



**KEEFEKTIFAN MODEL TGT BERBANTU MEDIA
GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN PKN DITINJAU
DARI MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III SDN 1 BOGANGIN KABUPATEN
BANYUMAS**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Tegar Putri Raras Khastungkara

1401415255

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas”,

karya

nama : Tegar Putri Raras Khastungkara

NIM : 1401415255

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 27 Mei 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Hoyo, M.Pd.
NIP. 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas” karya,

nama : Tegar Putri Raras Khastungkara

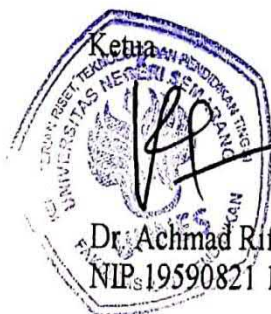
NIM : 1401415255

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 18 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



 Ketua
 Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
 NIP. 19590821 198403 1 001

Sekretaris

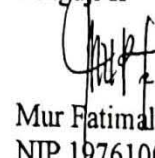


Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji I


 Drs. Noto Suharto, M.Pd
 NIP 19551230 198203 1 001

Penguji II


 Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd
 NIP 19761004 200604 2 001

Penguji III



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Tegar Putri Raras Khastungkara

NIM : 1401415255

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang.

judul : Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran
PKn ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1
Bogangin Kabupaten Banyumas.

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

Tegal, 27 Mei 2019


Tegar Putri Raras Khastungkara
1401415255

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- 1) Kesuksesan saya hanya datang dari Allah.
- 2) Janganlah khawatirkan apa yang Allah tetapkan dalam hidupmu, tetapi bagaimana dirimu menanggapinya. (Omar Suleiman)
- 3) Yakinkanlah hati anda bahwa apapun yang telah ditetapkan Allah adalah yang paling tepat dan bermanfaat untuk anda. (Imam Al-Ghazali)
- 4) Sesungguhnya apa yang akan datang lebih baik bagimu daripada apa yang telah terjadi. (QS. Ad-Dhuhaa:4)
- 5) Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (QS. Ar-Rad:11)
- 6) Dan Dia ada bersamamu dimanapun kamu berada. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Hadid:4)
- 7) Jangan pernah meremehkan diri sendiri. Jika kamu tidak bahagia dalam hidupmu, perbaiki apa yang salah dan teruslah melangkah. (Uchiha Sasuke)

Persembahan

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada Ibu Sumirah, Bapak Romli, Nugraheni Nur Dewi Raras, Putri Nur Indah Sari, Kirana Mega Galih Pramati, dan Tegar Indah Kiara Permati Nugraheni

ABSTRAK

Khastungkara, Tegar Putri Raras. 2019. *Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Utoyo, M.Pd. 369 halaman.

Kata Kunci: hasil belajar, model *Teams Games Tournament*, motivasi belajar, pembelajaran PKn.

Salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran PKn yaitu guru kurang inovatif dalam pembelajaran. Pada umumnya guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pelajaran PKn. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran PKn, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PKn materi harga diri di kelas III.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental* bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 55 siswa kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas, yang terdiri dari 29 siswa kelas IIIA dan 26 siswa kelas IIIB. Seluruh populasi dijadikan sebagai anggota sampel karena peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata. Analisis akhir atau pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil uji hipotesis pertama (uji perbedaan) data motivasi belajar menggunakan *Independent Sample T Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,121 > 2,006$) dan pada hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,273 > 2,006$). Hal ini berarti terdapat perbedaan antara motivasi dan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pengujian hipotesis kedua (uji keefektifan) data motivasi belajar menggunakan *One Sample T Test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,466 > 2,048$) dan pada hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,904 > 2,048$). Berdasarkan penghitungan tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif ditinjau dari peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Bogangin pada pembelajaran PKn materi harga diri.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini;
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian, sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing,

mengarahkan, dan menyarankan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi;

5. Drs. Noto Suharto, M.Pd dan Mur Fatimah, SPd., M.Pd, dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi;
6. Staf TU dan karyawan yang telah membantu kegiatan administrasi dalam penyusunan skripsi;
7. Kepala SD Negeri 1 Bogangin dan Kepala SD Negeri Pagedongan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian;
8. Guru kelas IIIA dan IIIB SDN 1 Bogangin, serta Guru kelas III SDN Pagedongan yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan uji coba dan penelitian;
9. Siswa kelas III SDN 1 Bogangin dan SDN Pagedongan, Kabupaten Banyumas, yang telah menjadi subjek penelitian;
10. Keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati penulis dalam perjalanan studi pendidikan strata satu;
11. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2015, yang telah memberi bantuan dan kerja sama sejak mengikuti perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, Mei 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto dan Persembahan	v
Abstrak	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
 Bab	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.3.1 Objek Penelitian	10
1.3.2 Subjek Peneitian.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.5.1 Tujuan Umum	11

1.5.2	Tujuan Khusus.....	11
1.6	Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1	Manfaat Teoretis	13
1.6.2	Manfaat Praktis	13
2.	KAJIAN PUSTAKA	
2.1	Kajian Teori.....	15
2.1.1	Konsep Hasil Belajar.....	15
2.1.1.1	Pengertian Belajar	15
2.1.1.2	Pengertian Pembelajaran	17
2.1.1.3	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar.....	18
2.1.1.4	Hasil Belajar	20
2.1.2	Motivasi Belajar	22
2.1.2.1	Pengertian Motivasi.....	22
2.1.2.2	Motivasi Belajar	22
2.1.2.3	Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar.....	24
2.1.2.4	Indikator Motivasi.....	25
2.1.3	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	26
2.1.4	Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	28
2.1.5	Materi Harga Diri	31
2.1.6	Model Pembelajaran.....	33
2.1.6.1	Model Pembelajaran Konvensional	33
2.1.6.2	Model Pembelajaran Kooperatif	35
2.1.6.3	Model Pembelajaran TGT di Sekolah Dasar.....	37

2.1.7	Media Pembelajaran	39
2.1.7.1	Pengertian Media Pembelajaran	39
2.1.7.2	Media Gambar dalam Pembelajaran	41
2.1.8	Penerapan Model TGT Berbantu Media Gambar pada Materi Harga Diri	42
2.2	Kajian Empiris.....	45
2.3	Kerangka Berpikir	51
2.4	Hipotesis Penelitian.....	53
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian.....	56
3.2	Desain Eksperimen.....	57
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.4	Populasi dan Sampel	59
3.4.1	Populasi	59
3.4.2	Sampel.....	60
3.5	Variabel Penelitian	60
3.5.1	Variabel Independent (Variabel Bebas)	60
3.5.2	Variabel Dependent (Variabel Terikat).....	61
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	61
3.6.1	Model Pembelajaran TGT.....	61
3.6.2	Motivasi Belajar	61
3.6.3	Hasil Belajar	62
3.7	Data Penelitian	62
3.7.1	Sumber Data.....	62

3.7.2	Data Dokumen.....	62
3.7.3	Jenis Data	63
3.8	Teknik Pengumpulan Data	63
3.8.1	Observasi.....	63
3.8.2	Wawancara	64
3.8.3	Dokumentasi.....	65
3.8.4	Kuesioner (Angket)	65
3.8.5	Tes	66
3.9	Instrumen Penelitian.....	68
3.9.1	Instrumen Tes	68
3.9.1.1	Uji Validitas	69
3.9.1.2	Uji Reliabilitas.....	71
3.9.1.3	Tingkat Kesukaran	73
3.9.1.4	Daya Pembeda.....	75
3.9.2	Instrumen Non Tes	78
3.9.2.1	Uji Validitas	80
3.9.2.2	Uji Reliabilitas.....	82
3.10	Teknik Pengolahan, Analisis, dan Penafsiran Data.....	83
3.10.1	Teknik Pengolahan Data	83
3.10.1.1	Uji Normalitas	83
3.10.1.2	Uji Homogenitas.....	84
3.10.2	Teknik Analisis Data	84
3.10.2.1	Analisis Deskripsi Data	84

3.10.3	Penafsiran Data	86
3.10.3.1	Uji Perbedaan	86
3.10.3.2	Uji Keefektifan	87
3.11	Panduan Penelitian Eksperimen	87
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	88
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	88
4.1.1.1	Kelas Eksperimen.....	89
4.1.1.2	Kelas Kontrol	92
4.1.2	Analisis Deskripsi Data Penelitian.....	94
4.1.2.1	Analisis Deskripsi Data Variabel Bebas	94
4.1.2.2	Analisis Deskripsi Data Variabel Terikat.....	105
4.1.3	Analisis Statistik Data	105
4.1.3.1	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	105
4.1.3.2	Uji Prasyarat Analisis.....	106
4.1.3.3	Uji Hipotesis.....	110
4.2	Pembahasan	118
4.2.1	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Model Pembelajaran Konvensional ditinjau dari Motivasi Belajar.....	118
4.2.2	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Model Pembelajaran Konvensional ditinjau dari Hasil Belajar Siswa.....	121
4.2.3	Keefektifan Model Pembelajaran TGT ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa	123
4.2.4	Keefektifan Model Pembelajaran TGT ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	126

4.3	Implikasi Penelitian.....	130
4.3.1	Implikasi Teoretis.....	130
4.3.2	Implikasi Praktis.....	131
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	132
5.2	Saran.....	134
5.2.1	Bagi Guru	134
5.2.2	Bagi Sekolah	134
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	135
	DAFTAR PUSTAKA	136
	LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Konsep dan Sudut Pandang Pembelajaran Menurut Majid	17
3.1 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Ui Coba	70
3.2 <i>Output</i> SPSS 17 Uji Validitas Tes	72
3.3 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	74
3.4 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal.....	74
3.5 Kriteria Indeks Daya Pembeda	76
3.6 Rekapitulasi Daya Beda Soal.....	76
3.7 Kesimpulan Hasil Uji Coba	77
3.8 Kriteria Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa.....	79
3.9 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif.....	80
3.10 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Kelas Uji Coba.....	81
3.11 <i>Output</i> SPSS 17 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	82
3.12 Kriteria Persentase Motivasi Belajar	85
4.1 Rekapitulasi Pengamatan Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT	94
4.2 Rekapitulasi Pengamatan Pelaksanaan Model Pembelajaran Konvensional.....	95
4.3 Deskripsi Data Nilai Tes awal	97
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	97
4.5 Deskripsi Data Motivasi Belajar.....	98
4.6 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	100
4.7 Deskripsi Data Nilai Indeks Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	100
4.8 Deskripsi Data Nilai Indeks Motivasi Belajar Kelas Kontrol	101

4.9	Rekapitulasi Nilai Indeks Motivasi Belajar	102
4.10	Deskripsi Data Hasil Belajar	102
4.11	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	103
4.12	Kisi-kisi Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	103
4.13	Deskripsi Data Nilai Indeks Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	104
4.14	<i>Output</i> Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	106
4.15	<i>Output</i> Uji Normalitas Data Motivasi Belajar	107
4.16	<i>Output</i> Uji Normalitas Data Hasil Belajar	108
4.17	<i>Output</i> Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar	109
4.18	<i>Output</i> Uji Homogenitas Data Hasil Belajar	109
4.19	<i>Output</i> Uji Perbedaan Motivasi Belajar.....	112
4.20	<i>Output</i> Uji Keeektifan Motivasi Belajar.....	114
4.21	<i>Output</i> Uji Perbedaan Hasil Belajar	115
4.22	<i>Output</i> Uji Keeektifan Hasil Belajar.....	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Proses Motivasi Dasar Menurut Uno	23
2.2 Kerangka Berpikir	53
2.3 Contoh Harga Diri Tinggi	178
2.4 Contoh Harga Diri Rendah.....	179
2.5 Beberapa Anak sedang Berbicara	190
2.6 Berpakaian dengan Rapi, Bersih, dan Sopan	191
2.7 Taat Menjalankan Ibadah	202
2.8 Rukun dengan Teman	219
2.9 Ikut Menjaga Kebersihan Lingkungan.....	219
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	143
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	144
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	145
4. Daftar Nilai UAS Gasal Kelas Eksperimen	146
5. Daftar Nilai UAS Gasal Kelas Kontrol.....	147
6. Uji Prasyarat.....	148
7. Kisi-kisi Wawancara	150
8. Pedoman Wawancara.....	152
9. Panduan Penelitian Eksperimen.....	154
10. Silabus Pembelajaran	155
11. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	157
12. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol	166
13. RPP Pertemuan ke-1 Kelas Eksperimen	172
14. RPP Pertemuan ke-2 Kelas Eksperimen	185
15. RPP Pertemuan ke-3 Kelas Eksperimen	197
16. RPP Pertemuan ke-4 Kelas Eksperimen	210
17. RPP Pertemuan ke-1 Kelas Kontrol.....	228
18. RPP Pertemuan ke-2 Kelas Kontrol.....	241
19. RPP Pertemuan ke-3 Kelas Kontrol.....	253
20. RPP Pertemuan ke-4 Kelas Kontrol.....	265
21. Indikator dan Kisi-kisi Uji Coba Angket Motivasi Belajar PKn	280

22. Angket Uji Coba Motivasi Belajar.....	281
23. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	285
24. Soal Tes Uji Coba	287
25. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	292
26. Lembar Validitas Angket Motivasi Belajar	293
27. Lembar Validitas Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Penilai Ahli I	296
28. Lembar Validitas Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Penilai Ahli II	301
29. Daftar Jurnal.....	306
30. Daftar Nilai Uji Coba Angket Motivasi Belajar	309
31. <i>Output</i> Uji SPSS 17 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	312
32. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Kelas Uji Coba.....	314
33. Daftar Nilai Uji Coba Soal Tes	315
34. <i>Output</i> SPSS 17 Uji Validitas Tes	318
35. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	320
36. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	321
37. Pembagian Kelompok Atas dan Bawah.....	322
38. Rekapitulasi Daya Beda Soal.....	325
39. Kesimpulan Hasil Uji Coba	326
40. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	327
41. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	329
42. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	332
43. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar PKn	333
44. Angket Motivasi Belajar PKn.....	334

45. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen	336
46. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol	337
47. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen	338
48. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	339
49. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Pembelajaran TGT di Kelas Eksperimen	340
50. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol	343
51. Tabulasi Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	345
52. Tabulasi Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	347
53. <i>Output</i> Uji Prasyarat Nilai <i>Pretest</i>	349
54. <i>Output</i> Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Hasil Belajar.....	350
55. <i>Output</i> Uji Normalitas dan Homogenitas Data Motivasi Belajar	351
56. <i>Output</i> Pengujian Hipotesis Hasil Belajar	352
57. <i>Output</i> Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar.....	353
58. Dokumentasi Uji Coba Pembelajaran dan Instrumen di SDN Pagedongan	354
59. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	355
60. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol	359
61. Surat-surat	363
62. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penulisan Skripsi	369

BAB I

PENDAHULUAN

Pada pendahuluan dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraianya sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat. Artinya bahwa pendidikan sudah dimulai pada saat manusia belum dilahirkan hingga manusia tersebut meninggal, dan diharapkan sepanjang ia hidup memperoleh pengaruh baik untuk selanjutnya dikembangkan agar bermanfaat untuk individu maupun orang lain. Pendidikan merupakan satu hal penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat hidup sesuai dengan sasaran atau tujuan dan fungsinya (Hidayati, dkk, 2016:1). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang jika dimaknai mengandung pengertian bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan untuk mewujudkan proses dan suasana belajar mengajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga mampu untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada diri siswa tersebut agar memiliki kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta

keterampilan yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan proses memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan serta kebiasaan kelompok yang dari generasi ke generasi terus diturunkan melalui penelitian, pengajaran, atau pelatihan (Sriwilujeng, 2017:2). Pendidikan yaitu usaha yang terstruktur dan diberikan kepada orang yang memiliki tanggung jawab untuk mencetak peserta didik atau siswa menjadi manusia yang memiliki tujuan sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2015:36).

Pendidikan adalah suatu usaha untuk melatih dan memupuk kemampuan serta kepribadian seseorang melalui prosedur atau rangkaian kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta hubungan seseorang dengan sekitarnya untuk menjadi manusia seutuhnya (Arifin, 2017:39). Melalui pendidikan maka individu akan memperoleh berbagai hal baru yang diharapkan mampu berguna bagi kehidupannya mendatang. Hal ini serupa dengan pendapat Susanto (2016:85) yang mengemukakan bahwa pendidikan yaitu upaya sistematis yang terencana dan berlangsung sepanjang hayat untuk membimbing siswa menjadi orang yang sempurna, dewasa, dan berbudaya. Pendidikan berlangsung secara berkesinambungan dari manusia belum dilahirkan hingga meninggal agar manusia tersebut menjadi manusia yang memiliki pengetahuan berguna.

Berdasarkan pendapat dari para ahli yang dikemukakan dapat dimaknai bahwa pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan potensi yang ada pada dalam diri siswa untuk menjadi insan yang berkualitas. Pendidikan

dilakukan di bawah bimbingan dan pengawasan orang lain, tetapi dapat juga dilakukan secara otodidak. Pendidikan merupakan bekal di masa depan, sekolah juga mempersiapkan peserta didik untuk dapat berbaur dalam masyarakat. Pendidikan di Indonesia dibagi dalam beberapa jenjang, antara lain prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi atau universitas.

Dalam usaha mencapai tujuan kehidupan bangsa yang diharapkan tentu tidak lepas dari susunan sistem pendidikan yang terarah dan terstruktur. Pelaksanaan pendidikan berpegang pada aturan-aturan dan rencana tentang pendidikan yang diatur dalam kurikulum. Pengertian kurikulum dapat dimaknai seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 19 yang mengemukakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan aturan yang berisi mengenai isi, tujuan, dan materi ajar serta langkah yang digunakan sebagai acuan pelaksanaan aktivitas belajar mengajar untuk memenuhi target pendidikan tertentu.

Kurikulum yaitu instrumen untuk memenuhi tujuan atau target pendidikan (Setijowati, 2015:1). Kurikulum tidak hanya berisi program kegiatan tetapi juga memuat tujuan yang ingin dilalui beserta instrumen evaluasi untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan. Di era sekarang kurikulum yang masih digunakan oleh sekolah-sekolah adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. KTSP merupakan kurikulum yang digunakan mulai tahun 2006. Meskipun sudah hampir 13 tahun hingga saat ini masih ada beberapa sekolah khususnya Sekolah Dasar (SD) yang masih menggunakan KTSP. Penerapan pembelajaran KTSP di kelas tinggi yaitu mata pelajaran berlangsung secara

sendiri-sendiri, sedangkan di kelas rendah menggunakan tematik tetapi dalam penyampaian pembelajaran tetap dilaksanakan sesuai mata pelajaran.

PKn yaitu mata pelajaran yang dipakai sebagai alat untuk menumbuhkan dan melindungi nilai-nilai sejarah yang lahir dari budaya bangsa Indonesia (Susanto, 2016:225). Dengan nilai luhur dan moral tersebut diharapkan bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari oleh peserta didik, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Dengan terselenggaranya Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar diharapkan siswa dapat menjadi warga negara atau manusia yang baik dan bermoral, sebagaimana tertuang dalam tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang mengemukakan pendidikan nasional memiliki fungsi antara lain menumbuhkan potensi anak agar menjadi insan yang memiliki jiwa ketuhanan, sehat, cakap, berilmu, kreatif, menjadi manusia demokratis, dan memiliki tanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut sejalan dengan cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea ke-4 yaitu memajukan kesejahteraan, mencerdaskan bangsa, dan berpartisipasi dalam ketertiban dunia.

PKn adalah salah satu materi yang harus diajarkan atau diberikan di Indonesia. Tetapi pada kenyataannya tidak keseluruhan sekolah mampu memberikan kesan mengenai pendidikan termasuk PKn. Sekolah belum menjadi tempat terselenggaranya pendidikan yang menggembirakan dan memberikan berbagai ilmu yang bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik.

Sekolah lebih banyak memberikan pengetahuan yang tingkat kebermakanaannya cenderung sedikit. Tidak mengherankan apabila pengetahuan yang diberikan tidak dapat menjadi tumpuan keterampilan yang dikembangkan secara terus menerus. Akibatnya peserta didik tidak mampu untuk memotivasi dirinya agar mandiri. Pernyataan ini berkaitan dengan pengetahuan siswa pada materi ajar termasuk PKn, dimana siswa dapat menunjukkan tingkat hafalan yang baik pada materi yang telah disampaikan, tetapi faktanya mereka cenderung tidak memahami atau mengerti dengan benar pengetahuan tersebut sehingga siswa merasa kesulitan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. PKn merupakan pelajaran yang mempunyai fokus pada pengembangan diri yang bervariasi dari segi agama, bahasa, usia, sosiokultural, dan suku bangsa agar menjadi masyarakat yang berkarakter, terampil, dan cerdas. Fungsinya adalah sebagai tempat untuk membangun masyarakat yang terampil, cerdas, dan memiliki karakter yang patuh kepada tanah air Indonesia. Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk memberikan kemampuan-kemampuan antara lain peserta didik dapat berpikir kritis, kreatif, dan rasional (Fajar, 2017:173). Peserta didik juga diharapkan dapat bersaing dengan tanggung jawab dan bertindak cerdas agar menjadi manusia-manusia yang berkembang secara positif dan demokratis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas III di SDN 1 Bogangin bersama Bapak Ari Masrur, S.Pd sebagai guru sekaligus wali kelas kelas IIIA dan Bapak Ngadiran, S.Pd selaku guru kelas IIIB yang telah terlaksana pada hari Kamis, 29 November 2018 diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran PKn masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Hasil tersebut

peneliti dapatkan dari nilai UAS gasal. Pada kelas IIIA dari 29 siswa masih ada 11 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan untuk kelas IIIB dari 26 siswa masih ada 10 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut bukanlah satu-satunya tolok ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran, motivasi siswa juga turut mempengaruhi berhasilnya suatu pembelajaran. Materi PKn yang lebih banyak membaca membuat motivasi siswa berkurang, seperti yang diketahui bahwa budaya sadar membaca di Indonesia masih rendah. Kenyataan ini menjadi dorongan motivasi tersendiri bagi guru untuk melaksanakan proses atau kegiatan pembelajaran yang menarik dan menghasilkan hasil yang baik bagi siswa.

Guru yang sudah menggunakan Kurikulum 2013 masih sering dijumpai menggunakan metode lama yaitu didominasi oleh ceramah begitu juga dengan sekolah yang masih menerapkan KTSP juga menggunakan cara lama dalam melaksanakan pembelajaran, yang tidak didukung dengan adanya media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut membuat sebagian siswa kesulitan mengikuti pembelajaran sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan seputar materi siswa kesulitan untuk mengingat hal yang sudah disampaikan karena terbatasnya media yang digunakan. Media gambar merupakan acuan yang dapat merangsang otak anak terutama kelas awal untuk mengingat hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang dilihatnya sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif. Menyampaikan materi atau mengajar yang efektif yaitu mengajar yang mampu membawa belajar siswa menjadi efektif pula, siswa

mencari, menemukan, dan menemukan pokok permasalahan kemudian siswa dilibatkan dalam pemecahan masalah tersebut (Slameto, 2013:92).

Selain media yang jarang digunakan, model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Model ini rentan membuat siswa bosan belajar, oleh karena itu penting bagi guru untuk menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran terutama PKn. Cara yang tepat untuk membuat siswa supaya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan meningkatkan interaksi kooperatif pada siswa, yaitu dengan cara siswa belajar memecahkan masalah, mengaplikasikan pengetahuannya, memiliki keberanian untuk mengutarakan gagasan atau ide, mendiskusikan masalah dengan kelompoknya, dan mempunyai tanggung jawab pada tugas yang diberikan (Prihantoro, 2014:2). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Model ini merupakan model pembelajaran yang menerapkan kerja kelompok sebagai intinya yang kemudian dikemas dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Kelebihan model TGT ini antara lain dapat melatih jiwa sportivitas siswa, melatih kepemimpinan siswa, melatih sikap siswa untuk menghargai sesama anggota kelompoknya maupun kelompok orang lain.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, motivasi berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi dalam belajar karena sadar bahwa belajar itu penting akan senantiasa mengikuti berbagai hal-hal positif untuk dilakukan, seperti halnya belajar. Siswa yang

dengan motivasi tinggi akan berusaha memuaskan rasa penasarannya akan pengetahuan dengan terus belajar. Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki motivasi akan cenderung mengabaikan pentingnya belajar dan akhirnya tidak memerhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini tidak kalah pentingnya dengan peran guru dalam melaksanakan pembelajaran, bagaimana caranya agar motivasi siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan sehingga hasil belajar yang diperoleh akan meningkat pula. Ada berbagai metode dan model yang dapat diterapkan untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan melakukan perlakuan berbeda dari biasanya, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model ini akan membangkitkan semangat motivasi belajar siswa apabila guru berhasil menerapkannya dengan baik.

Beberapa penelitian yang berkenaan dengan keefektifan model TGT ditinjau dari motivasi dan hasil belajar yaitu yang dilakukan oleh Setiana (2013) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan pada Siswa Di Sekolah Dasar”. Siklus I mencapai 47,61% dan siklus II menjadi 83,33%. Hal ini berarti bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Amien (2017) mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta”. Berdasarkan

hasil uji hipotesis sebesar 0,162 dan 0,000. Hal tersebut berarti bahwa nilai $p > 0,05$ dan $p < 0,05$ dan dapat dimaknai bahwa model TGT tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa tetapi hasil belajar mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang menghubungkan tiga variabel yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media gambar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Model TGT berbantu media gambar sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Penelitian yang akan peneliti laksanakan berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara di SD Negeri 1 Bogangin Kabupaten Banyumas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

- 1) Motivasi siswa di kelas III SD Negeri 1 Bogangin dalam pembelajaran PKn masih rendah.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran PKn masih kurang bervariasi atau bersifat konvensional.
- 3) Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang jarang dilakukan sehingga kurang optimal.

- 4) Hasil belajar siswa materi harga diri dalam pembelajaran PKn masih belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menghindari kesalahan-kesalahan maksud dan tujuan dalam mengadakan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1.3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini merupakan aspek-aspek dari subjek penelitian yang menjadi target penelitian, yaitu:

- 1) Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran dengan model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar materi harga diri.
- 2) Motivasi yang dimaksud dalam penelitian adalah motivasi siswa dalam proses pembelajaran PKn.
- 3) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengetahuan (ranah kognitif).

1.3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas III di SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas III pada materi harga diri antara yang menerapkan model TGT berbantu media gambar dan pembelajaran yang menerapkan model konvensional?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada materi harga diri antara yang menerapkan model TGT berbantu media gambar dan pembelajaran yang menerapkan model konvensional?
- 3) Apakah penerapan model TGT berbantu media gambar lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas III pada materi harga diri?
- 4) Apakah penerapan model TGT berbantu media gambar lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional ditinjau dari hasil belajar siswa kelas III pada materi harga diri?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian eksperimen ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran TGT ditinjau dari motivasi dan hasil belajar materi harga diri siswa kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu tujuan pokok yang ingin dicapai dari penelitian.

Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

- 1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa kelas III pada materi harga diri antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantu media gambar dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.
- 2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada materi harga diri antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantu media gambar dan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.
- 3) Menganalisis dan mendeskripsikan mengenai keefektifan penerapan model TGT berbantu media gambar dibandingkan dengan model konvensional ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas III pada materi harga diri.
- 4) Menganalisis dan mendeskripsikan mengenai keefektifan penerapan model TGT berbantu media gambar dibandingkan dengan model konvensional ditinjau dari hasil belajar siswa kelas III pada materi harga diri.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari penelitian ini, yaitu manfaat penerapan media gambar dalam pembelajaran PKn.

Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoretis dan manfaat praktis akan dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan dalam pembelajaran PKn, khususnya materi harga diri dengan menggunakan model TGT dengan media gambar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1) Bagi Siswa

Manfaat praktis penelitian ini bagi siswa yaitu: (a) motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menjadi lebih baik; (b) memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2) Bagi Guru Kelas

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru yaitu: (a) guru termotivasi untuk mengelola pembelajaran yang bervariasi; (b) pengetahuan dan wawasan guru bertambah mengenai penggunaan model TGT dengan media gambar dalam pembelajaran PKn; (c) sebagai bahan masukan kepada guru untuk menyusun rancangan model belajar selanjutnya.

3) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi SD Negeri 1 Bogangin Kabupaten Banyumas yaitu: (a) sebagai masukan dalam membenahi dan meningkatkan mutu serta

kualitas pembelajaran secara efektif dan efisien; (b) sebagai tambahan wawasan dan menyempurnakan hasil penelitian sebelumnya.

4) Bagi Peneliti

Pengetahuan dan wawasan peneliti bertambah mengenai keefektifan model TGT berbantu media gambar ditinjau dari motivasi dan hasil belajar PKn.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori mengacu pada proses melakukan kajian terhadap satu atau beberapa teori (Zulaeha, dkk 2015:97). Kajian teori ini membahas tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian ini menurut beberapa ahli. Teori merupakan proses penalaran dari seperangkat konsep, pengertian, dan proposisi yang diatur secara sistematis (Sugiyono, 2017:85). Teori memiliki tiga fungsi, yaitu untuk memaparkan, memprediksi, dan mengawasi. Pada penelitian ini, peneliti akan mengemukakan beberapa landasan teori mengenai: (1) konsep hasil belajar, (2) motivasi belajar, (3) karakteristik siswa sekolah dasar, (4) pembelajaran PKn di sekolah dasar, (5) materi harga diri, (6) model pembelajaran, (7) media pembelajaran, dan (8) penerapan model TGT berbantu media gambar pada materi harga diri. Berikut uraian selengkapnya.

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

Dalam konsep hasil belajar terdiri dari pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, dan hasil belajar. Uraianya sebagai berikut.

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai usaha untuk mendapatkan atau memperoleh kepandaian. Gagne (1989) dalam Susanto (2016:1) mengemukakan pendapatnya tentang definisi belajar yang dapat

dimaknai bahwa belajar adalah usaha atau proses yang dapat mengubah perilaku seseorang melalui pengalaman. Pengalaman dapat menjadi salah satu indikasi bagi individu untuk memulai proses yang disebut dengan belajar. Secara psikologis belajar merupakan proses atau tahapan untuk mengubah tingkah laku sebagai akibat dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Belajar yaitu proses atau usaha seseorang untuk mengubah perilaku yang baru sepenuhnya, sebagai akibat dari pengalamannya sendiri dalam berhubungan dengan lingkungan sekitarnya (Slameto, 2013:2). Perubahan-perubahan yang diperoleh antara lain perubahan secara sadar, berkesinambungan dan memiliki beberapa fungsi, bersifat sementara, positif dan aktif, memiliki tujuan, dan memuat segala aspek tingkah laku. Belajar adalah proses untuk memperkuat perilaku melalui pengalaman (Hamalik, 2015:27). Hasil dari kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, bukan hanya suatu penguasaan pengetahuan atau hasil latihan. Belajar yaitu proses mengubah seluruh perilaku seseorang yang sepenuhnya menetap sebagai akibat dari komunikasi dan pengalaman dengan lingkungan di sekitarnya yang melibatkan proses pengetahuan (Lestari, 2013:12).

Berdasarkan pendapat yang telah diulas di atas dapat dimaknai bahwa belajar merupakan kegiatan atau proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku individu guna mencapai berbagai pengetahuan baru, dari yang tidak paham menjadi paham, tidak bisa menjadi bisa, dan lain sebagainya. Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang tersebut melakukan sebuah kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang

dilakukan menyesuaikan dengan tingkah lakunya dalam upaya meningkatkan kemampuan dirinya atau bisa dikatakan belajar perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku.

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah konsep dari dua sisi kegiatan yaitu belajar dan mengajar yang harus dipersiapkan dan diterapkan, serta ditujukan pada pemenuhan tujuan atau penguasaan beberapa keterampilan dan indikatornya sebagai acuan atau pedoman dari hasil belajarnya (Majid, 2014:5). Pembelajaran adalah kegiatan terstruktur yang mengharuskan seseorang agar dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuannya. Dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dan berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh (Wulandari, 2017:44). Penjelasan mengenai pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Konsep dan sudut pandang pembelajaran menurut Majid (2014:6)

Konsep	Sudut Pandang
Belajar (<i>Learning</i>)	Peserta didik/Pembelajar
Mengajar (<i>Teaching</i>)	Pendidik/Pengajar
Pembelajaran (<i>Instruction</i>)	Interaksi antara peserta didik, pendidik, dan atau media/sumber belajar

Pembelajaran sebagai proses atau rencana membelajarkan siswa atau pembelajar yang disusun, dilakukan, dan dipertimbangkan secara teratur agar siswa dapat menggapai tujuannya dengan efektif dan efisien (Komalasari, 2015:3). Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang mengikutsertakan

seseorang dalam upaya untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai aktual dengan menggunakan berbagai sumber atau bahan untuk belajar (Susilana dan Riyana, 2018:1). Pembelajaran dapat berlangsung ketika dua manusia atau lebih melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran sebagai upaya menambah informasi dan kemampuan siswa, diperlukan persiapan yang matang, dengan memperhatikan kelengkapan komponen pendukung pembelajaran. Beberapa komponen tersebut dimanipulasikan, agar saling berhubungan, melengkapi, dan bekerja sama (Emilia, 2013:18). Pembelajaran harus bisa membuat siswa memperoleh pengetahuan dan informasi baru yang tidak begitu saja diterima dari penjelasan guru tetapi juga dapat membangun prinsip dan konsep yang telah dipelajari (Purnamasari, 2014:4).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diulas di atas maka dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang terencana, dilaksanakan, didesain, dan dievaluasi oleh pendidik dan pembelajar atau peserta didik guna mencapai tujuan dengan menggunakan berbagai bahan atau sumber belajar.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Faktor yang memengaruhi belajar dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor dari dalam atau intern dan faktor dari luar atau faktor ekstern (Slameto, 2013:54). Faktor dari dalam adalah faktor dalam diri individu atau seseorang yang sedang belajar. Sedangkan faktor dari luar adalah faktor yang memengaruhi individu atau seseorang dari luar. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (inteligensi, minat, perhatian, motif, bakat,

kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga yang berupa bagaimana metode orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, bagaimana suasana di rumah, bagaimana keadaan ekonomi di keluarga, pengertian dari orang tua, dan asal-usul kebudayaan, faktor sekolah yang berupa cara mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, kedisiplinan di sekolah, alat atau sumber pelajaran, pengelolaan waktu di sekolah, standar pelajaran, kondisi gedung, cara belajar, dan tugas rumah, dan faktor masyarakat yang berupa kegiatan siswa di lingkungan masyarakat, mess media, teman sepermainan, dan wujud kehidupan masyarakat.

Selain faktor intern dan ekstern, terdapat faktor psikologis yang mempengaruhi belajar seseorang (Sardiman, 2016:39). Adanya faktor psikologis dalam kegiatan belajar akan memberikan peran yang cukup penting. Faktor psikologis selalu memberikan dasar dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar yang maksimal. Sebaliknya, tanpa faktor psikologis akan memperlambat proses belajar seseorang. Terdapat enam faktor psikologis antara lain motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, dan ulangan (Staton dalam Sardiman, 2016:39). Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya (Susanto, 2016:14).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diulas tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar seseorang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern yang berasal dari dalam individu tersebut dan faktor ekstern yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut

sangat besar pengaruhnya terhadap seseorang yang sedang belajar, dalam hal ini adalah siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Dalam rangka mencapai tujuan berupa hasil belajar yang optimal maka diperlukan kerjasama oleh pihak keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

2.1.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan pada diri siswa yang berkaitan dengan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) sebagai hasil dari kegiatan atau proses belajar (Susanto, 2016:5). Hasil belajar dalam ranah kognitif dapat berupa ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yaitu pengetahuan yang tersusun di dalam satu sistem yang berasal dari pengamatan, penyelidikan dan penelitian untuk menetapkan dasar dan kaidah tentang hal yang akan atau sedang dipelajari (Elmubarak, dkk, 2013:134). Dalam melaksanakan suatu pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar merupakan anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui evaluasi. Arifin (2017:9) mengemukakan pengertian evaluasi pembelajaran yang dapat disimpulkan sebagai kegiatan atau proses yang tersusun, berkesinambungan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penetapan, dan penjaminan mutu pembelajaran terhadap komponen-komponen pembelajaran.

Hasil belajar merupakan keterampilan-keterampilan yang didapat siswa setelah diberikan materi sehingga menjadi pengalaman belajar (Sudjana, 2009:22). Pengalaman belajar yang didapat selanjutnya akan diujikan oleh

pendidik atau guru untuk memperoleh nilai melalui penilaian hasil belajar. Penilaian untuk memperoleh hasil belajar yang dilakukan guru memiliki tujuan untuk mengawasi proses dan kemajuan hasil belajar siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru harus mengetahui hasil belajar yang sudah diperoleh sebagai indikator kemajuan belajar siswa yang telah dicapai sebelumnya. Hal-hal yang perlu diketahui oleh guru adalah penguasaan pelajaran dan keterampilan-keterampilan belajar siswa.

Hasil belajar yaitu perubahan perilaku yang didapat peserta didik setelah menerima serangkaian kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2015:67). Perolehan transformasi tingkah laku yang terjadi bergantung pada apa yang sudah dipelajari dan didapat oleh siswa tersebut. Hasil belajar yaitu usaha untuk mengubah perilaku yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari belajar yang dilakukannya (Oktaviyanti, 2013:19). Hasil belajar mencakup ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif yang semuanya merupakan hal penting dalam pencapaian siswa dalam pembelajaran. Adapun faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa antara lain kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar, minat, model atau cara penyajian materi pelajaran, kepribadian dan tingkah laku guru, suasana dalam memberikan pengajaran, keterampilan guru, dan masyarakat (Sudjana (1989:39) dalam Susanto (2016:15)). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan, kondisi pembelajaran, dan interaksi antara metode dan kondisi pembelajaran (Aka, 2015:2).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diulas dapat dibuat kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa atas

kemampuan-kemampuan yang diperolehnya setelah melaksanakan proses pembelajaran yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor untuk selanjutnya diadakan evaluasi.

2.1.2 Motivasi Belajar

Dalam motivasi belajar terdapat pengertian motivasi, motivasi belajar, faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar, dan indikator motivasi. Urainnya sebagai berikut.

2.1.2.1 Pengertian Motivasi

Motivasi yaitu dorongan atau kekuatan yang ada pada seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai sasaran yang hendak dicapai (Riduwan, 2013:200). Individu cenderung akan tertarik atau terdorong melakukan sesuatu jika di dalam dirinya terdapat sebuah motivasi. Motivasi yaitu kemampuan seseorang yang menggerakkan seseorang untuk meraih tujuan atau cita-cita yang sudah ditetapkan sebelumnya (Uno, 2013:1).

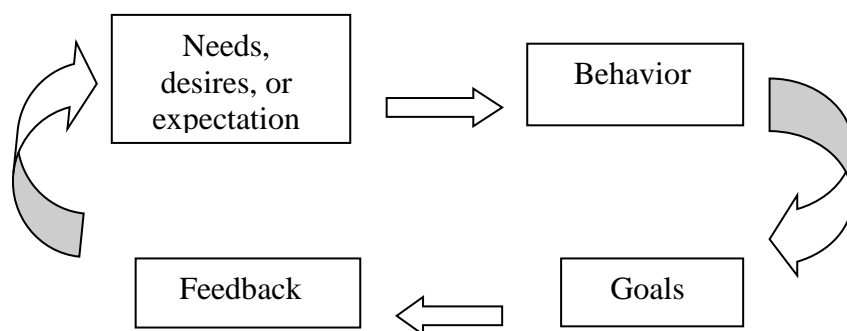
Motivasi yaitu serangkaian usaha atau upaya untuk mengadakan keadaan-keadaan tertentu, sehingga seseorang memiliki kemauan dan keinginan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2016:75). Motivasi berperan penting dalam aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Seperti halnya belajar, siswa akan lebih tertarik belajar jika memiliki motivasi belajar.

2.1.2.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar yaitu dorongan yang ada dalam diri siswa yang memunculkan keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar yang diharapkan mampu menjamin keberlangsungan belajar dan memberi arahan sehingga tujuan

yang ingin dicapai (Sardiman dalam Riduwan, 2013:200). Motivasi belajar merupakan kekuatan internal dan eksternal yang ada pada siswa yang belajar untuk menyelenggarakan perubahan atau transformasi tingkah laku (Uno, 2013:23). Motivasi merupakan energi positif yang menimbulkan terjadinya perubahan pada seseorang yang dapat dilihat pada tanda-tanda kejiwaan, emosi, dan juga perasaan, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak sesuatu disebabkan adanya tujuan, keinginan, atau kebutuhan, yang harus terpenuhi (Majid, 2014:308).

Motivasi adalah kekuatan yang menggerakkan seseorang melakukan sesuatu untuk meraih tujuannya. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu bimbingan untuk membantu siswa mencapai tujuan-tujuan yang dikehendakinya. Bimbingan adalah proses pemberian dukungan yang dilakukan oleh seorang yang ahli kepada seseorang agar mampu mengembangkan keterampilannya sendiri (Awalya, 2015:3). Kekuatan-kekuatan tersebut pada hakikatnya didorong oleh adanya berbagai kebutuhan seperti keinginan, tingkah laku, tujuan, dan umpan balik. Proses interaksi ini dinamakan motivasi dasar atau *basic motivations process*. Berikut gambaran proses motivasi dasar menurut Uno.



Gambar 2.1 Proses Motivasi Dasar Menurut Uno

Hal-hal yang dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa yaitu antara lain (1) lingkungan di rumah, yang membentuk perilaku dalam belajar semenjak usia belia; (2) cara siswa melihat dirinya sendiri: keyakinan pada diri sendiri, martabat maupun harga diri; (3) perilaku siswa yang bersangkutan: tingkat ketetapan dan tanggung jawab (Majid, 2014:310). Berbagai upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain pemberian bimbingan, tugas, latihan dan penggunaan media (Tambalo, dkk, 2014:2). Motivasi sangat diperlukan siswa dalam rangka meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran di sekolah sehingga siswa mampu menerima pelajaran (Yudha, 2016:21).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diulas maka dapat dibuat simpulan bahwa motivasi belajar siswa merupakan suatu kekuatan yang terdapat pada diri siswa untuk melakukan kegiatan atau proses belajar sehingga tujuan belajar dapat dicapai oleh siswa tersebut.

2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu sikap, rangsangan, kebutuhan, kompetensi, afeksi, dan penguatan (Rifa'i dan Anni, 2015:101). Berikut akan dijelaskan enam faktor tersebut.

- 1) Sikap. Sikap merupakan perpaduan antara konsep, emosi, dan informasi yang berasal dari alternative atau pilihan agar merespon gagasan, orang, kelompok, objek, atau peristiwa tertentu secara menyenangkan maupun tidak.
- 2) Rangsangan. Rangsangan adalah dorongan untuk melakukan perubahan di dalam lingkungan yang membuat seseorang berperilaku aktif.

- 3) **Kebutuhan.** Kebutuhan adalah keadaan yang dialami oleh seseorang sebagai suatu dorongan internal yang mengarahkan siswa untuk meraih tujuan.
- 4) **Kompetensi.** Siswa berupaya untuk melakukan interaksi dengan lingkungan di sekitarnya secara efektif.
- 5) **Afeksi.** Gagasan afeksi berhubungan dengan kekhawatiran, kepemilikan, dan kepedulian dari seseorang atau kelompok pada saat belajar.
- 6) **Penguatan.** Penguatan merupakan tindakan yang menjaga atau menumbuhkan kemungkinan tanggapan. Siswa yang mendapatkan penguatan dari guru cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi dari yang tidak mendapatkan penguatan.

2.1.2.4 Indikator Motivasi

Ada enam indikator motivasi antara lain yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil; adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; adanya harapan dan cita-cita masa depan; adanya penghargaan dalam belajar; adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Uno, 2013:23). Berikut akan dijelaskan uraian mengenai indikator motivasi.

- 1) **Adanya hasrat dan keinginan berhasil.** Perasaan untuk meraih keberhasilan dalam kehidupan pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk meraih keberhasilan dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif ini merupakan unsure dari kepribadian dan tingkah laku seseorang, segala sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia yang bersangkutan.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Menyelesaikan suatu tugas tidak selalu dilatarbelakangi oleh adanya motif berprestasi atau sebuah keinginan untuk berhasil, tetapi juga disebabkan adanya perasaan ingin menjauhi kegagalan yang berasal pada ketakutan atau kegagalan itu.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada kepercayaan bahwa seseorang dapat menerima perasaan mereka tentang bagaimana hasil dari perbuatan mereka.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Penghargaan dalam bentuk pernyataan verbal atau tindakan lain yang berdampak baik terhadap perilaku yang positif atau hasil belajar peserta didik yang baik adalah metode paling mudah dan efektif untuk mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak didik terhadap hasil belajar yang optimal.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Proses pembelajaran yang menarik bagi siswa akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih optimal bagi siswa, pembelajaran pun menjadi bermakna. Seperti simulasi maupun permainan yang merupakan hal digemari oleh siswa kelas awal.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan yang kondusif dapat memunculkan niat dasar yang bersifat pribadi. Pengaruh lingkungan dapat memengaruhi motif seseorang untuk mengerjakan sesuatu misalnya belajar dengan giat, dapat mengembangkan, memperbaiki, atau mengubah cara belajar dan latihan yang dilakukan.

2.1.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sekolah dasar adalah tempat terselenggaranya proses belajar dan mengajar dalam tahap pendidikan dasar melalui jalur formal menjadi titik sentral dalam mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang diharapkan (Soleh, 2017:2). Sebagai seorang guru di sekolah dasar, memahami karakteristik siswa adalah sebuah keharusan. Siswa di sekolah dasar merupakan anak yang masih berusia dini, terutama siswa di kelas awal. Memahami karakteristik mereka akan membuat guru lebih mudah dalam menetapkan pembelajaran yang sesuai dan tidak membosankan. Pada tahap ini seluruh kemampuan anak perlu didorong agar dapat tumbuh dengan optimal.

Piaget dalam Komalasari (2015:29) membagi tahapan-tahapan usia anak diantaranya ada periode sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahapan praoperasional (2-7 tahun), tahapan operasional konkret (7-11 tahun), dan tahapan operasional formal (11 tahun-dewasa). Pada penelitian yang hendak peneliti lakukan adalah kelas III dimana pada usia ini anak masuk dalam tahapan operasional konkret yaitu usia 7 sampai 11 tahun. Hal ini serupa dengan pendapat Sutomo (2015:136) yang menyatakan bahwa di Indonesia pelajar sekolah dasar umumnya berusia sekitar 7-12 tahun. Terdapat langkah-langkah penting dalam tahapan ini, pertama yaitu pengurutan, kemampuan untuk dapat mengurutkan berbagai objek menurut ukurannya, bentuknya, ataupun ciri lainnya. Contohnya, jika anak diberikan suatu benda dengan ukuran yang berbeda, anak bisa memberikan urutan benda-benda yang paling besar ke benda-benda yang paling kecil. Kedua adalah klasifikasi, keterampilan untuk memberikan sebuah nama dan menganalisis berbagai macam benda berdasarkan tampilan, ukuran, atau ciri-ciri lain, termasuk konsep bahwa

benda-benda tersebut dapat mengikutsertakan benda-benda yang lain ke dalam rangkaian benda tersebut. Anak sudah tidak lagi memiliki asumsi bahwa semua benda itu hidup dan memiliki perasaan. Ketiga adalah *decentering*, anak mulai memperhitungkan aspek-aspek dari permasalahan agar dapat diselesaikan. Contohnya, anak tidak lagi menganggap bahwa cawan lebar tetapi pendek, isinya lebih sedikit dibanding cawan kecil yang tinggi. Keempat adalah *Reversibility*, anak mulai mengetahui bahwa benda-benda bisa diubah, dan dapat kembali ke keadaan semula. Contohnya, anak dengan cepat dapat mengetahui bahwa $5+5$ sama dengan 10 ; $10-5$ akan sama dengan 5 , jumlah sebelumnya. Kelima adalah konservasi, mengetahui bahwa panjang dan jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan aturan atau gambaran dari benda-benda tersebut. Contohnya, anak diberi dua cangkir yang berukuran sama dan berisikan air yang jumlahnya sama pula, jika air dipindahkan ke dalam gelas lain yang berbeda ukuran, air di gelas tersebut akan sama banyaknya dengan isi gelas lain. Keenam adalah usaha untuk menghilangkan sifat tidak patuh, keterampilan untuk mengetahui sesuatu dari orang lain. Contohnya, Mika meletakkan boneka di atas meja, kemudian Mika meninggalkan ruangan, lalu Levi memindahkan boneka tersebut ke dalam laci, Mika kembali ke ruangan. Mika akan menganggap boneka tersebut tetap berada di atas meja meskipun ia tahu bahwa boneka tersebut berada di dalam laci.

2.1.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan tidak lepas dari pendidikan yang dimulai sejak dini untuk mempersiapkan anak menjadi warga negara yang diharapkan bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn) adalah mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai pendidikan nilai (Winataputra, dkk 2011:1). Selain itu PKn juga diharapkan mampu menciptakan generasi yang mempunyai nilai moral. Moral atau kesusilaan yaitu keseluruhan cara yang mengatur perilaku seseorang di dalam masyarakat untuk melakukan tindakan-tindakan yang baik dan benar (Soegito, 2015:78). Hal ini sejalan dengan pernyataan Suseno (1987) dalam Hardati, dkk (2015:45) yang menyatakan bahwa ajaran moral merupakan khotbah, wejangan, peraturan lisan atau tulisan tentang bagaimana seseorang harus hidup dan berperilaku agar menjadi orang yang baik. Dalam tahap pendidikan nasional, PKn pada hakikatnya merupakan sarana pendidikan pembangunan karakter. Hal ini serupa dengan kegunaan pendidikan nasional yaitu untuk membentuk karakter serta kebudayaan bangsa yang bermartabat dan memiliki harga diri untuk mencerdaskan dan memajukan kehidupan di bangsa dan negara. Sebelum menciptakan generasi yang berkarakter, maka guru juga harus memiliki karakter yang patut dicontoh. Guru berkarakter adalah guru yang mampu menjadi tauladan yang baik untuk anak didiknya sehingga peserta didik menjadi orang-orang yang berkarakter baik pula (Utoyo, 2016:171).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan masyarakat yang paham dengan hak dan kewajibannya, peduli terhadap kelangsungan hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sunarto, dkk, 2015:1). Lebih lanjut Susanto (2016:223) juga mengemukakan pendapatnya tentang PKn yaitu mata pelajaran yang dipakai sebagai sarana untuk melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur yang

bersejarah dan moral yang berakar pada budaya di Indonesia. Hal ini diharapkan mampu direalisasikan dalam wujud tingkah laku siswa dalam kehidupannya. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah keikutsertaan yang memiliki logika dan memiliki rasa tanggung jawab dalam aktivitas politik dari masyarakat yang patuh terhadap nilai-nilai dan hukum-hukum dasar demokrasi konstitusional Indonesia (Wahab dan Sapriya, 2011:346). Warga negara Indonesia membutuhkan kemampuan untuk menguasai keterampilan intelektual dan ilmu pengetahuan serta keterampilan untuk berpartisipasi guna menciptakan partisipasi yang efektif. Dari pernyataan tersebut selayaknya pembelajaran PKn dapat memberikan persiapan kepada peserta didik dengan keterampilan intelektual dan pengetahuan yang mencukupi serta pengalaman yang dapat dicapai agar memiliki keahlian dan kekuatan dalam berpartisipasi.

Tujuan penyajian konsep PKn di SD antara lain untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan diri siswa sebagai insan pancasilais dan untuk meningkatkan diri siswa sebagai manusia yang pancasilais yang ahli dalam hubungan sosial (Darmadi, 2011:30). Pembelajaran PKn di SD dimaksudkan untuk membantu belajar siswa dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter atau watak bangsa yang diharapkan dapat menuju pada pembentukan suatu masyarakat yang memposisikan demokrasi dalam kehidupan masyarakat yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Pembelajaran PKn pada intinya tidak hanya mentransfer ilmunya saja, namun harus sampai kepada tahap operasional sesuai dengan peran siswa saat ini

dan masa mendatang. Pentingnya PKn diajarkan di jenjang SD adalah untuk memberi pemahaman sejak dini agar siswa mengetahui dan dapat mengerjakan hak-hak dan kewajibannya agar menjadi orang yang terampil, cerdas, dan memiliki karakter seperti yang tercantum pada Pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap sesamanya. Seiring dengan hal tersebut, muncul sebuah permasalahan pengajaran PKn di SD, daya tarik terhadap pelajaran PKn masih kurang karena membosankan dan cenderung tidak disukai oleh siswa, materi dan metodenya tidak menggerakkan siswa secara intelektual. Siswa lebih banyak memperoleh informasi pada taraf percaya, baik percaya pada informasi yang diberikan guru maupun dari buku (Sukasih, 2018:3). Oleh karena itu diperlukan upaya untuk menemukan model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk siswa agar menjadi seseorang yang sadar dengan hak-hak dan kewajibannya sebagai masyarakat melalui bentuk perilaku dalam kehidupannya.

2.1.5 Materi Harga Diri

Penelitian yang dilakukan pada materi harga diri terdapat pada SK 4, yaitu memiliki harga diri sebagai individu. Penelitian difokuskan pada KD 4.1 dan KD 4.2 yaitu mengenal pentingnya memiliki harga diri dan menampilkan perilaku yang mencerminkan contoh harga diri. Penelitian akan dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan pada tiap kelas eksperimen dan kelas kontrol. 1 kali pertemuan

mempunyai alokasi waktu 2 jam pelajaran. Berikut ini adalah materi harga diri yang diajarkan di kelas III semester 2: (1) pengertian harga diri; (2) pentingnya memiliki harga diri; (3) contoh bentuk harga diri yang baik; (4) contoh bentuk harga diri yang buruk.

1) Pengertian Harga Diri

Hernawan dan Hendayani (2009:66) secara sederhana mendefinisikan pengertian harga diri sebagai derajat atau tingkat kehormatan yang dimiliki oleh seseorang. Hal ini serupa dengan pendapat Murwanti dan Yuwono (2009:66) yang mengemukakan bahwa harga diri sebagai nilai diri atau kehormatan diri seseorang menyangkut tentang kepribadiannya". Harga diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan diri yang dimiliki seseorang akibat dari pengalaman yang didapatkan atas perlakuan yang diperoleh dari orang sekitarnya (Hanifah, 2015:36). Setiap orang memiliki harga dirinya masing-masing, ada yang menunjukkan dengan perilaku yang baik dan ada pula yang menunjukkannya dengan cara yang salah. Harga diri berkaitan dengan nilai kepribadian dari seseorang. Orang berharga diri baik mampu menghargai diri sendiri, artinya seseorang bisa mengukur keadaan dirinya. Orang yang mampu memahami kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya juga dapat menghormati dan menghargai orang lain. Menonjolkan harga diri juga tidak baik karena dapat menimbulkan rasa sombong. Memiliki harga diri penting tetapi harus yang bersifat positif.

2) Pentingnya Memiliki Harga Diri

Harga diri seseorang dapat diketahui melalui perilakunya sehari-hari, mulai dari perkataan dan sikap orang tersebut. Seseorang akan menghormati orang

lain apabila orang lain menunjukkan perilaku yang baik. Harga diri yang positif dapat mendorong seseorang untuk berkarya. Misalnya mau belajar, giat bekerja, suka menolong orang yang kesulitan, menerima nasihat dan pendapat orang lain, dan sebagainya. Oleh karena itu, memiliki harga diri sangat penting tetapi tidak berlebihan.

3) Contoh Bentuk Harga Diri yang Baik dan Buruk

Hernawan dan Hendayani (2009:79) menyebutkan tiga bentuk harga diri yang baik yaitu menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan, dan mau menerima nasihat, saran, dan kritik dari orang lain. Sedangkan bentuk harga diri yang buruk antara lain tidak disiplin, arogan dan ingin menang sendiri, dan sombong.

2.1.6 Model Pembelajaran

Dalam model pembelajaran terdapat model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) di sekolah dasar. Uraian sebagai berikut.

2.1.6.1 Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran yaitu rancangan konseptual yang tersusun dalam mengelompokkan pengalaman belajar untuk meraih tujuan tertentu, memiliki fungsi sebagai acuan bagi penyusun pengajaran dan guru dalam merencanakan dan melakukan pembelajaran (Majid, 2014:13). Lebih lanjut pengertian pembelajaran konvensional menurut Majid (2014:165) yang mengemukakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dalam kondisi klasikal yang umum dilakukan dimana segalanya bertumpu pada guru, sehingga

dalam pelaksanaannya kurang memerhatikan keseluruhan situasi belajar. Pembelajaran konvensional adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara umum oleh pendidik yaitu dengan metode ceramah. Setijowati (2016:36) mengemukakan, “Metode ceramah adalah penyajian pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan lisan kepada siswa”. Tujuan dari metode ceramah ini adalah menyampaikan informasi berupa materi, yaitu konsep, pengertian, prinsip-prinsip yang beragam dan merata serta penemuan-penemuan baru yang tidak diinformasikan secara luas.

Sejalan dengan hal tersebut, Majid (2014:194) menyatakan bahwa metode ceramah adalah metode yang dipakai untuk mengembangkan langkah-langkah pembelajaran dengan cara penuturan (*lecturer*). Dalam model pembelajaran konvensional guru merupakan peran utama dalam menetapkan langkah-langkah menyampaikan materi kepada siswa, sedangkan siswa dengan teliti mendengarkan dan mencatat pokok-pokok penting yang disampaikan oleh guru. Hal inilah yang membuat siswa pasif, mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar. Bahan pengajaran konvensional pun sangat terbatas karena sumber belajar satu-satunya adalah guru yang sekaligus menjadi penyaji isi pelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diulas tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran dimana guru sebagai pusat pemberi informasi untuk menyampaikan suatu pembelajaran dengan cara lama yaitu didominasi dengan ceramah, meskipun dibidang cara lama namun di dalam model-model pembelajaran yang lain metode ceramah tetap selalu digunakan.

2.1.6.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam merancang model pembelajaran guru sebaiknya menerapkan model yang cocok dengan karakteristik siswa agar tujuan belajar dapat tercapai. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2014:29) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang setiap anggotanya harus bertanggung jawab atas kegiatannya sendiri yaitu pembelajaran dan mendorong anggota-anggota yang lain untuk meningkatkan pembelajaran dan kegiatan tersebut diorganisir oleh satu dasar bahwa pembelajaran wajib dilandaskan pada perubahan fakta di antara kelompok pembelajar. Setiap anggota tersebut diharapkan mampu membantu dan meningkatkan pembelajaran anggota lain di kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memprioritaskan kerja sama untuk meraih sasaran pembelajaran (Majid, 2014:174). Peserta didik bekerja dan belajar dalam kelompok diskusi kecil yang pesertanya sekitar 4-6 orang dengan susunan anggota yang heterogen. Depdiknas (2003:5) dalam Komalasari (2015:62) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan cara menyampaikan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang saling membantu dalam memaksimalkan keadaan belajar untuk meraih tujuan belajar. Tujuan belajar dapat dicapai jika siswa sebagai pembelajar dan pendidik bekerja sama dengan baik. Belajar kelompok memungkinkan siswa selalu terlibat aktif dalam proses belajar, karena siswa memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar dalam belajar sehingga memungkinkan berkembangnya daya kreatif, berpikir kritis dan berjiwa pemimpin pada diri siswa yang bersangkutan (Octavianti, 2014:2).

Tujuan model pembelajaran kooperatif antara lain untuk mengembangkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik dan menolong peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang susah, untuk membuat peserta didik dapat menerima teman-temannya yang memiliki ragam latar belakang, untuk meningkatkan kemampuan sosial peserta didik, aktif bertanya, berbagi tugas, menghargai dan menerima pendapat orang lain, dapat menjelaskan gagasan atau pendapat, memancing teman untuk bertanya dan bekerja kelompok (Majid, 2015:175). Model pembelajaran kooperatif akan bisa mengembangkan pengetahuan siswa pada materi pelajaran yang ada dikarenakan adanya interaksi siswa di dalam kelompoknya dan juga adanya interaksi dengan guru sebagai pengajar (Purnamawati, 2014:2). Huda (2014:10) mengemukakan, “Siswa-siswa yang dikondisikan dalam kerja kooperatif berada di rangking teratas sebagai kelompok yang memiliki rasa kebersamaan (*sense of centredness*) yang lebih berpengaruh apabila dibandingkan dengan siswa-siswa lain yang dikondisikan dalam kerja kompetitif”. Pernyataan tersebut dapat disederhanakan dengan pengertian bahwa pekerjaan yang berat akan terasa lebih mudah dan cepat selesai apabila dilakukan bersama-sama. Alangkah baiknya jika model kooperatif lebih sering digunakan oleh guru agar kemampuan bekerja sama dan bertanggung jawab dengan kelompoknya kian terasah dan menjadi pengalaman bagi siswa dalam berorganisasi. Berdasarkan pernyataan tersebut maka sangatlah penting bagi guru mengenal karakteristik materi yang akan diajarkan, siswa dan metode atau strategi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pemilihan terhadap model-model pembelajaran modern (Hidayati, dkk, 2014:3).

2.1.6.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Sekolah Dasar

Setiap guru harus mempunyai keahlian dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan setiap hari (Nadrah, dkk, 2016:1). Model kooperatif tipe TGT merupakan model yang diciptakan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Model TGT merupakan strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri (Rakhmadhani, 2013:2). Model TGT bisa dibilang cukup mudah untuk diterapkan pada siswa di sekolah dasar dimana model ini menggunakan tipe permainan, mengingat bahwa anak usia SD masih gemar bermain terutama pada kelas awal. TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan karena mengganti kuis atau soal pada pembelajaran menjadi turnamen atau permainan (Zumaroh, dkk, 2017:2). Model ini mengikutsertakan kegiatan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan diantara mereka, semua bisa bergabung dalam model TGT ini. Aktivitas belajar yang diciptakan melalui sebuah permainan yang kompetitif diharapkan mampu membuat siswa dapat belajar rileks. Disamping itu juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, keterlibatan belajar, dan persaingan sehat. Sintaks dalam pembelajaran kooperatif TGT adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat dilaksanakan melalui presentasi kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan turnamen, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja siswa yang sudah dibagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah turnamen

yang dapat dilaksanakan setiap bulan atau setiap akhir dari kompetensi dasar (Rusmawati, 2013:4).

Teknis pelaksanaannya yaitu di dalam kelompok terdapat 5-6 siswa dengan akademik rendah, sedang dan tinggi sehingga setiap kelompok memiliki anggota berkemampuan yang seimbang. Setiap kelompok diharuskan mempelajari materi terlebih dahulu, sebelum menuju permainan setiap anggota akan diuji secara individual dan memperoleh nilai. Nilai ini dapat dijadikan sebagai skor untuk kelompok dan penilaian tersendiri bagi guru. Cara penyampaian materi dengan TGT diharapkan siswa menikmati bagaimana suasana dan jalannya turnamen itu, mereka bersaing dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara maka kompetisi dalam TGT akan lebih adil. Untuk sintak pembelajaran model TGT akan dijelaskan pada penerapan model TGT di SD materi harga diri. Adapun kelebihan pembelajaran model TGT menurut Wijaya dalam Isrok'atun dan Rosmala (2018:145) antara lain semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok; saling menghargai diantara siswa; siswa mendapat keterampilan bekerja sama; menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif; dan menumbuhkan keaktifan siswa. Sedangkan kelemahannya dikemukakan oleh Kusumaningsih dan Leonard (2009:90) dalam Isrok'atun dan Rosmala (2018:146) antara lain penggunaan waktu yang relatif lama, dan biaya yang besar; jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan; apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan

berkompetensi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan; penerapan model pembelajaran TGT juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya pada siswa lain.

2.1.7 Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran terdapat pengertian media pembelajaran dan media gambar dalam pembelajaran. Uraianya sebagai berikut.

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Marisa, dkk (2014, h:6) mengemukakan, “Media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima”. Informasi tersebut dapat berupa berbagai pengetahuan, sehingga dalam pembelajaran dapat memanfaatkan fungsi dari media yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, sasaran yang ingin diraih yaitu proses pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2018:7). Rakhmawati (2011:3) mengemukakan bahwa media adalah salah satu sumber atau alat belajar yang mampu menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Pemanfaatan media dengan kreatif akan memperbanyak kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih banyak lagi, memperhatikan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan mengembangkan penampilan dalam mengerjakan keterampilan sesuai tujuan pembelajaran.

Setijowati (2016:54) menyatakan, “Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengurangi rasa jemu siswa, membantu member variasi penyajian dan memperjelas materi ajar”. Tingkat keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh keterampilan pembelajar atau guru dalam menerapkan hal-hal yang konkret sesuai

dengan usia anak. Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk memperjelas informasi agar tidak terlalu membingungkan; mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera, dan tenaga; memunculkan semangat belajar, hubungan antara siswa dengan bahan, alat, atau sumber belajar lebih intensif; memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan bebas sesuai bakat dan keahlian auditori, visual, dan kinestetiknya; memberi perlakuan yang tidak berbeda, mempersamakan pengalaman, dan memunculkan anggapan yang sama (Susilana dan Riyana, 2018:9).

Kriteria khusus pemilihan media menurut Erickson (1993) dalam Susilana dan Riyana (2018:72) dirumuskan dalam satu kata yaitu ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*). *Access*, kemudahan akses merupakan hal penting dalam menentukan media. Apakah media yang dibutuhkan ada, mudah, dan dapat bermanfaat bagi murid? Contohnya kita akan memanfaatkan media internet, hal yang harus diperhitungkan adalah apakah ada koneksi internet dan apakah siswa juga diperbolehkan menggunakan internet di sekolah sehingga siswa di sekolah memperoleh akses, tetapi juga harus tetap dipantau oleh pihak guru agar siswa menggunakan internet dengan bijak. *Cost*, biaya juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan. Biasanya media yang canggih cenderung lebih mahal. Namun harga yang mahal tersebut harus bisa kita imbangi dengan manfaat yang diberikan. Media yang efektif tidak selalu memiliki harga mahal, apabila guru mempunyai ide kreatif dan menguasai materi maka guru dapat memanfaatkan benda atau objek sebagai media yang murah tetapi berjalan efektif. *Technology*, harus diperhatikan apakah teknologi tersebut ada dan

bisa digunakan. Contoh kita akan menggunakan media audio visual, apakah di kelas tersebut sudah ada voltase listrik, dan listrik cukup dan sesuai. *Interactivity*, media yang dapat dimanfaatkan adalah media yang mampu memunculkan interaktivitas. Jadikan media pembelajaran yang dibuat sebagai sarana peserta didik beraktivitas. *Organization*, pertimbangan lain selanjutnya adalah organisasi. Contohnya apakah kepala sekolah mendukung, bagaimana tahap-tahap pengorganisasiannya, dan lain sebagainya. *Novelty*, kebaruan media yang terpilih harus diperhatikan. Media yang mengikuti perkembangan zaman cenderung lebih menarik perhatian siswa. Media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai informasi, teknologi dan komunikasi khususnya pada penggunaan internet.

2.1.7.2 Media Gambar dalam Pembelajaran

Peneliti memfokuskan penelitian menggunakan media gambar. Media gambar termasuk jenis media yang melibatkan mata atau indera penglihatan. Penelitian ini menggunakan media gambar jenis fotografik. Anita dalam Setijowati (2016:57) menyatakan bahwa gambar fotografik adalah gambar diam atau mati (*still pictures*), misalnya gambar tentang binatang, manusia, objek atau tempat atau lainnya yang berhubungan dengan isi pembelajaran. Siswa dapat belajar dari segala sesuatu yang ditemuinya di alam maupun dari gambar atau foto yang sudah dibuat oleh orang lain. Melalui gambar pendidik dapat menunjukkan kepada pembelajar segala sesuatu dari berbagai daerah yang jauh jangkauan pengalaman sendiri (Irfan, 2017:13).

Sudjana dan Rivai (2013:70) menyebutkan beberapa manfaat dari gambar fotografik, yaitu membantu siswa membangkitkan minat peserta didik pada

pelajaran. Mendorong siswa mengembangkan keterampilan kegiatan seni, berbahasa, dan penjelasan kreatif dalam dramatisasi, bercerita, penulisan, bacaan, melukis dan menggambar, serta membantu siswa mengartikan dan mengingat isi bacaan. Media gambar merupakan media yang sering dipakai dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media gambar lebih cepat memudahkan siswa dalam memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan. Hal ini serupa dengan Kustandi dan Sutjipto (2016:41) yang menyatakan pendapatnya bahwa gambar atau foto memiliki fungsi yaitu untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang berkaitan dengan indera penglihatan. Informasi yang disampaikan diletakkan ke dalam lambang-lambang komunikasi visual. Lambang-lambang tersebut harus dipahami dengan tepat supaya proses penyampaian informasi berhasil dan efisien.

Pendapat-pendapat tersebut dapat dibuat kesimpulan mengenai media pembelajaran yaitu sarana atau alat bantu untuk menyampaikan suatu proses pembelajaran. Media gambar mampu membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui gambar tersebut. Melalui media gambar siswa dapat memvisualisasikan sesuatu yang bersifat abstrak terkait dengan materi pembelajaran.

2.1.8 Penerapan Model TGT Berbantu Media Gambar Pada Materi Harga Diri

Kelebihan model TGT dibandingkan dengan model lainnya antara lain meningkatkan rasa percaya diri siswa, ada kekompakan antar anggota kelompok, waktu belajar mengajar lebih singkat, dan keaktifan siswa lebih optimal (Amien, 2017:4). Model ini membagi kelas menjadi kelompok diskusi

kecil yang mempunyai anggota 5 sampai dengan 6 siswa yang memiliki jenis kelamin, tingkat kemampuan, dan latar belakang wilayah yang berbeda-beda. Peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya. Dalam turnamen tersebut peserta didik bersaing dengan tim lain yang setara. Ketika peserta didik berinteraksi dengan peserta didik yang lain, mereka harus menjelaskan dan mendiskusikan pendapat satu sama lain, yang mengarah untuk pemahaman materi yang lebih baik yang akan dipelajari (Wyk, 2011:2).

Sintak model pembelajaran TGT menurut Isrok'atun dan Rosmala (2018:143) yaitu:

1. Presentasi di Kelas

Ketika awal kegiatan pembelajaran guru memberikan materi yang biasanya dilakukan dengan ceramah dan diskusi dipimpin oleh guru. Siswa harus betul-betul memahami dan memperhatikan materi yang disampaikan karena hal tersebut membantu siswa berpartisipasi lebih baik ketika bekerja kelompok dan permainan karena skor permainan menentukan skor yang diperoleh kelompok.

2. Belajar Kelompok

Dalam pembelajaran siswa berkelompok untuk memahami materi. Fungsi dibentuknya kelompok atau tim adalah supaya siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan bersama anggota kelompoknya dan untuk menyiapkan anggota kelompok yang lain agar dapat berpartisipasi dengan baik dan optimal ketika permainan.

3. Turnamen

Setelah kelompok dibagi, permainan dimulai dengan pemilihan pemimpin setiap kelompok. Dalam 4 kali pertemuan di setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menggunakan 4 permainan yaitu *stick master*, kata berantai, benar salah, dan tebak gambar. Setiap permainan pemimpin kelompok diharuskan mengenakan tanda khusus yang sudah dibuat. Permainan pertama yaitu *stick master*, permainan yang menggunakan sedotan sebagai bahan utama permainan dan salah satu stik terdapat tanda khusus sebagai master bagi siapa saja yang berhasil mendapatkannya. Permainan kedua yaitu kata berantai. Guru menyiapkan beberapa kata untuk digunakan sebagai permainan pada setiap kelompok. Kelompok saling membisikkan kata-kata yang diberikan kepada anggota kelompoknya. Permainan ketiga adalah benar salah. Guru membacakan beberapa pernyataan, setiap kelompok menjawab pernyataan-pernyataan yang diberikan dengan jawaban benar atau dengan jawaban salah dan dibarengi dengan gerakan yang sudah ditentukan. Permainan keempat yaitu tebak gambar. Guru menyajikan beberapa gambar dan pernyataan. Setiap kelompok harus menebak gambar yang sesuai dengan isi pernyataan yang diberikan.

4. Penghargaan Kelompok

Kelompok dengan skor terbanyak adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah tambahan berupa *reward* yang telah dipersiapkan oleh guru. Kelompok lain tetap mendapatkan nilai tuntas karena sudah bekerjasama dengan baik.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan pada penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian-penelitian terdahulu dengan bahasan yang akan diteliti oleh peneliti. Hasil penelitian tersebut akan peneliti gunakan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dengan penelitian saat ini. Beberapa penelitian terdahulu pernah membahas model pembelajaran TGT, motivasi belajar, dan hasil belajar materi harga diri, namun belum ada yang membahas ketiga variabel tersebut dalam satu penelitian. Peneliti akan membahas ketiga variabel pada satu penelitian yaitu model TGT dengan media gambar akan dibahas sebagai variabel bebas serta motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Jumlah populasi dan jenjang pendidikan yang diteliti antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini juga berbeda. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian di jenjang pendidikan sekolah menengah sedangkan peneliti melakukan penelitian di jenjang pendidikan sekolah dasar.

Berikut ini hasil penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Septiana, dkk (2012) mahasiswa Matematika Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Kreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. Model TGT berbantuan CD pembelajaran kreatif efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas.

Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel pembelajaran model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif, motivasi, dan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel pembelajaran model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 1 Muntilan.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Salam, dkk (2015) dari Bangladesh dengan judul “*Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary School of Bangladesh*”. Kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada siswa kelompok kontrol. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel TGT untuk belajar matematika. Perbedaannya terletak pada variabel belajar matematika. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas menengah di Bangladesh.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2015) mahasiswa Universitas Islam Balitar Blitar dengan judul “Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik *Reward and Punishment* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung”. Hasil penelitian menunjukkan:
(1) Terdapat hubungan positif penerapan metode TGT, *Reward and punishment* dengan peningkatan hasil belajar siswa pada 0,946; (2) Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa dengan koefisien korelasi 0,965; (3) Terdapat hubungan positif secara bersama-sama

antara metode TGT, *reward and punishment* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dengan koefisien korelasi berganda sebesar 0,844. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel TGT dengan teknik penghargaan dan hukuman, motivasi, dan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel TGT dengan teknik penghargaan dan hukuman. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakesel V SDN 1 Ngrejo Tulungagung.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati dan Wutsqa (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Perbandingan Keefektifan *Quantum Teaching* dan TGT Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Prestasi dan Motivasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran (*Quantum Teaching* dan TGT) efektif dan model *Quantum Teaching* lebih efektif daripada model TGT ditinjau dari aspek prestasi dan motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel *quantum teaching* dan TGT, prestasi dan motivasi. Perbedaannya terletak pada variabel *quantum teaching* dan prestasi. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Fatahullah (2016) mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS dan terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir

kritis dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran, kemampuan berpikir, dan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada variabel kemampuan berpikir. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakesel IV SD Kota Parepare.

- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, dkk (2016) mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul "*TGT and Direct Learning: An Experimental Study on Eq and Students Learning Achievement*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki hasil yang lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan model konvensional, siswa dengan kecerdasan emosional yang tinggi pada model pembelajaran TGT memiliki prestasi yang lebih baik dari siswa menggunakan model konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran yang inovatif sebagai pembelajaran kooperatif tipe TGT sambil mengajar dan membantu siswa untuk membangun kecerdasan emosional mereka. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel TGT dan prestasi belajar. Perbedaannya terletak pada variabel prestasi belajar. Penelitian tersebut dilakukan pada siswaSMA di Sukoharjo.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017) mahasiswa Universitas Slamet Riyadi Surakarta dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Harga Diri Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode *Make A Match* Pada Siswa Kelas III SDN Sumber III Nomor 162 Kecamatan Banjarsari

Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017". Siklus I meningkat menjadi 65,18 dengan presentase 62,96%. Siklus II meningkat menjadi 78,88 dengan presentase 74,07%. Penggunaan metode *make a match* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar dan metode *make a match*. Perbedaannya terletak pada variabel metode *make a match*. Penelitian tersebut dilakukan pada siswadi SDN Sumber III nomor 162 Kota Surakarta.

- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Reseyca (2017) mahasiswa Pendidikan Matematika dan IPA Universitas Tanjungpura Pontianak dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB Pada Siswa SMA". Berdasarkan hasil uji *U-Mann Whitney*, diperoleh nilai sig. $0,02 > 0,05$, maka H_a diterima. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan model TGT dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel pembelajaran model TGT dan hasil belajar GLBB. Perbedaannya terletak pada variabel hasil belajar GLBB. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.
- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus dan Surya (2017) mahasiswa Program Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan dengan judul "*The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics*". Hasil menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan model TGT berpengaruh pada kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yaitu sebesar 63,71% sementara sisanya yaitu 36,29% terpengaruh oleh faktor lain. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel TGT dan kreativitas siswa. Perbedaannya terletak pada variabel kreativitas siswa. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakelas VIII SMP Mardi Lestari Medan.

- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2018) mahasiswa STKIP Bina Bangsa Meulaboh dengan judul “Pengaruh Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat”. Hasil penelitian penggunaan media gambar dapat dikatakan efektif karena sudah memenuhi kriteria yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa indonesia beliau juga memberikan tanggapan lagi terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengembangkan minat belajar siswa guru menggunakan media gambar, menurut beliau media gambar itu salah satu media yang bisa mengembangkan minat dan bakat siswa. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel media gambar dan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada variabel motivasi belajar Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakelas III SDN Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat.
- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2018) mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Keefektifan Model

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Nanggulan”. Hasil menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional ditinjau dari peningkatan hasil belajar ranah kognitif, sikap, dan peningkatan hasil belajar siswa. Model TGT tidak lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional ditinjau dari peningkatan sikap peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel TGT, peningkatan hasil belajar, dan sikap. Perbedaannya terletak pada variabel sikap. Penelitian tersebut dilakukan pada siswakeselas X SMKN 1 Nanggulan.

2.3 Kerangka Berpikir

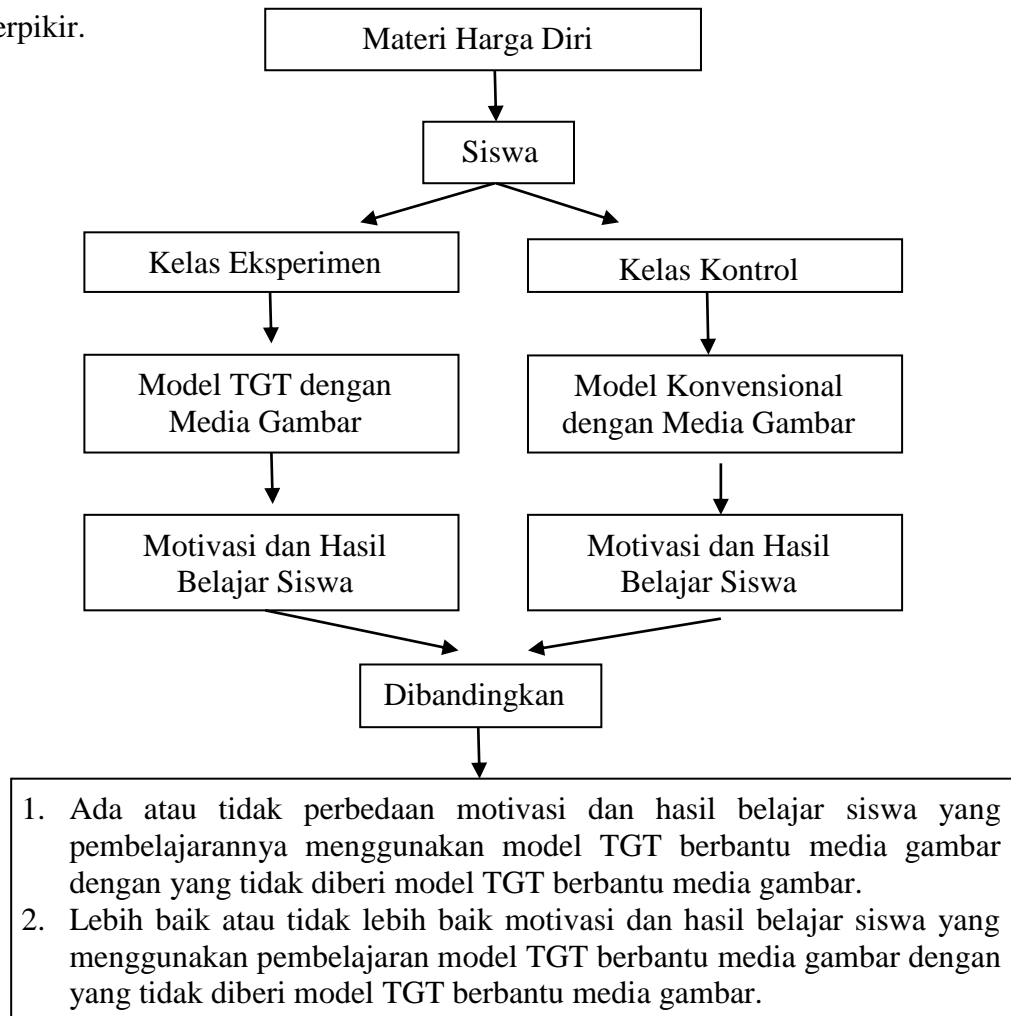
Mengajarkan PKn di sekolah dasar tidaklah mudah. Di samping materi yang banyak bacaan dan hafalan, materi yang disampaikan pun tidak semuanya bersifat nyata. Mata pelajaran PKn kurang diminati dan dikaji dalam dunia pendidikan dan persekolahan. Lembaga pendidikan formal lebih dominan mengajarkan materi yang bersifat kognitif dan psikomotorik, kurang menyentuh aspek afektif. Guru profesional dituntut untuk memberikan pembinaan keutuhan diri peserta didik agar tidak terjerumus pada erosi nilai moral yang akhirnya menyebabkan manusia menjadi arogan, egois, individualistis, dan materialistis. Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat menentukan berhasilnya proses belajar siswa. Guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya ceramah saja, tetapi sebisa mungkin

menghadirkan sesuatu yang dapat mengembangkan imajinasi siswa terkait dengan materi. Salah satu cara agar hal-hal yang bersifat abstrak tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh siswa adalah dengan menghadirkan media (bahan manipulatif) yang bersifat konkret.

Motivasi siswa dalam belajar dapat berkurang apabila siswa hanya duduk diam menerima dan menghafalkan materi, siswa cenderung akan lebih cepat bosan dengan hal-hal yang monoton. Seperti yang terdapat pada salah satu indikator motivasi belajar yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Apabila dalam kegiatan belajar mengajar hanya terjadi proses penyampaian materi atau informasi saja maka motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pun rendah. Masalah lainnya yaitu penggunaan metode dan model yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau materi dengan tepat, yang memuat tatanan nilai, agar dapat diaplikasikan dan diimplementasikan oleh peserta didik dalam kehidupannya belum memenuhi harapan. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memahami materi.

Salah satu model yang dapat diterapkan dalam materi ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) dimana model ini menerapkan kerjasama tim sebagai kegiatan inti dalam pembelajaran yang dilakukan. Dengan guru yang berpengalaman dan kreatif maka model pembelajaran ini akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kemudian dengan dibantu media gambar akan membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar pada siswa khususnya materi harga diri. Model yang diberi bantuan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan serta

melatih kemampuan bersosial anak dengan teman sebayanya. Media gambar ini juga diharapkan mampu berperan sesuai fungsinya yaitu mengongkretkan pemahaman siswa yang terkadang masih abstrak dan belum mampu menghadirkan objek secara langsung. Berikut akan disajikan bagan kerangka berpikir.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Arikunto (2013:110) mengemukakan pendapatnya bahwa hipotesis merupakan sebuah jawaban yang memiliki sifat sementara pada suatu

permasalahan dalam penelitian hingga dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh. Disebut sementara, dikarenakan jawaban yang diperoleh baru dilandaskan pada teori yang berhubungan, belum dilandaskan terhadap fakta-fakta empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H₀₁: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar PKn materi harga diri pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bogangin kabupaten Banyumas antara yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media gambar dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional. (H₀₁: $\mu_1 = \mu_2$)

H_{a1}: Terdapat perbedaan motivasi belajar PKn materi harga diri pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bogangin kabupaten Banyumas antara yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media gambar dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional. (H_{a1}: $\mu_1 \neq \mu_2$)

H₀₂: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn materi harga diri pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bogangin kabupaten Banyumas antara yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media gambar dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional. (H₀₂: $\mu_1 = \mu_2$)

H_{a2}: Terdapat perbedaan hasil belajar PKn materi harga diri pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bogangin kabupaten Banyumas antara yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media gambar dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional. (H_{a2}: $\mu_1 \neq \mu_2$)

H₀₃: Model TGT berbantu media gambar tidak lebih baik ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas III dalam pembelajaran PKn materi harga diri. (H₀₃ : $\mu_1 \leq \mu_2$)

Ha₃: Model TGT berbantu media gambar lebih baik ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas III dalam pembelajaran PKn materi harga diri. (H₀₃ : $\mu_1 > \mu_2$)

H₀₄: Model TGT berbantu media gambar tidak lebih baik ditinjau dari hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran PKn materi harga diri. (H₀₄ : $\mu_1 \leq \mu_2$)

Ha₄: Model TGT berbantu media gambar lebih baik ditinjau dari hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran PKn materi harga diri. (H₀₄ : $\mu_1 > \mu_2$)

BAB V

PENUTUP

Penutup merupakan kajian kelima dalam penelitian. Pada bagian ini berisi simpulan dan saran dari hasil penelitian. Pembahasan lebih mendalam mengenai bab ini akan diuraikan pada penjelasan berikut ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dalam Pembelajaran PKn Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas”, dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara yang menggunakan pembelajaran TGT dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran PKn kelas III SDN 1 Bogangin materi harga diri. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data motivasi belajar dengan menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,121 > 2,006$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,039 < 0,05$).
- (2) Pembelajaran TGT efektif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas III SDN 1 Bogangin materi harga diri. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase nilai indeks motivasi belajar di kelas eksperimen sebesar 83,17% yang tergolong kriteria sangat kuat/sangat tinggi, sedangkan di kelas kontrol

sebesar 79,54% yang tergolong dalam kriteria kuat/tinggi. Nilai indeks motivasi belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,466 > 2,048$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,002 < 0,05$).

- (3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PKn kelas III SDN 1 Bogangin materi harga diri. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,273 > 2,001$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,027 < 0,05$).
- (4) Pembelajaran TGT efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDN 1 Bogangin materi harga diri. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen, yaitu sebesar 82,24, dimana lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol, yaitu sebesar 76,54. Selain itu dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,904 > 2,048$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,007 < 0,05$).

Berdasarkan penghitungan statistika, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa

kelas III SDN 1 Bogangin Kabupaten Banyumas pada pembelajaran PKn materi harga diri.

5.2 Saran

Terkait hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Sebelum menerapkan model pembelajaran TGT, guru hendaknya merencanakan pembelajaran, seperti saat pembagian kelompok belajar yang memiliki kemampuan heterogen, menyampaikan langkah-langkah model pembelajaran TGT dengan jelas, dan manajemen waktu. Selain itu guru juga menyiapkan dengan matang segala sesuatu yang dibutuhkan, seperti media pembelajaran.

5.2.2 Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran TGT dilakukan tidak hanya pada mata pelajaran PKn, tetapi juga pada mata pelajaran lain. Usaha yang dapat dilakukan sekolah yaitu melalui peningkatan sumber daya manusia dengan mengikutsertakan guru dalam kegiatan-kegiatan seperti pelatihan atau seminar yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas guru. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan fasilitas yang mendukung pelaksanaan model ini, baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud antara lain media pembelajaran, sumber belajar yang memadai, dan buku-buku yang relevan.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran TGT adalah terdapat pertemuan pembelajaran yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru perlu merancang alokasi waktu dengan memerhatikan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dalam pembelajaran.

Bagi peneliti lanjutan yang akan melakukan penelitian sejenis disarankan untuk memerhatikan kelemahan model pembelajaran TGT. Selain itu, peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran TGT, sehingga penelitian yang dilakukan semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, Kukuh Andri. 2015. *Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa (Studi pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKn di SDN Bendo 1, Kec. Pare, Kab. Kediri)*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Amalia, Pasadea. 2018. *Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Peserta Didik Kelas X SMK N 1 Nanggulan*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amien, Aghuts Nur. 2017. *Pengaruh Model Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Awalya., Mugiarto, Heru., Hartati, Sri., & Saraswati, Sinta. 2015. *Bimbingan & Konseling*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Elmubarak, Zaim., Khamidun., Qoriah, Anirotul., Busyairi., & Sunarso, Ali. 2013. *Islam Rahmatan Lil'Alamin*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Emilia, Atika. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Fajar, Arnie. 2017. *Portofolio Dalam Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatahullah, M. Mirza. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS*. Universitas Negeri Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hanifah, Nur Afina. 2015. Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Materi Harga Diri Kelas III Terhadap Tingkat Harga Diri Siswa Gugus Diponegoro Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hardani, Dyah Pandu. 2017. Pengaruh Model TGT Disertai Permainan Dam Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon. Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Hardati, Puji., Setyowati, Dewi Lies Noor., Wilonoyudho, Saratri., Martuti, Nana Kariada Tri., & Utomo, Asep Purwo Yudi. 2015. *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Hernawan, Edi., & Hendayani, Endang. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayati, Nurul., Suropto., & Ngatman. 2016. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hidayati, Noor., Mardiyana., & Riyadi. 2014. Pembelajaran Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal Siswa. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irfan. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Bercerita dalam Bahasa Bugis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur. Skripsi Universitas Negeri Makassar.
- Isrok'atun., & Rosmala, Amelia. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Vita Ika. 2013. Efektivitas Penerapan Metode *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi

Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012 /2013. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.

- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marisa., Pribadi, Benny A., Noviyanti, Merry., Ario., & Andayani. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Banten: Universitas Terbuka.
- Munib, Achmad., Budiyono., & Suryana, Sawa. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Murwanti., & Yuwono, Teguh. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nadrah., Tolla, Ismail., Ali, Muhammad Sidin., & Muris. 2016. *The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome*. Universitas Negeri Makassar.
- Nurjannah. 2018. Pengaruh Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Skripsi STKIP Bina Bangsa Meulaboh.
- Octavianti, Sylvia., Ashadi., & Redjeki, Tri. 2014. Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Metode STAD (*Student Team Achievement Division*) dan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Materi Senyawa Hidrokarbon. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Oktaviyanti, Itsna. 2013. Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Prasetyo, Hendrik Eko. 2015. Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik *Reward and Punishment* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung. Penelitian Tindakan Kelas Universitas Islam Balitar Blitar.
- Prihantoro, Dino. 2014. *Studi Komparasi Pembelajaran Make A Match (MM) dan Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Scramble Game Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI Semester Genap SMA Negeri I Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Sebelas Maret.

- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS Plus Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purnamasari, Yanti. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. Universitas Terbuka.
- Purnamawati, Hening., Ashadi., & Susilowati, Endang. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Kartu dan Ular Tangga Ditinjau dari Kemampuan Analisis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Putri, Tabita Devi. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Harga Diri Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode *Make A Match* Pada Siswa Kelas III SDN Sumber III Nomor 162 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
- Rahayu, Purwati Yuni., Santoso, Sigit., & Wardani, Dewi Kusuma. 2016. *TGT and Direct Learning: An Experimental Study on Eq and Students Learning Achievement*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rakhmadhani, Nuzul., Yamtinah, Sri., & Utomo, Suryadi Budi. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rakhmawati, Sri. 2011. Keefektifan Penggunaan Media Gambar Peristiwa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reseyca. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB Pada Siswa SMA. Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad., & Anni, Tri Catharina. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.

- Rusmawati, Putu Enny., Candiasa, I Made., & Kirna, I Made. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Universitas Pendidikan Ganesha Bali.
- Salam, Abdus., Hossain, Anwar., & Rahman, Shahidur. 2015. *Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary School of Bangladesh*. Penelitian dari Bangladesh.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Septiana, Meli., Mashuri., & Agoestanto, Arief. 2012. Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. Universitas Negeri Semarang.
- Setiana, Silvi Wahyu. 2013. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan pada Siswa Di Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya.
- Setijowati, Umi. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD (Aplikasi KTSP dan Kurikulum 2013 dalam Perencanaan Pembelajaran)*. Yogyakarta: K-Media.
- Setijowati, Umi. 2016. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media.
- Sitorus, Elsa Nopita., & Surya, Edi. 2017. *The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics*. Universitas Negeri Medan.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soegito., Suprayogi., Rachman, Maman., Pranomo, Suwito Eko., & Suyahmo. 2015. *Pendidikan Pancasila*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Soleh, Maulana Ibnu., Kurnia, Dadang., & Sunarya, Dede Tatang. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Sriwilujeng, Dyah. 2017. *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana., & Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukasih, Ni Nyoman. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sunarto., Subagyo., Setiajid., Priyanto, Sugeng., & Ngabiyanto. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Semarang: Unnes Press.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi., & Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana prima.
- Sutomo., & Prihatin, Titi. 2015. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Tambalo, Dorkas., Imran., & Septiwiharti, Dwi. 2014. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. Penelitian Tindakan Kelas Universitas Tadulako Palu.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Trisnawati., & Wutsqa, Dhoriva Urwatul. 2015. Perbandingan Keefektifan *Quantum Teaching* dan TGT Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Prestasi Dan Motivasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utoyo. 2016. *Penguatan Jati Diri Bangsa Melalui Penyediaan Guru yang Profesional dan Berkarakter*. Semarang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

- Wahab, Abdul Aziz., & Sapriya. 2011. *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S., Wahab, Abdul Aziz., Karim, Aim Abdul., Sriyono., Sundawa, Dadang., Mikdar, Syaiful., & Rachmad. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, Asih. 2017. Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Wyk, Micheal M. Van. 2011. *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. University of the Free State, Bloemfontein, South Africa.
- Yudha, Okta Darma. 2016. Hubungan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi Universitas Lampung.
- Zulaeha, Ida., Doyin, Mukh., & Wagiran. 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UPT MKK Unnes.
- Zumaroh, Eva Vida., Widana, I Dewa Ketut Sastra., & Muliani, Ni Luh. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Pendidikan Ganesha.