Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia
- Fungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia

C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan *Team game tournament (TGT)*.
- Diskusi Kelas .
- Tanya jawab.
- Ceramah.
- Penugasan.

D. Langkah-langkah Kegiatan

▪ Kegiatan Awal (± 10 Menit)

- Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- Guru bertanya kepada siswa tentang kegiatan apa saja yang siswa lakukan setelah pulang dari sekolah.

▪ Kegiatan Inti (± 40 Menit)

Eksplorasi

1. Guru memperlihatkan tayangan G30 SPKI dan kerusuhan menggunakan LCD.
2. Siswa memperhatikan peragaan akibat dari G30 SPKI dan kerusuhan yang terjadi di masyarakat.
3. Guru menjelaskan tentang tujuan dan fungsi NKRI
4. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 5 anak dan menunjuk salah satu anggota sebagai ketua kelompok.

Elaborasi

1. Guru memberikan sebuah gambar bentrokan yang sedang terjadi di masyarakat.
2. Guru menjelaskan alasan mengapa terjadi bentrokan tersebut.
3. Siswa mendiskusikan fungsi NKRI dalam kehidupan sehari – hari
4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
5. 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.
6. Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru.
7. Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
8. Guru menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai.

Aturan permainan antara lain :

- i. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

- j. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
- k. Skor diberikan kepada yang menjawab benar.
- l. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab benar.
- m. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- n. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.
- o. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.
- p. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik.

Konfirmasi

- ☞ Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang kurang tepat.
- ☞ Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

▪ **Kegiatan Penutup (± 20 Menit)**

- ☞ Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- ☞ Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- ☞ Guru dan siswa membahas soal evaluasi.
- ☞ Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

E. Sumber/Bahan

Belajar

- Buku BSE (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V HAL 7-9 , terbitan Departemen pendidikan Nasional.)
- LCD Proyektor
- Kartu Game Tournament.
- Lambang Garuda Pancasila.

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami arti penting keutuhan NKRI. ▪ Mampu menjelaskan fungsi Pancasila sebagai perekat persatuan bangsa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas individu ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian sikap. ▪ Penilaian unjuk kerja ▪ Penilaian lisan. 	Terlampir

Format Kriteria Penilaian



PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<ul style="list-style-type: none"> 4 3 2 1



PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> * Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1
2.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> * Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1

LEMBAR PENILAIAN

No.	Nama Siswa	Perform									Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap										
			KeCermatan	Ketepatan	Kebersamaan	Ketekunan	keberanian	Kepercayaan diri	Tanggung jawab	kewarganegaraan			
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

❖ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd
NIP . 19610515 198201 2 001

Muhammad Nidhomudin

BAHAN AJAR 3

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr	: V / I
Kompetensi Dasar	: Menjelaskan pentingnya keutuhan NKRI.
Materi Ajar	: Tujuan NKRI dan Fungsi NKRI

Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Negara merupakan perkumpulan manusia yang hidup dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan negara bermacam-macam, di antaranya memperluas kekuasaan, menyelenggarakan ketertiban umum, dan menciptakan kebahagiaan bagi rakyatnya. Tujuan Negara Republik Indonesia tercantum di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Indonesia Tahun 1945, yaitu:

- Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia.
- Memajukan kesejahteraan umum.
- Mencerdaskan kehidupan bangsa.
- Ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

Keempat tujuan tersebut didasarkan pada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.



Gambar 1. 4 Negara memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.
Sumber: Dokumentasi

4. Fungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia

Ada banyak fungsi negara yang perlu diketahui. Beberapa fungsi mutlak dari setiap negara adalah sebagai berikut.

a. Melaksanakan penertiban

Fungsi negara sebagai penertiban, yaitu untuk mencapai tujuan bersama dan mencegah bentrokan-bentrokan di dalam masyarakat, sehingga masyarakat tetap stabil.

b. Mengusahakan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat

Fungsi ini dianggap sangat penting terutama bagi negara-negara baru. Pemerintah Indonesia menerapkan fungsi ini ke dalam bentuk Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun)

c. Pertahanan

Fungsi ini untuk menjaga kemungkinan serangan dari luar. Untuk menjaga kondisi keamanan, negara memfasilitasi angkatan perangnya dengan peralatan yang lengkap beserta peralatan pertahanannya.

d. Menegakkan keadilan

Fungsi ini diharapkan dapat menciptakan supremasi hukum.

Kemudian apa fungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia? Menurut E. Mirriam Budiardjo, fungsi negara yang sesuai dengan kondisi di negara Indonesia adalah:

a. keamanan

ekstern, b.

ketertiban intern,

c. keadilan,

d. kesejahteraan umum,

dan e. kebebasan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas pemerintah dalam mengurus rumah tangga meliputi:

a. *Fungsi reguler*

Dalam hal ini, pemerintah menjalankan fungsinya berkaitan dengan pelaksanaan tugas yang mempunyai akibat langsung yang dirasakan oleh seluruh masyarakat.

Fungsi reguler pemerintah antara lain:

- 1) Negara sebagai negara politik, yaitu pemeliharaan ketenangan dan ketertiban, serta pertahanan dan keamanan.
- 2) Negara sebagai diplomatik, yaitu menjalankan kerukunan dan persahabatan dengan negara-negara lain terutama negara tetangga.
- 3) Negara sebagai sumber hukum, yaitu pemerintah harus bertindak adil terhadap warga negaranya melindungi hak/harta benda setiap warganya dari gangguan anggota masyarakat lainnya.
- 4) Negara sebagai administratif, fungsi ini menitikberatkan pada kekuatan di tangan rakyat, pemerintah hanya menerima pendelegasian yang diberikan rakyat melalui wakil-wakilnya di MPR dan DPR.

b. *Fungsi*

Perkembangan

1) Fungsi stabilisator

Dalam hal ini pemerintah wajib melaksanakan fungsi sebagai berikut. a) Stabilitas politik

Stabilitas politik bertujuan menetapkan suasana politik yang aman dan

- keutuhan persatuan bangsa baik faktor-faktor ekonomi maupun faktor-faktor ideologis.
- b) Stabilitas ekonomi
Stabilitas ini menciptakan perekonomian yang stabil dan mantap seperti menghilangkan inflasi, meningkatkan pendapatan masyarakat, memperluas kesempatan kerja, dan lain- lain.
 - c) Stabilitas sosial budaya
Stabilitas ini bertujuan menghilangkan dan mengurangi pembangunan yang menghambat.
- 2) Sebagai inovator
Negara menciptakan ide-ide baru terutama berhubungan dengan pembangunan.
Presiden memiliki wewenang untuk melaksanakan pembangunan.

Latihan Soal 1.1

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Jelaskan tujuan NKRI?
2. Apa yang dimaksud dengan fungsi reguler dalam tugas-tugas pemerintah dalam mengurus rumah tangga?
3. jelaskan 3 fungsi mutlak dari setiap negara antara lain....
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan REPELITA?
5. Jelaskan 5 fungsi yang sesuai dengan negara Indonesia menurut E. Mirriam Budiardjo!

Tugas Kelompok

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1) 3)

5.....

2) 4) 6

.....

Kelas : 5 (Lima)

Soal :

Jika fungsi dan tujuan dari NKRI tidak berjalan sesuai dengan ketentuan yang berlaku maka akibatnya akan seperti ini.....



Dari gambaran diatas coba kamu sebutkan dan jelaskan fungsi negara kesatuan republik indonesia ?

Kunci Jawaban

1. Tujuan negara bermacam-macam, di antaranya memperluas kekuasaan, menyelenggarakan ketertiban umum,

dan menciptakan kebahagiaan bagi rakyatnya. Tujuan Negara Republik Indonesia tercantum di dalam

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Indonesia Tahun 1945, yaitu:

a. Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia.

b. Memajukan kesejahteraan umum.

c. Mencerdaskan kehidupan bangsa.

d. Ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan

sosial Keempat tujuan tersebut didasarkan pada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil

dan beradab, Persatuan Indonesia, dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam

permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat

Indonesia.

2. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas pemerintah dalam mengurus

rumah tangga meliputi:

a. *Fungsi reguler*

Dalam hal ini, pemerintah menjalankan fungsinya berkaitan dengan pelaksanaan tugas yang

mempunyai akibat langsung yang dirasakan oleh seluruh masyarakat.

Fungsi reguler pemerintah

antara lain:

1) Negara sebagai negara politik, yaitu pemeliharaan ketenangan dan

ketertiban, serta pertahanan dan keamanan.

2) Negara sebagai diplomatik, yaitu menjalankan kerukunan dan persahabatan dengan negara- negara lain terutama negara tetangga.

3) Negara sebagai sumber hukum, yaitu pemerintah harus bertindak adil terhadap warga negaranya melindungi hak/harta benda setiap warganya dari gangguan anggota masyarakat lainnya.

4) Negara sebagai administratif, fungsi ini menitikberatkan pada kekuatan di tangan rakyat, pemerintahnya menerima pendelegasian yang diberikan rakyat melalui wakil-wakilnya di MPR dan DPR.

3. Beberapa fungsi mutlak dari setiap negara adalah sebagai berikut.

a. Melaksanakan penertiban

Fungsi negara sebagai penertiban, yaitu untuk mencapai tujuan bersama dan mencegah bentrokan

- bentrokan di dalam masyarakat, sehingga masyarakat tetap stabil.

b. Mengusahakan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat

Fungsi ini dianggap sangat penting terutama bagi negara-negara baru.

Pemerintah Indonesia menerapkan

fungsi ini ke dalam bentuk Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun)

c. Pertahanan

Fungsi ini untuk menjaga kemungkinan serangan dari luar. Untuk menjaga kondisi keamanan, negara

memfasilitasi angkatan perangnya dengan peralatan yang lengkap beserta peralatan pertahanannya.

d. Menegakkan keadilan

Fungsi ini diharapkan dapat menciptakan supremasi hukum. Kemudian apa fungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4. Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun)

5. Fungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia, Menurut E. Mirriam Budiardjo, fungsi negara yang sesuai dengan

kondisi di negara Indonesia adalah:

- a. keamanan ekstern,
- b. ketertiban intern,
- c. keadilan,
- d. kesejahteraan umum, dan
- e. kebebasan.

MEDIA KARTU BERNOMOR SIKLUS III

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Smtr : V / I
Kompetensi Dasar : Menjelaskan pentingnya keutuhan NKRI.
Materi Ajar : Tujuan NKRI dan Fungsi NKRI

KARTU KUIS 1	PERTANYAAN KUIS Apa kepanjangan dari repelita?	JAWABAN KUIS Rencana Pembangunan Lima Tahun
KARTU KUIS 2	PERTANYAAN KUIS SEBUTKAN FUNGSI MUTLAK SUATU NEGARA	JAWABAN KUIS <ul style="list-style-type: none">• Melaksanakan penertiban• Mengusahakan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat• Pertahanan• Menegakkan keadilan
KARTU KUIS 3	PERTANYAAN KUIS Fungsi negara yang sesuai dengan kondisi di negara Indonesia adalah: a. keamanan ekstem, b. ketertiban intern, c. keadilan, d. kesejahteraan umum, dan e. kebebasan	JAWABAN KUIS E.Mirriam Budiardjo
KARTU KUIS 4	PERTANYAAN KUIS 2 fungsi dari tugas-tugas pemerintah dalam mengurus rumah tangga adalah ,,	JAWABAN KUIS FUNGSI REGULER DAN FUNGSI PERKEMBANGAN
KARTU KUIS 5	PERTANYAAN KUIS TUJUAN YANG PALING POKOK NKRI DALAM PENDIDIKAN ADALAH,,,	JAWABAN KUIS MENCERDASKAN KEHIDUPAN BANGSA

KISI- KISI PENULISAN SOAL SIKLUS III

KISI- KISI SOAL TES FORMATIF

Nama SD : Karanganyar 02 Alokasi Waktu : 15 menit
Mata Pelajaran : PKN Jumlah Soal : 5 soal
Kurikulum : KTSP Penyusun :

Muhammad Nidhomudin

Standar Kompetensi : Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan
Republik Indonesia (NKRI).

No	Kompetensi yang diajukan	Kelas/smt	Materi	Indikator	Nomor soal	Jenjang
1.	Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.	V / 1	<ul style="list-style-type: none">Tujuan Negara Kesatuan Republik IndonesiaFungsi Negara Kesatuan Republik Indonesia	<ul style="list-style-type: none">Tujuan NKRI	A1	C2
				<ul style="list-style-type: none">Fungsi reguler dalam tugas-tugas pemerintah dalam mengurus rumah tangga?	A2	C2
				<ul style="list-style-type: none">Fungsi mutlak dari setiap negara	A3	C2
				<ul style="list-style-type: none">Pengertian Repelita	A4	C2
				<ul style="list-style-type: none">Fungsi yang sesuai dengan negara Indonesia menurut E. Mirriam Budiardjo	A5	C3

Keterangan:

A: URAIAN

B: URAIAN

**SINTAK TAHAPAN PEMBELAJARAN PENDEKATAN COOPERATIF
LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT),**

TAHAPAN	SISWA	GURU
<u>TAHAP 1</u> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	- Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Guru memotivasi siswa untuk siap menerima pelajaran.
<u>TAHAP 2</u> Menyajikan atau menyampaikan informasi	- Siswa menyimak penjelasan materi dari guru dengan seksama.	- Guru menyampaikan materi NKRI melalui cerita lewat peragaan gambar.
<u>TAHAP 3</u> Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	- Siswa bergabung dalam kelompok heterogen - Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan materi yang sama .	- Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok - kelompok yang dibentuk bersifat heterogen.
<u>TAHAP 4</u> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Siswa menyelesaikan tugas secara berkelompok. - Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	- Guru mengorganisir siswa kedalam kelompok - kelompok yang dibentuk bersifat heterogen.
<u>TAHAP 5</u>		

Melaksanakan game tournament dalam pembelajaran.	- Siswa secara kelompok mengikuti dan berkompetisi game tournament dalam pembelajaran.	- Guru membimbing siswa melaksanakan game tournament dalam pembelajaran.
<u>TAHAP 6</u> Evaluasi	- Siswa mengerjakan soal Evaluasi tertulis secara individu maupun secara kelompok.	- Guru mengevaluasi hasil kinerja kelompok melalui penilaian proses (nilai hasil + proses). - Guru melaksanakan evaluasi tertulis siswa secara individu - Guru menghitung skor perkembangan kelompok dan individu
<u>TAHAP 7</u> Memberikan Penghargaan	- Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan secara individu dari guru. - Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dalam perkembangan proses pembelajaran menerima penghargaan dari guru.	- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi selama proses pembelajaran.

LAMPIRAN 7
HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN GURU

SIKLUS I

Nama guru : Muhammad Nidhomudin

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : V

Hari/Tanggal : Senin / 16 Juli 2012

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator Keterampilan Guru	Tingkat Kemampuan				SKOR
		1	2	3	4	
1	Keterampilan membuka pelajaran			√		3
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.			√		3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.			√		3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT			√		3
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.			√		3
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.			√		3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.		√			2
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.			√		3
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			√		3
10	Keterampilan menutup pelajaran			√		3
	JUMLAH	0	1	9	0	29
	RATA - RATA					7,25

Jumlah skor = 29 Kategori baik

Semarang, 16 Juli 2012

Observer

Teguh Santoso, S.Pd

HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN GURU

SIKLUS II

Nama guru : Muhammad Nidhomudin

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : V

Hari/Tanggal : Rabu / 18 Juli 2012

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator Keterampilan Guru	Tingkat Kemampuan				SKOR
		1	2	3	4	
1	Keterampilan membuka pelajaran				√	4
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.			√		3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.			√		3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT			√		3
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.				√	4
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.			√		3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.			√		3
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.			√		3
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			√		3
10	Keterampilan menutup pelajaran			√		3
	JUMLAH	0	0	8	2	32
	RATA - RATA					8

Jumlah skor = 32 Kategori baik

Semarang, 18 Juli 2012

Observer

Teguh Santoso, S.Pd

HASIL PENGAMATAN KETRAMPILAN GURU

SIKLUS III

Nama guru : Muhammad Nidhomudin

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas : V

Hari/Tanggal : Jum'at / 20 Juli 2012

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator Keterampilan Guru	Tingkat Kemampuan				SKOR
		1	2	3	4	
1	Keterampilan membuka pelajaran				√	4
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.			√		3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.			√		3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT				√	4
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.				√	4
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.			√		3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.			√		3
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.				√	4
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.			√		3
10	Keterampilan menutup pelajaran				√	4
	JUMLAH	0	0	8	2	35
	RATA - RATA					8,75

Jumlah skor = 35 Kategori sangat baik

Semarang, 20 Juli 2012

Observer

Teguh Santoso,S.Pd

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru

(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keterampilan membuka pelajaran	3	4	4
2	Keterampilan bertanya kepada siswa dalam memotivasi pembelajaran.	3	3	3
3	Keterampilan Menyajikan Materi Pelajaran.	3	3	3
4	Keterampilan Menggunakan variasi media dan bahan ajar dalam penggunaan pendekatan TGT	3	3	4
5	Keterampilan Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	3	4	4
6	Keterampilan Membimbing siswa dalam diskusi kelompok.	3	3	3
7	Keterampilan dalam mengelola kelas.	2	3	3
8	Keterampilan dalam Memberikan penghargaan.	3	3	4
9	Keterampilan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3	3	3
10	Keterampilan menutup pelajaran	3	3	4
Jumlah		28	32	35
Persentase		70%	80%	85%
Kriteria		Baik	Baik	Sangat baik

Semarang, Juli 2012

Observer

Teguh Santoso,S.Pd

LAMPIRAN 8
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama guru : Muhammad Nidhomudin
 Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Senin / 16Juli 2012

No.	NOMOR INDUK SISWA	Klmpk	Aspek yang dinilai										Jml	Rata - rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	763	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	22	5,5	CUKUP
2	740	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	8,0	BAIK
3	742	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	21	5,3	CUKUP
4	703	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	7,5	BAIK
5	764	1	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	23	5,8	CUKUP
6	765	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	7,5	BAIK
7	766	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	30	7,5	BAIK
8	767	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	25	6,3	CUKUP
9	768	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	7,8	BAIK
10	769	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	20	5,0	CUKUP
11	770	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	20	5,0	CUKUP
12	709	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	28	7,0	BAIK
13	771	3	3	4	2	2	3	1	2	2	2	3	24	6,0	CUKUP
14	772	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	25	6,3	CUKUP
15	773	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	8,0	BAIK
16	774	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	5,3	CUKUP
17	775	4	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	20	5,0	CUKUP
18	776	4	2	2	2	3	2	1	1	3	3	3	22	5,5	CUKUP
19	716	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	7,8	BAIK
20	777	4	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	21	5,3	CUKUP
JUMLAH			49	53	52	50	52	44	46	51	52	59	508	127,0	
			2,5	2,7	2,6	2,5	2,6	2,2	2,3	2,6	2,6	3,0	25,4	6,4	CUKUP

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II

Nama guru : Muhammad Nidhomudin
 Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Rabu / 18 Juli 2012

No.	NOMOR INDUK SISWA	Klmpk	Aspek yang dinilai										Jml	Rata - rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	763	1	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	32	8,0	BAIK
2	740	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	34	8,5	SANGAT BAIK
3	742	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	24	6,0	CUKUP
4	703	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	33	8,3	SANGAT BAIK
5	764	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	25	6,3	CUKUP
6	765	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32	8,0	BAIK
7	766	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	30	7,5	BAIK
8	767	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	27	6,8	BAIK
9	768	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	7,8	BAIK
10	769	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23	5,8	CUKUP
11	770	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	4	31	7,8	BAIK
12	709	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	35	8,8	SANGAT BAIK
13	771	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	26	6,5	BAIK
14	772	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	7,8	BAIK
15	773	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	34	8,5	SANGAT BAIK
16	774	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	7,3	BAIK
17	775	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23	5,8	CUKUP
18	776	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27	6,8	BAIK
19	716	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32	8,0	BAIK
20	777	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	31	7,8	BAIK
JUMLAH			68	65	67	52	55	53	51	55	55	69	590	147,5	
			3,4	3,2	3,3	2,6	2,7	2,6	2,5	2,7	2,7	3,45	29,5	7,4	BAIK

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Nama guru : Muhammad Nidhomudin
 Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas : V
 Hari/Tanggal : Jum'at / 20 Juli 2012

No.	NOMOR INDUK SISWA	Klmpk	Aspek yang dinilai										Jml	Rata - rata	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	763	1	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	8,8	SANGAT BAIK
2	740	1	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	8,8	SANGAT BAIK
3	742	1	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	33	8,3	SANGAT BAIK
4	703	1	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	36	9,0	SANGAT BAIK
5	764	1	4	3	4	4	3	2	2	4	3	3	32	8,0	BAIK
6	765	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34	8,5	SANGAT BAIK
7	766	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36	9,0	SANGAT BAIK
8	767	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	35	8,8	SANGAT BAIK
9	768	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34	8,5	SANGAT BAIK
10	769	2	4	3	4	4	3	2	2	4	3	3	32	8,0	BAIK
11	770	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	35	8,8	SANGAT BAIK
12	709	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	36	9,0	SANGAT BAIK
13	771	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	31	7,8	BAIK
14	772	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	7,8	BAIK
15	773	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	35	8,8	SANGAT BAIK
16	774	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	32	8,0	BAIK
17	775	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	34	8,5	SANGAT BAIK
18	776	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	34	8,5	SANGAT BAIK
19	716	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	35	8,8	SANGAT BAIK
20	777	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	35	8,8	SANGAT BAIK
JUMLAH			78	73	77	70	65	57	51	65	72	72	680	170,0	
JUMLAH			3,9	3,65	3,85	3,5	3,25	2,85	2,55	3,25	3,6	3,6	34	8,5	SANGAT BAIK

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Memperhatikan penjelasan guru.	49	68	78
2.	Mendengarkan penjelasan guru	53	65	73
3.	Mencatat penjelasan guru	52	67	77
4.	Keaktifan dalam diskusi kelompok	50	52	70
5.	Mempresentasikan hasil diskusi	52	55	65
6.	Menanggapi penjelasan serta pertanyaan dari guru, maupun dari kelompok lain.	44	53	57
7.	Keberanian bertanya kepada guru	46	51	51
8.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan .	51	55	65
9.	Keaktifan siswa dalam mengikuti Team Game Turnament.	52	55	72
10.	Mengerjakan tugas evaluasi	59	69	72
Jumlah		508	590	680
Rerata		25,4	29,5	34
Persentase		63 %	7,4%	8,5 %
Kriteria		Cukup	Baik	Sangat baik

Semarang, Juli 2012

Observer

Teguh Santoso,S.Pd

LAMPIRAN 9
DATA HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Siklus I

No.	Klmpk	NOMOR INDUK SISWA	Nilai siklus I	Keterangan	
				Blm tuntas	Tuntas
1	1	763	8	—	√
2	1	740	6,75	—	√
3	1	742	7,25	—	√
4	1	703	6,5	—	√
5	1	764	6,5	—	√
6	2	765	6	√	—
7	2	766	6	√	—
8	2	767	7	—	√
9	2	768	6,5	—	√
10	2	769	5,5	√	—
11	3	770	7	—	√
12	3	709	5,5	√	—
13	3	771	7	—	√
14	3	772	7	—	√
15	3	773	5,75	√	—
16	4	774	5,5	√	—
17	4	775	7	—	√
18	4	776	7	—	√
19	4	716	6	√	—
20	4	777	5,5	√	—
Jumlah			129,25	8	12
Rata – Rata			6,4625	40%	60%

Hasil Belajar Siklus II

No.	Klmpk	NOMOR INDUK SISWA	Nilai siklus II	Keterangan	
				Blm tuntas	Tuntas
1	1	763	8,5	—	√
2	1	740	7	—	√
3	1	742	8	—	√
4	1	703	7,2	—	√
5	1	764	7,5	—	√
6	2	765	6	√	—
7	2	766	6	√	—
8	2	767	8	—	√
9	2	768	8	—	√
10	2	769	6	√	—
11	3	770	8	—	√
12	3	709	6	√	—
13	3	771	7	—	√
14	3	772	7,5	—	√
15	3	773	6,3	√	—
16	4	774	7,7	—	√
17	4	775	7,5	—	√
18	4	776	8	—	√
19	4	716	7,5	—	√
20	4	777	6	√	—
Jumlah			143,7	6	14
Rata – Rata			7,185	30%	70%

Hasil Belajar Siklus III

No.	Klmpk	NOMOR INDUK SISWA	Nilai siklus III	Keterangan	
				Blm tuntas	Tuntas
1	1	763	9	—	√
2	1	740	6,3	√	—
3	1	742	8,5	—	√
4	1	703	7,5	—	√
5	1	764	8	—	√
6	2	765	7	—	√
7	2	766	8	—	√
8	2	767	9	—	√
9	2	768	8,5	—	√
10	2	769	6	√	—
11	3	770	8,5	—	√
12	3	709	8	—	√
13	3	771	8	—	√
14	3	772	8	—	√
15	3	773	6,3	√	—
16	4	774	8,5	—	√
17	4	775	8	—	√
18	4	776	9	—	√
19	4	716	8	—	√
20	4	777	6,3	√	—
Jumlah			156,4	4	16
Rata – Rata			7,82	20%	80%

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

No.	Klmpk	NOMOR INDUK SISWA	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Nilai siklus III	Keterangan	
						Blm tuntas	Tuntas
1	1	763	8	8,5	9		√
2	1	740	6,75	7	6,3	√	
3	1	742	7,25	8	8,5		√
4	1	703	6,5	7,2	7,5		√
5	1	764	6,5	7,5	8		√
6	2	765	6	6	7		√
7	2	766	6	6	8		√
8	2	767	7	8	9		√
9	2	768	6,5	8	8,5		√
10	2	769	5,5	6	6	√	
11	3	770	7	8	8,5		√
12	3	709	5,5	6	8		√
13	3	771	7	7	8		√
14	3	772	7	7,5	8		√
15	3	773	5,75	6,3	6,3	√	
16	4	774	5,5	7,7	8,5		√
17	4	775	7	7,5	8		√
18	4	776	7	8	9		√
19	4	716	6	7,5	8		√
20	4	777	5,5	6	6,3	√	
Jumlah			129,25	146,2	143,7	4	16
Rata – Rata			6,4625	7,31	7,185	20%	80%

Semarang, Juli 2012

Observer

Teguh Santoso,S.Pd

LAMPIRAN 10
DOKUMENTASI KEGIATAN

FOTO KEGIATAN SISWA DAN GURU



Guru Memperlihatkan Sebuah Peta



Siswa mengamati gambar dan memperhatikan tanyangan LCD



Guru menjelaskan materi pelajaran



Guru mengelompokkan siswa



Guru membagikan Tugas kelompok kepada siswa



Siswa mendiskusikan tugas kelompok



Salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka didepan kelas



Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya



Siswa menempatkan diri pada meja turnamen sesuai yang diumumkan oleh guru



Guru membagikan kartu bernomor, kartu soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.



Media pembelajaran kartu bernomor



Guru menjelaskan aturan permainan



Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.



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



Guru memberikan *lencana bintang* kepada kelompok yang menjawab benar



Guru menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua kelompok dan memberikan *reward* kepada kelompok dengan nilai terbaik

**FOTO KEGIATAN OBSERVER MENGAMATI
PROSES PEMBELAJARAN**



Kegiatan observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

LAMPIRAN 11
SURAT-SURAT DALAM PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Kampus Sekaran Gd. A2 Telp.8508019, Fax (024) 8508019 Gunungpati Semarang

No : 1974/UN37.1.1/PP/2012

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Karanganyar 02 Semarang

Di SDN Karanganyar 02 Semarang

Dengan hormat.

Bersama ini, saya mohon izin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Muhammad Nidhomudin

NIM : 1401910022

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI
PENDEKATAN *COOPERATIF LEARNING* TIPE *TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT)*, BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGANYAR 02
SEMARANG**

Demikian surat ini dibuat, atas kerjasamanya saya sampaikan terima kasih.

Semarang, 10 Mei 2012

Dekan FIP UNNES

Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 19510801 197903 1 007



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN KARANGANYAR 02

Alamat : Jl. Raya Walisongo Km. 12 Tugurejo Tel. 8663362
Semarang

SURAT BUKTI PENELITIAN

Nomor : 421.2 /

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN KARANGANYAR 02 SEMARANG menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Nidhomudin
NIM : 1401910022
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN SDN KARANGANYAR 02 SEMARANG pada tanggal 16 Juli sampai dengan 20 Juli 2012 guna memperoleh data penelitian/ skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Pendekatan Cooperatif Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kec. Tugu Semarang”.

Demikian surat ijin ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Juli 2012
Kepala Sekolah

Dra Anastasia Satiyem, M.Pd
NIP . 19610515 198201 2 001