PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 20 HALMAHERA BARAT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ATI PARTADA
03301622178

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KHAIRUN

2022

PENGESAHAN ARTIKEL

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PKN MELALUI MODEL KOOPERATIVE TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 20 HALMAHERA BARAT

Ati Partada[1], Darmawati Hady[2], Eko Purnomo[3]

[1]Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

[2]Staf Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

[3]Staf Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diperiksa oleh pembimbing skripsi
dan dinyatakan layak untuk dipublikasi

Pembimbing I	Pembimbing II
Darmawati Hady, S.Pd.,M.Pd	**Eko Purnomo, S.Pd., M.Pd**
NIP.197610192003122001	**NIDN. 0006109002**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Khairun

Dr. Abdu Mas'ud, S.Pd.,M.Pd
NIP.197605152005011001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi a.n	**Ati Partada**
Judul Skripsi	**Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Muatan Pkn Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat**

Telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Khairun dalam sidang tanggal 10 Februari 2023. Berdasarkan Surat Keputusan Dekan FKIP Nomor: /UN44.C3/EP.04/2022

Komisi Pembimbing dan Penguji

Kodrat Hi. Karim, S.Pd., M.Pd **(Penguji Utama)**	(.....)
Selvi Wulandari, S.Pd., M.Pd **(Anggota Penguji-1)**	(.....)
Dr. Samsu Somadayo, S.Pd., M.Pd **(Anggota Penguji-2)**	(.....)
Darmawati Hady, S.Pd., M.Pd **(Pembimbing Utama)**	(.....)
Eko Purnomo, S.Pd., M.Pd **(Pembimbing Pendamping)**	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Khairun

Dr. Abdu Mas'ud, S.Pd., M.Pd
NIP. 197605152005011001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ati Partada

Nomor Pokok : 03301622178

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan Universitas Khairun,

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang disusun seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu,
saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Ternate, November 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ati Partada
03301622178

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Setiap keinginan pasti ada jalan Setiap doa ada kemudahan

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan rasa syukur kepada Tuhan YME. Atas limpahan rahmat karunia kesehatan dan juga kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh cinta dan kasih skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Tuhan Allah, yang telah memberikan nikmat kesehatan serta kesempatan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh semangat.
2. Ayah dan Ibu tercinta (Sem Partada dan Yermina Sandiri selalu menginpirasi dan memberikan semangat sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
3. Suami dan anak-anakku Dedi Karatahi, Claudia, Marselino, Gita, dan Falen yang telah mendukung dan membiayaiku selama studi.
4. Adik Reni, Diana, Amon, Wildes yang selalu menginspirasi dan memberikan semangat sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
5. Teman dekatku (Suhartini, dan Regina) yang selalu menemaniku dalam menyelesaikan skipsi ini.
6. Tak lupa teman-teman seperjuanganku angkatan 2019 PGSD yang selalu memberikan dukungan.
7. Para dosen PGSD yang telah mendidik dan mengajarkanku. Serta almamaterku Universitas Khairun.

ABSTRAK

Ati Partada, 2022: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Pembimbing Darmawaty Hady, S.Pd., M.Pd dan Eko Purnomo, S.Pd.,M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament)* pada siswa untuk Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Desain Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari laki-laki 10 orang dan perempuan 10 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa secara individual, untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan untuk menghitung persentase hasil aktivitas siswa dan guru.

Berdasarkan Analisis data disimpulkan hasil penelitian ini menujukan terdapat peningkatan pada setiap siklus, dimana siklus I diperoleh ketuntasan belajar dengan persentase 40% sebanyak 8 siswa, aktivitas guru 80% dan aktivitas siswa 50%. Kemudian pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan persentase 95% siswa aktivitas guru meningkat menjadi 100% dan aktivitas siswa 100%. Berdasarkan hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Mengunakan Model TGT (*Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.

Kata Kunci : ***Kualitas Pembelajaran PKn, Aktivitas Belajar Siswa, TGT***

ABSTRACT

Ati Partada, 2022: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Pembimbing Darmawaty Hady, S.Pd., M.Pd dan Eko Purnomo, S.Pd.,M.Pd.

The purpose of this study was to improve the quality of Civics learning through the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model for students for Class V SD Negeri 20 West Halmahera. The design of this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects involved in this study were class V students with a total of 20 students consisting of 10 boys and 10 girls. Collecting data in this study is observation, documentation and tests. Data analysis techniques in this study were carried out in three stages, namely to determine the completeness of student learning outcomes individually, to determine the completeness of student learning classically and to calculate the percentage of student and teacher activity results.

Based on the data analysis, it was concluded that the results of this study showed that there was an increase in each cycle, where the first cycle obtained mastery learning with a percentage of 40% for 8 students, 80% teacher activity and 50% student activity. Then in cycle II the student learning completeness was obtained with a percentage of 95% of students, teacher activity increased to 100% and student activity to 100%. Based on the percentage results above, it can be concluded that Learning Using the TGT (Teams Games Tournament) Model can improve the quality of Civics learning in class V SD Negeri 20 West Halmahera.

Keywords*: **Civics Learning Quality, Student Learning Activities, TGT***

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME karena atas berkat rahmat kesehatan dan kesempatan serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat" ini dalam keadaan sehat. Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S1) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis mengharapkan saran, kritik dan segala bentuk pengarahan dari semua pihak guna untuk perbaikan karya ilmiah ini sehingga bermafaat bagi penulisan selanjutnya. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih disertai penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. M. Ridha Ajam, M.Hum. selaku Rektor Universitas Khairun Ternate, beserta segenap pimpinan Universitas Khairun Ternate.
2. Bapak Dr. Abdu Mas'ud, S.Pd., M.Pd. Sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Khairun Ternate.
3. Ibu Darmawati Hady, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Ridwan Jusuf, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

5. Ibu Darmawati Hady, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Eko Purnomo, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, senantiasa sabar dalam membimbing serta selalu memberikan motivasi, ide, dan saran kepada penulis mulai dari awal penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Kodrat Hi Karim, S.Pd, M.Pd selaku penguji I, Ibu Selvi Wulandari, S.Pd, M.Pd selaku penguji II, Bapak Dr. Samsu Somadayo, S.Pd, M.Pd, selaku penguji III yang telah memberikan masukan, saran serta bimbingan.
7. Terima kasih kepada Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selama ini telah memberikan ilmu, motivasi dan dorongan sehingga penulis meraih gelar sarjana.
8. Terima kasih kepada TU PGSD, Ibu Surni Amin, S.E tata usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak membantu penulis.
9. Seluruh staf dosen dan tata usaha di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ternate.
10. Ibu Wehelmina, S.Pd, sebagai kepala sekolah tempat penelitian selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk penulis meneliti.
11. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang sabar membimbing serta mendoakan hal-hal baik yang ingin terjadi dalam hidup anaknya.
12. Teman-teman PGSD angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi penulis selama perkuliahan.
13. Terima kasih buat siswa-siswa kelas V SDN 20 Halmahera Barat yang selalu bersemangat masuk sekolah ketika penulis melakukan penelitian.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu per satu yang telah membantu dan memberikan bantuan serta masukan dalam proses menyelesaikan skiripsi ini.

Semoga amal bakti dan jasa mereka yang telah diberikan kepada penulis senantiasa mendapat kesalamatan.

Terima Kasih

RIWAYAT PENULIS

Nama Ati Partada lahir di desa peot,kecamatan sahu pada tanggal 02 januari tahun 1973 anak ke 2 dari 7 bersaudara dengan ayah handa bernama Sem Partada dan ibunda Yeremia Sandiri masuk jenjang pendidikan sekolah dasar SD Negeri dan lulus pada tahun 1985.kemudian lulus smp gmih ternate tahun 1987,lulus sma smea pgri ternate lulus pada tahun 1992. Lanjut diploma 2 (D2) di universitas khairun ternate lulus tahun 2006.

Pada tahun 2019 penulis melanjutkan studi sasta satu(S1) di universitas khairun di fakultas keguruana dan ilmu pendidikan,program studi pendidikan guru sekolah dasar PGSD pada bulan November penulis melakukan penelitian dengan judul " peningkatan kwalitas pembelajaran pkn melalui model koperatif tipe teams games tournament pada siswa kelas v SD Negeri 20 halmahera barat"hasilnya di tuangkan dalam tulisan ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.pd) pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas khairun ternate

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR viii
RIWAYAT PENULIS xi
DAFTAR ISI xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 5
E. Hipotesis Tindakan 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Definisi Operasional 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar 7
   1. Pengertian Belajar 7
   2. Prinsip-Prinsip Belajar 8
   3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 9
B. Kualitas Pembelajaran 11
C. Model *Team Games Tournament* (TGT) 13
   1. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT) 13
   2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT). 17
D. Penerapan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) 19
E. Indikator Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) 21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian 24
B. Lokasi Penelitian 24
C. Subjek Penelitian 24
D. Kehadiran Penelitian 25
E. Teknik Pengumpulan Data 25
F. Prosedur Penelitian 26
G. Teknik Analisis Data 31

H. Indikator.....32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian Siklus I.....33
B. Hasil Penelitian Siklus II 38
C. Pembahasan 43

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 49
B. Saran 50

DAFTAR PUSTAKA.....51

LAMPIRAN-LAMPIRAN 53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan "mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsabangsa lainnya;
d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut PP Nomor 19 tahun 2005 PKn termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, dimaksudkan untuk peningkatan

kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi melalui hasil observasi, wawancara, angket dan catatan lapangan yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat Halmahera Tengah menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum optimal. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang bersumber dari guru, siswa, dan hasil belajar sebagai berikut:

Pada guru ditemukan kendala yang meliputi: (1) Guru belum optimal dalam menggunakan model dan media pembelajaran; (2) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran; (3) Pelaksanaan proses pembelajaran cenderung konvensional; dan (4) Pembelajaran masih berpusat pada guru;

Pada siswa ditemukan kendala yang meliputi: (1) Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran; (2) Partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang; dan (3) Aktivitas belajar siswa belum menunjukkan kerja kelompok; dan

Pada hasil belajar, ditemukan 20 siswa (55,56%) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 60, sedangkan 16 siswa (44,44%) nilainya diatas KKM dengan nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 80 dan rata-rata 60.

Hal tersebut didukung dengan temuan Dikti (2007) menunjukkan bahwa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia seperti kurangnya

keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PKn. Pada umumnya, tenaga pendidik Indonesia masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran sangat berpusat pada pengajar. Daryanto (2013) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan sehingga menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi turun.

Berdasarkan temuan data tersebut maka pelaksanaan pembelajaran PKn memerlukan perubahan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Piet A. Sahertian (Rusman, 2013:50) menyatakan bahwa kualitas guru dalam menjalankan tugasnya meliputi: (1) Bekerja dengan siswa secara individual; (2) Persiapan dan perencanaan pembelajaran; (3) Pendayagunaan media pembelajaran; (4) Melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar; dan (5) Kepemimpinan yang aktif dari guru.

Berdasarakan diskusi dengan tim kolaborasi, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterampilan guru dan mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui beberapa permasalahan yang terdapat pada proses belajar mengajar yaitu:

1. Guru belum optimal dalam menggunakan model dan media pembelajaran;
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran;
3. Pelaksanaan proses pembelajaran cenderung konvensional;
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam dalam pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat?
2. Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat?

D. Tujuan Penelitan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa kajian teoritis yang terdapat pada latar belakang penelitian, sehingga peneliti menduga bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT). Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKn.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis.

   Hasil penelitian dapat memberikan informasi yang berharga dalam memperkaya khasana ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengaan upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKn.

2. Manfaat praktis

   Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, sebagai berikut:

   a. Bagi siswa, Memacu minat siswa serta mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar serta sebagai pengalaman langsung pada siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

   b. Bagi Guru, Menambah sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan rancangan pembelajaran agar lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar terutama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi PKn.

   c. Bagi peneliti, Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi PKn.

G. Defenisi Operational

1. Kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia berinteraksi satu sama lain.
2. Kualitas pembelajaran merupakan intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.
3. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model, pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada, perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamn sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseprang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar (Slameto, 2013:2).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitik beratkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh (Hamalik, 2014:28).

Cronbach, Haronld Spears, dan Geoch mengungkapkan definisi belajar yaitu (1) Cronbach memberikan definisi ,"*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*." (Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil

dari pengalaman). (2) Harold Spears memberikan batasan,"*Learning is to be observe, to read, to iniate, to try something themselves, to listen, to follow direction*." (Belajar adalah mengamati, membaca, berinisisasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjik). (3) Geoch mengatakan, "*Learning is change in perfomance as a result of practice*." (Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktik) (Hamdani, 2011:20).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan yang keadaaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu dengan beberapa kegiatan antara lain membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lainya . Belajar itu mempunyai sifat aktif dan terarah yang mempunyai intensitas tergantung pada tingkat kematangan fisik, mental, dan tendensi pada seorang individu yang melakukanya.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Dalam Suprijono, (2012 : 4-5), menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal. *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
d. Positif atau berakumulasi.
e. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.

f. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *"any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that accurs as a result of experience"*.

g. Bertujuan dan terarah.

h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organic. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar ada tiga, yaitu belajar merupakan perubahan tingkah laku, belajar merupakan proses, dan belajar merupakan bentuk pengalaman bagi setiap individu.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik *(intern*) dan faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (*ektern*). Faktor intern adalah faktor yang ada didalam individu yang sdang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu (Slameto, 2013:54).

Salah satu faktor internal adalah kecerdasan, kecerdasan merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil-tidaknya studi seseorang. Kalau seorang murid mempunyai tingkat kecerdasan normal atau diatas normal, secara potensi ia dapat mencapai prestasi tinggi (Kartono dalam Hamdani, 2011:139).

Selain kecerdasan yang merupakan faktor internal antara lain: (1) faktor jasmani atau faktor fisiologis yang pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang (2) Sikap seseorang yang dapat dipengaruhi oleh pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan (3) minat, menurut para ahli psikologis minat merupakan suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus (4) bakat, merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (5) motivasi, yang merupakan pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Hamdani, 2011:142).

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar adalah: (1)faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, (2) keadaan sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi gurudengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, (3) lingkungan masyarakat, masyarakat merupakan faktor ektern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat (Slameto, 2013:60)

Suatu faktor atau pendorong yang biasanya besar pengaruhnya dalam belajarnya anak-anak didik kita adalah cita-cita. Cita-cita merupakan pusat dari bermacam-macam kebutuhan, artinya kebutuhan-kebutuhan biasanya disentralisasikan di sekitar cita-cita itu, sehingga dorongan tersebut mampu memobilisasikan energi psikis untuk belajar (Daryanto, 2013:58).

Dari pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor ekternal dan intern. Faktot internal terdiri dari kecerdasan, faktor jasmani, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Kemudian utuk faktor ekternal terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Faktor internal dan ekternal saling mempengaruhi prestasi belajar siswa, serta cita-cita peserta didik juga merupakan faktor yang mempengaruhi belajarnya.

B. Kualitas Pembelajaran

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengamanatkan kepada pemerintah dan pemerintah daerah untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu (berkualitas) bagi setiap warga negara. "Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan" (Hamdani, 2011:194). Etzioni (Daryanto, 2012:57) mengemukakan bahwa "efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang".

Prokopenko (Hamdani, 2011:194) menyatakan bahwa efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan. Efektivitas belajar adalah "tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni" (Daryanto, 2012:57). Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran, sedangkan Hamdani (2011:295) menyatakan bahwa hakikat kualitas pembelajaran merupakan "kualitas implementasi dari program pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya".

Berdasarkan penjelasan tentang kualitas pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah mutu atau keefektifan pemikiran yang tertuju pada suatu keadaan yang baik sebagai tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Depdiknas (2007:7) menyebutkan bahwa terdapat tujuh indikator kualitas pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Keterampilan guru mengelola pembelajaran, yaitu kecakapan melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran;
b) Aktivitas siswa, yaitu segala bentuk kegiatan siswa baik secara fisik maupun nonfisik;
c) Hasil belajar siswa, yaitu perubahan perilaku setelah mengalami aktivitas belajar;
d) Iklim pembelajaran, mengacu pada interaksi antar komponen-komponen pembelajaran seperti guru dan siswa;
e) Materi, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa;
f) Media pembelajaran, merupakan alat bantu untuk memberikan pengelaman belajar kepada siswa
g) sistem pembelajaran di sekolah, yaitu proses yang terjadi di sekolah. Dalam penelitian ini, difokuskan pada indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

C. Model Team Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Model Team Games Tournament (TGT)

Joyce & Weil (Rusman, 2013:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, sedangkan Hamiyah & Jauhar (2014:57) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan "cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Slavin (Huda, 2011:116) menyatakan bahwa *teams games tournaments* (TGT) merupakan kompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. TGT terasa lebih *fair* di bandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya, di karenakan dalam TGT kompetisi di lakukan pada setiap minggunya. Dengan pengelompokan yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka siswa akan menikmati bagaimana suasana turnament itu. Pendapat tersebut didukung oleh Rusman (2013:224) yang menyatakan bahwa TGT adalah "salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda".

Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah "salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement'*.

Slavin (Rusman, 2013:225) mengemukakan bahwa model *Teams Games Tournaments* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu :

1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*);
2) Belajar dalam kelompok (*teams*);

3) Permainan (*games*);

4) Pertandingan (*tournamen*t);

5) Penghargaan kelompok (*team recognition).*

Hamdani (2011:92) menyatakan bahwa model TGT terdiri atas lima komponen utama. deskripsi dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

a) Presentasi di kelas.

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, atau dapat juga dengan menggunakan presentasi audiovisual. Presentasi kelas berbeda dengan pengajaran biasa, presentasi kelas harus benar-benar terfokus pada unit TGT. Sehingga siswa harus dapat benar-benar memperhatikan selama presentasi kelas, karena akan dapat membantu mereka dalam melakukan game turnamen.

b) Tim

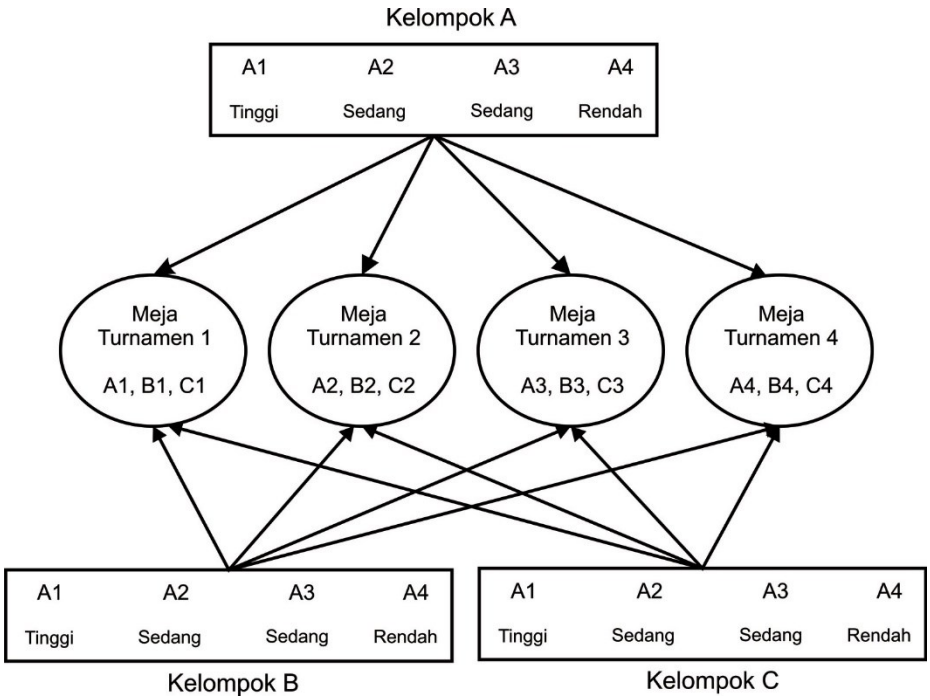
Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan dan pertandingan. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan.

c) Permainan

Permainan atau *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor yang memuat satu pertanyaan, kemudian kelompok yang berperan sebagai pemain mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

d) Turnamen

Pada turnamen guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan tingi ditempatkan pada meja turnamen yang sama begitu pula siswa dengan kemampuan sedang maupun rendah. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan dari semua tingkat memiliki kontribusi maksimal terhadap skor tim mereka masing-masing. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya. Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat poin tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin dari perolehan setiap anggota kelompok diakumulasikan dalam poin kelompok. Berikut bagan pelaksanan turnamen dalam TGT:



Gambar 2.1 Pelaksanaan Turnamen

e) Penghargaan Kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, penghargaan diberikan untuk kelompok bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya. Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagai berikut:

1. Menghitung Skor Individu

   Menurut Slavin (Rusman, 2013:215), untuk menghitung perkembangan skor individu dihitung dengan tabel sebagai berikut:

   Tabel 2.1 Penghitungan Skor Individu

No.	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin di bawah	0 poin
2.	10 sampai 1 poin di bawah skor	10 poin
3.	Skor 0 sampai 10 poin di atas	20 poin

4.	Lebih dari 10 poin di atas skor	30 poin
5.	Pekerjaan sempurna (tanpa	30 poin

Skor dasar individu yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 60 (KKM Mata Pelajaran PKn SD Negeri 20 Halmahera Barat)

2. Menghitung Skor Kelompok

   Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, diperoleh skor kelompok dengan tabel sebagai berikut (Rusman, 2013:216):

   Table 2.2 Penghitungan Skor Kelompok

No.	Rata-rata Skor	Kualifikasi
1.	$0 \leq N \leq 5$	-
2.	$6 \leq N \leq 15$	Tim yang Baik (*Good Team*)
3.	$16 \leq N \leq 20$	Tim yang Baik Sekali (*Great Team*)
4.	$21 \leq N \leq 30$	Tim yang Istimewa (*Super Team*)

Berdasarkan penjelasan tentang model *Teams Games Tournaments* (TGT) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam penelitian ini meliputi: (1) Tahap penyajian kelas; (2) Belajar dalam kelompok; (3) Permainan; (4) Pertandingan; dan (5) Penghargaan kelompok.

2. Kelebihan dan kekurangan model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kelebihan *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Shoimin (2014:207) adalah sebagai berikut:

a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran,

tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya;

b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya;

c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik;

d) Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan Kekurangan *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
   - Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
   - Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2. Bagi siswa
   - Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan

ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

D. Penerapan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Adapun sintaks pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut**:**

Tabel 2.5 Langkah – langkah Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT).

Langkah – langkah Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Rusman (2013:225)	**Langkah – langkah Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT)**	
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**

Langkah – langkah Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Rusman (2013:225)	Langkah – langkah Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT)	
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**
1. Penyajian Kelas (*class precentation*) 2. Belajar dalam kelompok (*teams*) 3. Permainan (*games*) 4. Pertandingan (*tournament*) 5. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran 2. Membuka pembelajaran 3. Menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual 4. Membentuk kelompok awal secara heterogen 5. Memberikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran 6. Memberikan permainan (*game*) kepada kelompok siswa sebagai tindak lanjut LKK 7. Membentuk kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan (*tournament)* 8. Memandu pelaksanaan pertandingan (tournament)	1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran 2. Menanggapi apersepsi dari guru 3. Memperhatikan materi pmbelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media audiovisual 4. Memperhatikan pembentukkan kelompok awal secara heterogen 5. Mendiskusikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dalam kelompok awal untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran 6. Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan permainan (*game*) sebagai tindak lanjut LKK 7. Memperhatikan pembentukan kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan (tournament). 8. Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan pertandingan (tournament) pada meja turnamen. 9. Siswa kembali ke kelompok awal untuk melakukan

Langkah – langkah Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Rusman (2013:225)	Langkah – langkah Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT)	
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**
	pada meja turnamen. 9. Membimbing proses penghitungan skor yang diperoleh kelompok. 10. Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang pertandingan *(tournament).* 11. *Memberikan* evaluasi pembelajaran. 12. Menutup pembelajaran.	penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan (tournament). 10. Memperhatikan pengumuman penetapan pemenang kelompok kegiatan pertandingan *(tournament)* 11. *lakukan kegiatan* evaluasi pembelajaran. 12. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran.

E. Indikator Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Merujuk pada kajian teori tentang model *Teams Games Tournaments* (TGT), dan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Dalam penelitian ini keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar

merupakan variabel yang diteliti. Indikator-indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar melalui model *Teams Games Tournaments* (TGT). Dengan adanya indikator tersebut, maka diharapkan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar akan terlihat.

1. Indicator Aktivitas Siswa adalah sebagai berikut:
   a) Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran;
   b) Menanggapi apersepsi dari guru;
   c) Memperhatikan materi pmbelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media audiovisual;
   d) Memperhatikan pembentukkan kelompok awal secara heterogen;
   e) Mendiskusikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dalam kelompok awal untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran;
   f) Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan permainan (*game*), sebagai tindak lanjut LKK;
      a. Memperhatikan pembentukan kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan (*tournament*);
      b. Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan pertandingan (*tournament*) pada meja turnamen;
      c. Siswa kembali ke kelompok awal untuk melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan (*tournament*);
      d. Memperhatikan pengumuman/penetapan pemenang kelompok kegiatan pertandingan (*tournament*);
      e. Melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran;

f. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran

2. Indikator hasil belajar

Memenuhi kualifikasi kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dalam tingkat individu dan tingkat klasikal.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah-langkah sistematis. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*)), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Basrowi & Suwandi, 2010).

Dari pengertian tersebut maka peneliti akan berkolaborasi dengan dengan guru muatan PKn Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat untuk melaksanakan penelitian ini sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh peneliti dan guru, dimana guru mata pelajaran PKn sebagai fasilitator dan observer dalam melaksanakan kegiatan ini.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini selanjutnya akan dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat. Lokasi tersebut dipilih karena di sekolah tersebut belum pernah digunakan sebagai objek penelitian yang sejenis sehingga terhindar dari kemungkinan adanya penelitian ulang.

C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat, tahun pelajaran 2021/2022, Dengan jumlah Siswa 15 orang maka diambil sampel seluruhnya pada kelas V. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2005) bahwa apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian tersebut merupakan penelitian populasi.

D. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lapangan sangat menentukan terhadap kesuksesan penelitian, karena peneliti berusaha berinteraksi dengan subjek secara langsung dan meneliti secara alamiah, apa adanya (Lexy J. 2002) *dalam* (Ruwanti. 2009). Dalam penelitian PTK ini peneliti bertindak sebagai pengajar (guru), sedangkan Guru mata pelajaran PKn dibantu oleh 2 orang guru sebagai observer.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut meliputi pengamatan (observasi), dan tes yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi berperan serta secara pasif. Observasi ini dilakukan oleh Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat yang sementara melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kinerja siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap Guru Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat, difokuskan pada kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn. Observasi terhadap kinerja juga diarahkan pada kegiatan guru kelas Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat, dalam menjelaskan pelajaran, memotivasi siswa, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa, mengelola kelas, memberikan latihan dan umpan balik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

2. Tes

` Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2002). Hasil setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan yang telah dilakukan.

Adapun tes berupa tes awal (*pretest*) dalam bentuk lisan dan tes akhir (*posttest*) dalam bentuk soal essay dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa oleh observer. Instrumen dalam penelitian ini di rancang dan di buat oleh peneliti. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan atau pemahaman siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat setelah dan sebelum pemberian tindakan.

F. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tindakan penelitian

1) Tahap Pratindakan

a) Melakukan observasi di Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat, dan dialog dengan Kepala Sekolah dan Wakasek kurikulum tentang jumlah siswa, keadaan kelas, dan hasil pembelajaran sebelum penelitian.

b) Melakukan wawancara di SD Negeri 20 Halmahera Barat dengan guru mata pelajaran PKn. Dalam wawancara dibicarakan tentang daftar nilai, jumlah siswa kelas V yang akan dijadikan sebagai Subyek, model pembelajaran dan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam penelitian ini.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Maksud pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah melaksanakan proses pembelajaran dalam upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Prosedur dalam penelitian ini dengan menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, tidak menutup kemungkinan dilakukan siklus berikutnya apabila dipandang masih diperlukan.

2. Kegiatan Siklus I

1) Perencanaan (*Planing*)

a. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pembelajaran mata pelajaran PKn sesuai dengan pembelajaran yang akan di teliti.

Tabel 3.1
Perencanaan SK, KD, dan Indikator

Standar Kompetensi	3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat.
Kompetensi Dasar	3.1Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll.
Indikator	3.1.1. Menjelaskan pengertian pemerintah dan sistem pemerintahan 3.1.2. Mengidentifikasi sistem pemerintahan di Indonesia 3.1.3. Menjelaskan lembaga legislatif 3.1.4. Mengidentifikasi lembaga legislatif

b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *teams games tournaments* (TGT) bersama tim kolaborasi.

c. Merancang manajemen kelas seperti merangcang prosedur kerja siswa selama penelitian, pembentukan kelompok, tempat duduk, dan sebagainya.

d. Menyiapkan sumber belajar, media pembelajaran audiovisual, materi pembelajaran, dan sebagainya sesuai dengan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT).

e. Menyusun instrumen penelitian seperti pedoman pengamatan keterampilan guru, pengamatan aktivitas siswa, alat evaluasi pembelajaran siklus I, peralatan dokumentasi, dan sebagainya.

2) Pelaksanaan (*Action*)

a. Pra Kegiatan (± 5 Menit)

1. Pengkondisian kelas
2. Salam dan Doa
3. Presensi

b. Kegiatan Awal (± 5 Menit).

1. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar-gambar presiden Indonesia.
2. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa: "apakah presiden itu"?
3. Guru menyampaikan pokok materi yang akan dibahas.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

c. Kegiatan Inti (± 40 Menit).

1. Guru menayangkan materi pembelajaran dengan media audiovisual mengenai sistem pemerintah dan lembaga legislatif.(eksplorasi).

2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang telah ditayangkan (eksplorasi).
3. Siswa membentuk kelompok awal secara heterogen dengan rincian satu kelompok terdiri dari empat siswa. (elaborasi).
4. Siswa melakukan diskusi tentang Lembar Kerja Kelompok (LKK). (elaborasi).
5. Guru membimbing jalannya diskusi kelompok. (eksplorasi).
6. Guru memberitahukan bahwa akan dilakukan permainan. (eksplorasi).
7. Siswa melakukan permainan sesuai dengan arahan guru. (elaborasi).
8. Guru membentuk kelompok baru secara heterogen. (eksplorasi)
9. Siswa melakukan pertandingan sesuai arahan dari guru. (elaborasi)
10. Guru memandu jalannya pertandingan. (eksplorasi)
11. Siswa kembali ke kelompok awal untuk melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan. (elaborasi).
12. Guru membimbing proses penghitungan skor yang diperoleh kelompok. (eksplorasi)
13. Guru memberikan tanggapan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (konfirmasi)
14. Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang pertandingan. (konfirmasi)

d. Kegiatan Akhir (± 20 Menit).

1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran
2. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut

3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam penutup.

3) Pengamatan (*Observing*)

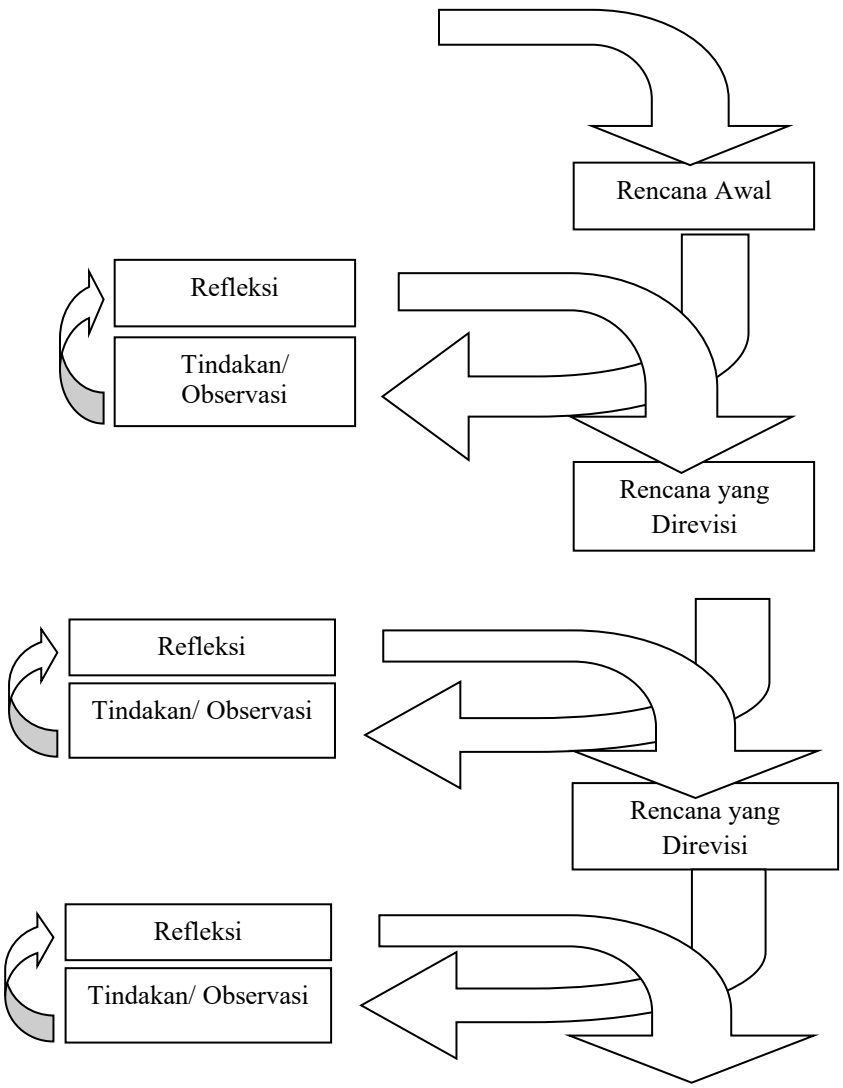
a. Pengamatan terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT).
b. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT).
c. Mengamati dan mencatat semua kegiatan yang perlu diperhatikan saat proses pembelajaran pembelajaran PKn dengan menggunakan model *teams games tournaments* (TGT) dalam bentuk catatan lapangan, serta hasil belajar siswa

4) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan sebagai bahan perbaikan terhadap tindakan berikutnya.

3. Kegiatan Siklus II

Kegiatan Siklus II akan dirancang dan dilakukan setelah peneliti mengetahui hasil dari refleksi pada siklus I. siklus ini sangat penting karena penilaian yang dilakukan pada akhir siklus I akan dibandingkan pada akhir siklus II, dalam rangka untuk melihat perubahan hasil belajar:



Gambar 1. Tahapan pada siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Tanggart (Arikunto, 2002)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif secara persentase, yaitu dengan memadukan seluruh informasi yang diperoleh dari setiap siklus. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil lembar evaluasi peserta didik.

Data tambahan sebagai bahan pertimbangan diperoleh dari lembar observasi pembelajaran peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut (sudijono, 2012:43).

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Keteranagan :

P = persentase hasil observasi

f = skor yang diperoleh

N = jumlah skor keseluruhan

H. Indikator

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Pemahaman pembelajaran PKn siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus berikutnya dengan kriteria yang ditetapkan dari total siswa dalam kelas.
2. Presentase minimal 70% hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya dengan KKM sebesar 70.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilakukan di Kelas V SDN 20 Halmahera Barat menunjukkan bahwa:

1. Siklus I

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tabel 4.1 sebagai berikut

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

NO	RESPONDEN	JUMLAH SKOR	PRESENTASE (%)	KRITERIA PENCAPAIAN
1	Arfandi Amin	8	80	Tuntas
2	Asfil Isdar	7	70	Tuntas
3	Afgan Minggu	5	50	Tidak Tuntas
4	Aryanto R Latif	8	80	Tuntas
5	Ajirin Abanen	7	70	Tuntas
6	Shindy S Arkani	6	60	Tidak Tuntas
7	Gilang Maulana	6	60	Tidak Tuntas
8	Icha Ismail	7	70	Tuntas
9	Nurnada Magfirani	5	50	Tidak Tuntas
10	Nurul Mulyati A	5	50	Tidak Tuntas
11	Ramadani Yusmien	7	70	Tuntas
12	Rehan Alwan	5	50	Tidak Tuntas
13	Rizky Ansar	5	50	Tidak Tuntas
14	M Nur Alam Syah	7	70	Tuntas
15	Rahayu Suleman	6	60	Tidak Tuntas
16	Dwi Yahya	5	50	Tidak Tuntas
17	Nurul Hikmah Hindayanti	8	80	Tuntas
18	Ayu Lestari M Sehe	5	50	Tidak Tuntas
19	Sani Nur Fadilah	6	60	Tidak Tuntas
20	Eva Aprianti Sahril	6	60	Tidak Tuntas
JUMLAH			1.240	
NILAI RATA-RATA			62%	

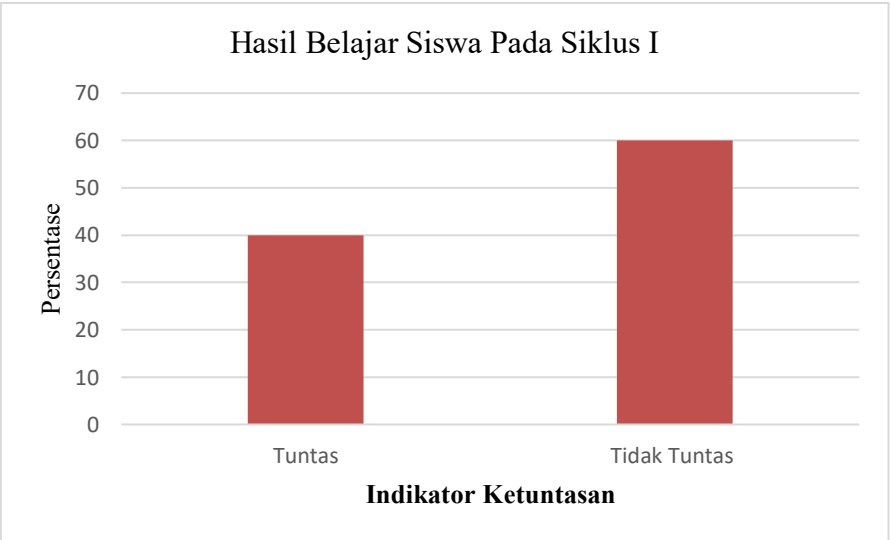
Tabel 4.2 Presentase Hasil Belajara Siswa Pada Siklus I

SIKLUS I

HASIL BELAJAR SISWA	Jumlah Siswa	Persentase
TIDAK TUNTAS	12	60 %
TUNTAS	8	40 %
JUMLAH	20	100%

Hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratpada saat siklus I berdasarkan tabel 4.2 adalah anak yang berada pada kriteria tidak tuntas terdapat 12 siswa atau 60%, dan pada kriteria tuntas terdapat 8 siswa atau 60%. Siswa yang dikatakan tidak tuntas karena hasil tes yang peroleh tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan siswa yang dikatakan tuntas telah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM Mata Pelajaran PKn adalah 65. Rata-rata hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratpada saat siklus I diperoleh rata-rata sebesar 62% sehingga berada pada kriteria tidak tuntas.

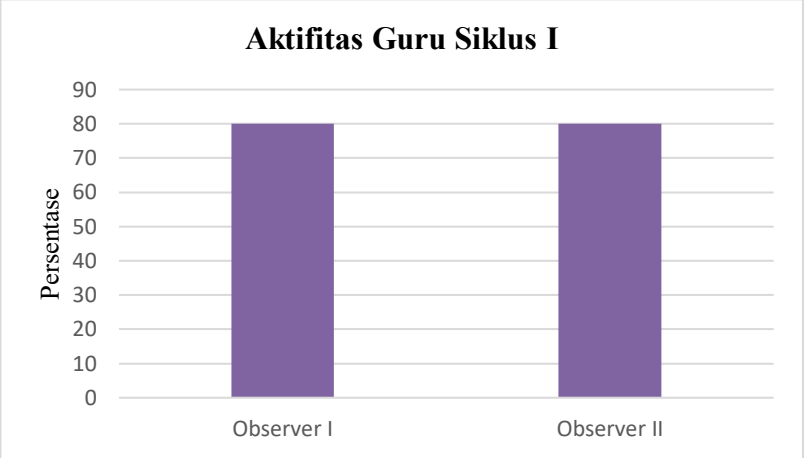
Berdasarkankan perolehan persentase hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratdapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 4.1. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

b. Aktivitas Guru

Berdasarkan data hasil observasi terhadap aktivitas guru yang disajikan pada grafik di bawah ini.

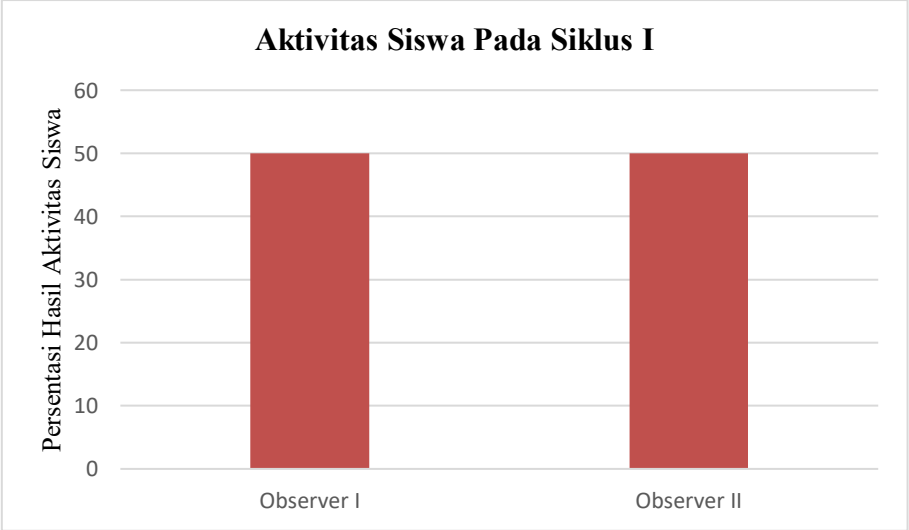


Gambar 4.2 Aktivitas Guru Pada Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, diperoleh aktivitas guru pada siklus I yaitu 80%.

c. Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), diperoleh presentase aktivitas siswa pada siklus I yaitu 50%.Berdasarkan grafik di atas, diperoleh aktivitas guru pada siklus I yaitu 80%. Namun, presentase tersebut belum memberikan efek langsung pada peningkatan hasil belajar siswa, hal ini diperkirakan terjadi karena kurangnya konsentrasi siswa pada saat proses belajar mengajar seperti pada grafik 4.3 tentang aktivitas siswa yang hanya mencapai 50% siswa. Dimyati dan Mudjiono (1999) mengidentifikasikan adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang dialami dan dihayati siswa yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar meliputi: sikap terhadap belajar, minat dan motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar siswa serta kebiasaan belajar siswa. Sedangkan faktor ekstern meliputi hal-hal seperti: guru sebagai pembina belajar, prasana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah dan di rumah serta kurikulum sekolah.

Refleksi (*Reflection)*

Setelah observer melakukan pengamatan terhadap semua tindakan pada pembelajaran siklus I, diperoleh hasil refleksi sebagai berikut :

1. Guru kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran
2. Guru kurang menguasai model pembelajaran Kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)*

3. Model pembelajaran Kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* diharapkan dapat membantu Guru IPA Biologi SDN 20 Halmahera Baratdalam mendesain pembelajaran pada materi PKn Dengan Lingkungannya dengan sederhana dan menyenangkan. Model pembelajaran ini sesuai dengan materi ajar karena contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari siswa cukup banyak sehingga memudahkan guru dalam pemilihan pertanyaan kuis.
4. Guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran pada saat penyampaian materi pada pokok bahasan penyesuain diri tumbuhan sehingga perlu ditingkatkan lagi.
5. Pengelolaan waktu yang kurang maksimal sehingga beberapa siswa tidak mendapatkan bagian pada saat permainan.

Dari hasil refleksi tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran siklus I, masih terdapat kekurangan-kekurangan pada tahap perencanaan, dan pelaksanaan. Hal tersebut diduga mempengaruhi aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar kognitif siswa, yaitu sebagai berikut:

Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap perencanaan, guru belum maksimal dalam memberikan motivasi kepada siswa selama proses belajar mengajar. Ternyata hal ini sangat mempengaruhi peningkata aktivitas dan hasil belajar kognetif siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa masih sangat rendah. Moshrofa (2016) menjelaskan motivasi memberikan dampak positif kepada siswa baik baik hasil belajar maupun minat.

Pelaksanaan *(Action)*

Pada tahap pelaksanaan, guru terlihat kurang menguasai model Pembelajaran TGT menyebabkan beberapa langkah-langkah yang terlewatkan dari model pembelajaran.

Selain itu, faktor pendukung lain yang belum dimaksimalkan adalah penggunaan alat peraga dan media pembelajaran seperti Komputer dan gambar. Hal ini diduga dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa masih sangat rendah dengan demikian perlu untuk melanjutkan tindakan siklus II. Secara umum digolongkan dalam dua faktor yaitu (1) faktor interbal yang terbentuk dalam diri siswa itu sendiri antara lain kesehatan jasmani, rohani, sikap, intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan sebagainya (2) faktor ekternal siswa meliputi alam, kondisi sosial, kurikulum, guru, managemen, keluarga, dan sebagainya. Terkait dengan faktor eksternal, bahwa guru mempunyai peranan penting dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa. Tugas utama guru tentunya mendidik, mengajar, dan menyampaikan ilmu yang sesuai dengan bidang kompetensinya (Suparlan, 2005).

2. Siklus II

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tabel 4.3 sebagai berikut

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

NO	RESPONDEN	JUMLAH SKOR	PRESENTASE (%)	KRITERIA PENCAPAIAN
1	Arfandi Amin	9	80	Tuntas
2	Asfil Isdar	8	80	Tuntas
3	Afgan Minggu	8	80	Tuntas
4	Aryanto R Latif	9	90	Tuntas
5	Ajirin Abanen	9	90	Tuntas
6	Shindy S Arkani	8	80	Tuntas
7	Gilang Maulana	8	80	Tuntas
8	Icha Ismail	9	90	Tuntas
9	Nurnada Magfirani	8	80	Tuntas
10	Nurul Mulyati A	7	70	Tuntas
11	Ramadani Yusmien	9	90	Tuntas
12	Rehan Alwan	9	90	Tuntas

13	Rizky Ansar	60	60	Tidak Tuntas
14	M Nur Alam Syah	8	80	Tuntas
15	Rahayu Suleman	9	90	Tuntas
16	Dwi Yahya	6	60	Tuntas
17	Nurul Hikmah Hindayanti	8	80	Tuntas
18	Ayu Lestari M Sehe	7	70	Tuntas
19	Sani Nur Fadilah	9	90	Tuntas
20	Eva Aprianti Sahril	8	80	Tuntas
JUMLAH			1610	
NILAI RATA-RATA			80%	

Tabel 4.4 Presentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

HASIL BELAJAR SISWA	JUMLAH SISWA	PERSENTASE
TIDAK TUNTAS	1	5%
TUNTAS	19	95%

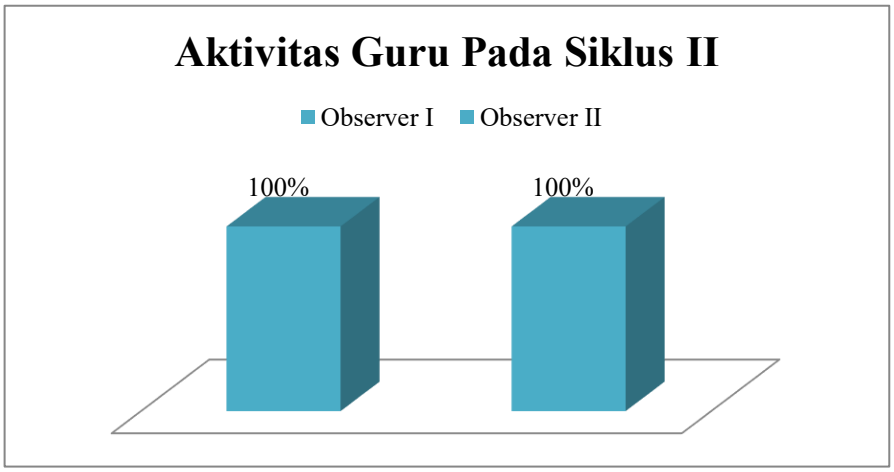
Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratpada saat siklus II adalah anak yang berada pada kriteria tidak tuntas terdapat 1 siswa atau 5%, dan pada kriteria tuntas terdapat 19 siswa atau 90%. Siswa yang dikatakan tidak tuntas karena hasil tes yang peroleh tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan siswa yang dikatakan tuntas telah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Rata-rata hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratpada saat siklus II diperoleh rata-rata sebesar 80% sehingga berada pada kriteria tidak tuntas.

Berdasarkankan perolehan persentase hasil belajar siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Baratdapat dilihat pada grafik berikut ini.

Gambar 4.4. Grafik Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

b. Aktivitas Guru

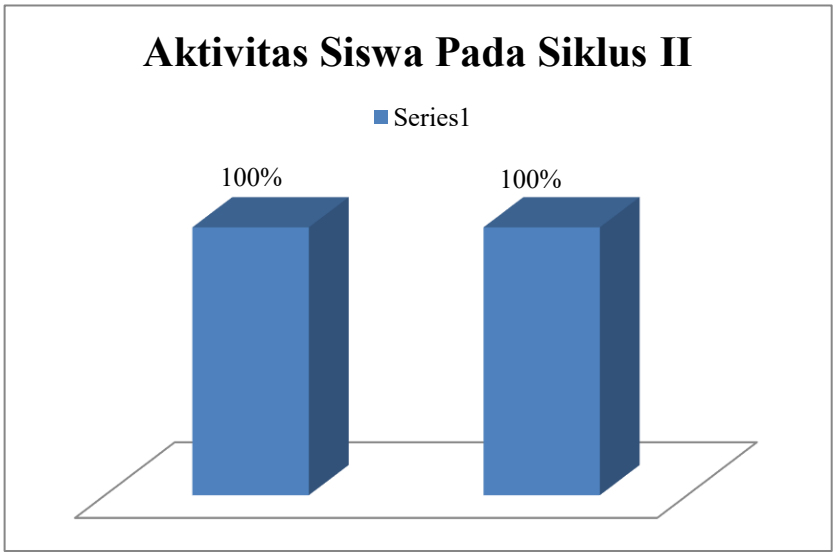
Berdasarkan data hasil observasi terhadap aktivitas guru yang disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.5 Grafik Aktivitas Guru Pada Siklus II

c. Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil observasi terhadap aktivitas guru yang disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.6 Grafik Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), diperoleh presentase aktivitas siswa pada siklus II yaitu 100%.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang guru, terlihat pada siklus ke II, guru peneliti telah melakukan proses pembelajaran dengan sangat baik, tidak ada satupun langkah-langkah atau sintak dari model pembelajaran yang terlewatkan, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dari siklus sebelumnya.

Refleksi *(Reflection)*

Setelah observer melakukan pengamatan terhadap semua tindakan pada pembelajaran siklus II, diperoleh hasil refleksi sebagai berikut :

1. Guru memberikan motivasi siswa dengan cukup maksimal sehingga kelas terlihat lebih aktif.
2. Guru telah mampu mengekplorasi Model pembelajaran Kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* sehingga guru IPA biologi SDN 20

Halmahera Baratdapat mendesain pembelajaran pada materi PKn Dengan Lingkungannya dengan sederhana dan menyenangkan. guru juga menciptakan suasana belajar menyenangkan karena menggunakan gambar untuk mengasah cara berfikir kritis sehingga siswa dapat menemukan konsep materi dengan pengetahuannya sendiri melalui partisipasi di kelas.

3. Pengelolaan waktu yang cukup baik dan efisien sehingga sebagian besar siswa aktif berpartisipasi dalam implementasi model TGT.
4. Hasil tes akhir siklus II sudah lebih baik, dimana dari 20 siswa yang mengukuti tes akhir (post test), terdapat 19 orang siswa yang telah mencapai nilai ≥ 65, atau sudah memenuhi KKM yang ditetapkan Kelas V MIS-Alhijrah 75 Akediri.

Dari hasil refleksi tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran siklus II cenderung maksimal dalam menyampaikan materi melalui model pembelajaran Kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* pada tahap perencanaan,dan pelaksanaan sehingga suasana belajar cenderung lebih menyenangkan yaitu sebagai berikut :

Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap perencanaan, guru peneliti sudah maksimal dalam dalam memberikan motivasi kepada siawa,baik diawal maupun diakhir pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognetif siswa. Aktivitas dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Pelaksanaan (*Action)*

Pada tahap perancanaan, guru peneliti suda melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Tidak ada satupun aspek yang tercantum dalam lembar observasi yang terlewatkan. Sehingga aktivitas dan hasil belajar beljar siswa

lebih meningkat atau lebih tinggi. Dengan demikian tidak perlu untuk melanjutkan tindakan siklus II.

4.2 Pembahasan

a. Siklus I

1. Hasil Belajar Kognetif Siswa

Pada awal pelaksanaan penilitian siswa masih merasa asing akan TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa maupun aktivitas siswa. Hal ini terlihat pada gambar 4.1. Berdasarkan grafik tersebut menunjukan bahwa presentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 30%, artinya dari 20 siswa kelas VIII yang mengikuti tes akhir *(post test)*, terdapat 8 siswa yang tuntas. Siswa tersebut dikatakan tuntas karena hasil tes yang diperoleh telah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan 60% atau 12 siswa tidak tuntas karena hasil tes yang diperoleh belum mencapai KKM yang telah ditentukan untuk Mata Pelajaran PKn yaitu 65.

Berdasarkan data diatas peneliti berasumsi bahwa kendala yang dihadapi yaitu kurangnya minat siswa untuk berprestasi dari siswa terhadap hasil yang dicapai dari proses pembelajaran dan masih rendahnya kesadaran siswa terhadap materi yang disampaikan. Hamalik (2006) menjelaskan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah menguasai bidang studi yang diampuhnya. Hal tersbut terlihat pada beberapa hal yaitu :

a) Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru;
b) Kosentrasi siswa masih kurang terfokus;

c) Materi yang disampaikan masih kurang dipahami oleh siswa, hal tersebut tampak pada hasil belajar dari sebagian besar siswa yang memiliki nilai jauh dibawah rata-rata;

d) Siswa masih pasif dalam pembelajaran;

e) Kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2003) menjelaskan bahwa ada beberapa yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain; faktor jasmani (menyangkut kesehatan siswa), faktor psikologi (meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi siswa).

2. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru saat KBM, kemampuan pengelolaan pembelajaran oleh guru (peneliti) pada siklus I, diperoleh skor 80% yang termasuk dalam kategori baik. Arikunto (2005) menjelaskan bahwa skor yang diperoleh oleh guru pada siklus I ini, menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan sebagian besar proses pembelajaran sesuai dengan isi rencana pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observer pada tahapan refleksi, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu ; (1) Pemberian motivasi oleh guru (peneliti) kepada siswa masih kurang, baik diawal maupun diakhir pembelajaran; (2) Penguasaan konsep tentang Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat oleh guru belum terlalu maksimal, sehingga ditingkatkan lagi; (3) Pengelolaan waktu belum tepat, sehingga ada siswa yang belum mengerjakan soal tetapi waktu pembelajaran sudah selesai; (4) Aspek yang tidak terpenuhi dalam proses

pembelajaran yaitu guru tidak menunjukkan fenomena kepada siswa, kemudian memberi pertanyaan yang berasal dari fenomena yang telah diperlihatkan.

3. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil catatan lapangan dapat di ketahui adanya beberapa siswa yang kurang aktif dan hanya mengandalkan siswa yang lebih pandai. Siswa yang lebih pandai biasanya tidak mau bekerjasama, mereka biasanya mengerjakan sendiri dan tidak berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Siswa denagan kemampuan rata-rata lebih mampu memanfaatkan pembelajaran ini karena mereka dapat saling melengkapi dan berdiskusi dengan team sekelompoknya. Menurut Daniar (2008) dalam pelaksanan kegiatan pembelajaran, terdapat perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM, diantaranya mengobrol dan tidak menyelesaikan soal atau pindah tempat duduk untuk melihat tugas siswa lain.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I menunjukkan bahwa indikator pencapaian aktivitas siswa yang seharusnya ≥ 80% belum tercapai karena hanya sebesar 50%. Dari hasil obsevasi, ada beberapa siswa sudah memperhatikan penjelasan peneliti tetapi sulit bekerjasama dalam dengan teman kelompoknya, belum menyelesaikan LKS, belum menggunakan kesempatan bertanya dan menjawab secara maksimal.

Peneliti berasumsi bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terdapat perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM, diantaranya mengobrol dan tidak menyelesaikan soal atau pindah tempat duduk untuk melihat tugas siswa lain. Prasetyo (2010) menyatakan bahwa siswa lebih menampakkan sikap tidak antusias terhadap pembelajaran sedang dilaksanakan, sebagai contoh sikap/perilaku siswa antara lain: mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas mata pelajaran lain saat

kegiatan belajar mengajar dimulai, siswa membuat keributan dalam kelas saat pelajaran berlangsung, dan siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Arahan dan peringatan dari guru kepada siswa menurut peneliti perlu diberikan, untuk mempertahankan aktivitas siswa misalnya dengan memberi perhatian lebih siswa yang kurang memperhatikan jalannya pembelajaran.

b. Siklus II

1. Hasil Belajar Kognetif Siswa

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II, terhadap perubahan dari siklus I. Perubahan tersebut karena adanya peningkatan hasil belajar siswa siklus I ke siklus II, pada siklus I siswa belum memahami materi yang di berikan oleh peneliti, dan pada siklus II siswa sudah memahami materi yang diberikan. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagaihasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2006). Peningkatan pengetahuan dan keterampilan bertambah, serta penguasaan nilai-nilai dan sikap bertambah pula, setelah mengalami proses belajar mengajar dengan pendekatan keterampilan proses, dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* sebelumnya (siklus I), maka siklus ke II mengalami peningkatan hasil belajar dikarenakan adanya pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2006), bahwa hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimilki siswa setelah menerima pengalaman dari proses beljar mengajar. Pada siklus ke II perubahan suasana yang kaku diubah menjadi suasana yang santai tetapi tetap santai.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari siklus I ketuntasan hasil belajar klasikal hanya mencapai 34% sedangkan yang tidak tuntas 65%, namun pada siklus ke II ketuntasan klasikal sudah mencapai 75% dan yang tidak tuntas hanya 25%.

2. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru saat KBM, kemampuan pengelolaan pembelajaran oleh peneliti pada siklus II ,memperoleh skor 100% yang termasuk dalam kategori baik sekali menurut Arikunto (2002).

Menurut Slameto (2003) menyatakan bahwa aktivitas belajar mengajar guru harus menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir dan bertindak dengan aktivitas siswa sendiri pelajaran menjadi berkesan dan dipikirkan, diolah dan dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Apalagi siswa menjadi partisipasi yang aktif maka siswa memilki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang baik.

Skor yang diperoleh oleh peneliti pada siklus II ini, menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan isi rencana penaksanaan pembelajaran sehingga aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 20%. Adapun peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaraan yaitu : (1) Guru sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Ternyata hal ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lebih tinggih; (2) Setelah proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan, siswa semakin aktif selama proses pembelajaran berlangsung penguasaan konsep tentang Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat oleh peneliti sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I; (3) Pengelolaan waktu sudah lebih baik, sehingga proses pembelajaran relatif lebih efesien.

3. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi oleh kedua orang observer (Ibu Namira Munadir, S.Pd selaku observer I dan Bapak Marwan Wahab S.Pd selaku observer ke II), presentase aktivitas siswa pada siklus II adalah 100%. Presentase tersebut

menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa semakin meningkat. Motivasi guru dalam proses belajar mengajar berfungsi menyediakan kondisi yang optimal bagi terjadinya belajar, menguatkan semangat siswa dalam belajar, menimbulkan perhatian siswa agar mau belajar, mengingatkat perhatian siswa agar mau dan menemukan serta memilih jalan/tingkah laku yang sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan belajar maupun tujuan hidup jangka panjang (Sardiman, 1988)

Berdasarkan pembahasan diatas, telah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada siklus ke II. Selain itu, aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran juga meningkat dan ssudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dari siklus I sampai dengan siklus II dapat menjelasakan bahwa desain pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA-Biologi melalui penerapan pembelajaran model kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa di Kelas V SDN 20 Halmahera Barat.

BAB V
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan keterampilan proses menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Kelas V SDN 20 Halmahera Barat pada materi PKn. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata 80%.

Aktivitas belajar siswa, terjadi peningkatan yang cukup besar yakni 50% di siklus I dan 100% siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Kelas V SDN 20 Halmahera Barat mengalami peningkatan dalam aktivitas belajar setelah peneliti menerapkan pendekatan keterampilan proses menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament).*

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penilitian yang telah disimpulkan diatas dan dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKn, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Peningkatan kualitas belajar mengajar dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament).*
2. Rasa Tanggung jawab dan mandiri siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT (Teams Games Tournament).*

3. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk tindakan perbaikan proses belajar mengajar di Kelas V SDN 20 Halmahera Barat dan dapat mengukur indikator lain yang belum terukur pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____ (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. rev.Jakarta: Erlangga.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Basrowi, Suwandi, 2010. Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta. Rineka Cipta

Daryanto. & Muljo, R. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Grava Media.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.

Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional.* Jakarta: Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktoral Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dikti. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktoral Jenderal Pendidikan Tinggi.

_____.2007. Panduan Proposal *Lesson Study* [online]. Tersedia: www.dikti.go.id. [03 Januari 2015]

Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamiyah, N. & Jauhar, M. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGravindo Persada.

Ruwanti, 2009. Evaluasi pembelajaran, Modul Akta mengajar. UMM Press

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Syah & Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Edisi Revisi.

Lampiran

Lampiran 1. PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA

Aktivitas Siswa	Langkah-langkah Model *Teams Games Tournaments* (TGT)	Indikator Aktivitas Siswa Melalui Model *Teams Games Tournaments* (TGT)
1. *Visual activities* 2. *Oral Activities* 3. *Listening Activities* 4. *Writing Activities* 5. *Drawing Activities* 6. *Motor Activities* 7. *Mental Activities* 8. *Emotional Activities*	1. Mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan, antara lain: proyektor / LCD, layar, pengeras suara dan media audiovisual. 2. Mengkondisikan siswa dan menjelaskan bagian- bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu penayangan audio visual. 3. Guru menyampaiakan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 4. Menayangkan materi pembelajaran dengan media audio visual 5. Membentuk kelompok awal secara heterogeny 6. Belajar dalam kelompok (*teams*) 7. Melakukan diskusi kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) 8. Melakukan permainan (*games*) secara kelompok 9. Membentuk kelompok homogen dengan memperhatikan kesetaraan prestasi dalam pembelajaran 10. Melakukan pertandingan *(tournament)* dengan menggunakan kelompok baru 11. Siswa kembali ke kelompok awal untuk menyusun skor yang diperoleh 12. Pengumuman perolehan skor dan kelompok pemenang pertandingan 13. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)	1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran. (*Emotional Activities)* 2. Menanggapi apersepsi dari guru. (*Oral Activities*) 3. Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media audiovisual. (*Visual Activities)* 4. Memperhatikan pembentukkan kelompok awal secara heterogen (*Listening Activities)* 5. Mendiskusikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dalam kelompok awal untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (*Writing Activities, Drawing Activities, Oral Activities)* 6. Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan permainan (*game*) sebagai tindak LKK (*Motor Activities, Emotional Activities)* 7. Memperhatikan pembentukan kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan

		(tournament) *(Listening Activities)* 8. Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan pertandingan *(tournament)* pada meja turnamen *(Motor Activities, Emotional Activities)* 9. Siswa kembali ke kelompok awal untuk melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan *(tournament) (Mental Activities)* 10. Memperhatikan pengumuman/ penetapan pemenang kelompok kegiatan pertandingan *(tournament)* *(Listening Activities)* 11. Melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran *(Writing Activities)* 12. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran *(Mental Activities).*

Lampiran 2. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpulan Data
1	Aktivitas SIswa dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantu Audiovisual	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran 2. Membuka pelajaran 3. Menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual 4. Membentuk kelompok awal secara heterogeny 5. Memberikan lembar kerja kelompok untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran 6. Memberikan permainan (gane) kepada kelompok siswa sebagai tindak lanjut LKK 7. Membentuk kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan *(tournament)* 8. Memandu pelaksanaan pertandingan *(tournament)* pada meja turnamen 9. Membimbing proses penghitungan skor yang diperoleh kelompok 10. Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang pertandingan *(tournament)* 11. Memberikan evaluasi pembelajaran 12. Menutup pembelajaran.	1. Siswa 2. Dokumentasi 3. Catatan lapangan	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Lembar wawancara 4. angket

2	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantu Audiovisual	Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll.	Data hasil belajar siswa	1. Tes tertulis 2. Tes formatif 3. Lembar kerja kelompok

Lampiran 3. LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus :

Sekolah :

Kelas/semester :

Materi :

Hari/tanggal :

Nama guru :

Petunjuk Lembar Pengamatan:

1. Bacalah 12 indikator dan descriptor
2. Lakukan pengamatan terhadap pembelajaran
3. Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!
   Kriteria Penilaian (Rusman, 2013:100):
   a. Skor 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
   b. Skor 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
   c. Skor 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
   d. Skor 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
   e. Skor 4 jika semua deskriptor tampak

No.	Indikator	Descriptor	Cek	Skala Skor				Skor
				1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	a. Memasuki kelas dengan tertib						
		b. Menempati tempat duduk masing-masing						
		c. Mempersiapkan peralatan pendukung pembelajaran						
		d. Memperhatikan guru dengan tenang						
2	Menaggapi apersepsi dari guru	a. Memperhatikan penjelasan guru						
		b. Menanggapi penjelasan guru						
		c. Memperhatikan arahan dari guru						
		d. Memberikan pertanyaan tentang						

		yang belum dipahami						
3	Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media audiovisual	a. Memperhatikan penjelasan guru						
		b. Mengamati tayangan materi pembelajaran						
		c. Menaggapi pertanyaan dari guru						
		d. Menanyakan tentang materi pembelajaran yang belum diketahui						
4	Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen	a. Memperhatikan penjelasan guru tentang pembentukan kelompok awal						
		b. Mengikuti arahan guru dalam pembentukan kelompok						
		c. Bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru						
		d. Menempati tempat duduk sesuai kelompok						
5	Mendiskusikan lembar kerja kelompok (LKK) dalam kelompok awal untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran	a. Membaca soal LKK secara seksama dalam kelompok						
		b. Melakukan diskusi kelompok secara aktif						
		c. Melakukan interaksi dengan anggota kelompok lain						
		d. Bersikap kondusif dalam diskusi kelompok						
6	Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan permainan (game)	a. Mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan (game).						

	sebagai tindak lanjut LKK	b. Memperhatikan peraturan permainan yang dijelaskan oleh guru						
		c. Melaksanakan permainan (game) sesuai dengan arahan guru						
		d. Menyelesaikan permainan (game) sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.						
7	Memperhatikan pembentukan kelompok baru secara homogen berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan pertandingan (tournament)	a. memperhatikan penjelasan guru tentang pembentukan kelompok baru						
		b. mengikuti arahan guru dalam pembentukan kelompok						
		c. bersedia dengan kelompok yang dibentuk oleh guru						
		d. menempati tempat duduk sesuai kelompok						
8	Memperhatikan pengarahan dari guru dan melaksanakan pertandingan (tournament) pada meja turnamen	a. mempersiapkan diri untuk mengikuti pertandingan (tournament).						
		b. Memperhatikan peraturan permainan yang dijelaskan oeh guru pertandingan (tournament)						
		c. Melaksanakan pertandingan (tournament) sesuai dengan arahan guru						
		d. Menyelesaikan pertandingan (tournament) sesuai dengan						

		waktu yang telah ditentukan.						
9	Siswa Kembali ke kelompok awal untuk melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan (tournament)	a. meninggalkan meja kelompok baru.						
		b. Berkumpul dan berkelompok dengan kelompok awal						
		c. Mengumpulkan skor yang telah didapat dalam kelompok baru						
		d. Menghitung perolehan skor yang dipimpin oleh guru						
10	Memperhatikan pengumuman/penetapan pemenang kelompok kegiatan pertandingan (tournament)	a. Mempersiapkan diri untuk menerima pengumuman.						
		b. Bersikap kondusif						
		c. Memperhatikan penjelasan guru berkaitan dengan perolehan skor						
		d. Menerima dengan kondusif hasil perolehan skor dan termotivasi						
11	Melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran	a. Mempersiapkan diri untuk melakukan evaluasi pembelajaran.						
		b. Mengerjakan soal evaluasi secara individu						
		c. Bersikap kondusif selama evaluasi pembelajran						
		d. Mengerjakan soal evaluasi denga tepat waktu						
12	Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran	a. Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru						
		b. Memberikan kesimpulan						

		tentang pembelajaran yang telah dilakukan						
		c. Menaggapi pertanyaan dari guru						
		d. Menanyakan materi yang belum dipahami						
Jumlah skor yang diperoleh								
Rata-rata skor								
Kategori								

Klasifikasi Tingkatan untuk Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori
36,5≤skor≤48	Sangat Baik
24≤skor<36,5	Baik
11,5≤skor<24	Cukup
0 ≤skor<11,5	Kurang

Ternate, ……..2022

Pengamat

…….

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajarn (RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas/Semester : V / 2
Tema : Kegiatanku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan (@35Menit)

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat.

B. Kompetensi Dasar (KD) & Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 mengenal Lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll	3.1.1 menjelaskan pengertian pemerintah dan system pemerintahan 3.1.2 mengidentifikasi system pemerintahan di Indonesia 3.1.3 menjelaskan Lembaga legislative 3.1.4 mengidentifikasi Lembaga legislative 3.1.5 menyebutkan tugas dan wewenang lembaga legislatif

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tayangan video, siswa dapat menjelaskan pengertian system pemerintahan dengan benar.
2. Melalui tayangan video, siswa dapat mengidentifikasi lembaga legislatif dengan benar.
3. Melalui tanya jawab dengan guru, siswa dapat menyebutkan macam- macam lembaga legislatif dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membuat peta konsep sistem pemerintahan negara Indonesia dengan tepat.
5. Melalui pertandingan, siswa dapat menjelaskan tugas lembaga legislatif dengan tepat

Karakter siswa yang diharapkan: Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*), Integritas (*integrity*), Peduli (*caring*), Jujur (*fairnes*) dan Kewarganegaraan (*citizenship*)

D. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

a. Prayoga Bestari dkk. 2008. BSE Kelas IV "Menjadi Warga yang Baik". Buku Mata Pelajaran PKn 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 55-63.
b. Sarjan dkk. 2008. BSE Kelas IV "Bangga Menjadi Insan Pancasila". Buku Mata Pelajaran PKn 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 69-74.

2. Media Pembelajaran

a. Media Audiovisual tentang sistem pemerintahan.
b. Media Audiovisual tentang lembaga legislative.
c. Gambar-gambar tokoh pemerintah.
d. Power Point permainan dan pertandingan

E. Metode/Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, permainan dan pertandingan.
2. Teknik Pembelajaran : Pembelajaran Kooperatif
3. Model Pembelejaran : *Teams games tournaments* (TGT)

F. Materi Pembelajaran

System pemerintahan dan Lembaga legistaif (Terlampir)

G. Alokasi Waktu

2X35 Menit

H. Rincian Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	**Waktu**
Pra kegiatan	**5 Menit**
1. Pengkodisian kelas 2. Salam 3. Doa 4. Presensi	
Kegiatan awal	**5 Menit**
1. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar-gambar presiden Indonesia 2. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Siapakah presiden kita"? 3. Guru menyampaikan pokok materi yang akan dibahas. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti	**20 Menit**
1. Guru menayangkan materi pembelajaran dengan media audiovisual mengenai sistem pemerintah dan Lembaga legislatif. (*eksplorasi*) 2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pembelajaran yang telah ditayangkan (*eksplorasi)* 3. Siswa membentuk kelompok awal secara heterogen dengan rincian satu kelompok terdiri dari empat siswa. (*elaborasi)* 4. Siswa melakukan diskusi tentang Lembar Kerja Kelompok (LKK). (*elaborasi)* 5. Guru membimbing jalannya diskusi kelompok. (*eksplorasi*) 6. Guru memimpin jalannya permainan. (*eksplorasi)* 7. Siswa melakukan permainan sesuai dengan arahan guru. (*elaborasi)*	

8. Guru membentuk kelompok baru secara heterogeny (*eksplorasi)* 9. Siswa melakukan pertandingan sesuai arahan dari guru (*elaborasi)* 10. Guru memandu jalannya pertandingan. (*eksplorasi)* 11. Siswa kembali ke kelompok awal untuk melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh dari pertandingan. (*elaborasi)* 12. Guru membimbing proses penghitungan skor yang diperoleh kelompok. (*eksplorasi)* 13. Guru memberikan tanggapan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (*konfirmasi)* 14. Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang pertandingan. (*konfirmasi)*	
Kegiatan Akhir	**20 Menit**
1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran. 2. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut. 3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam.	

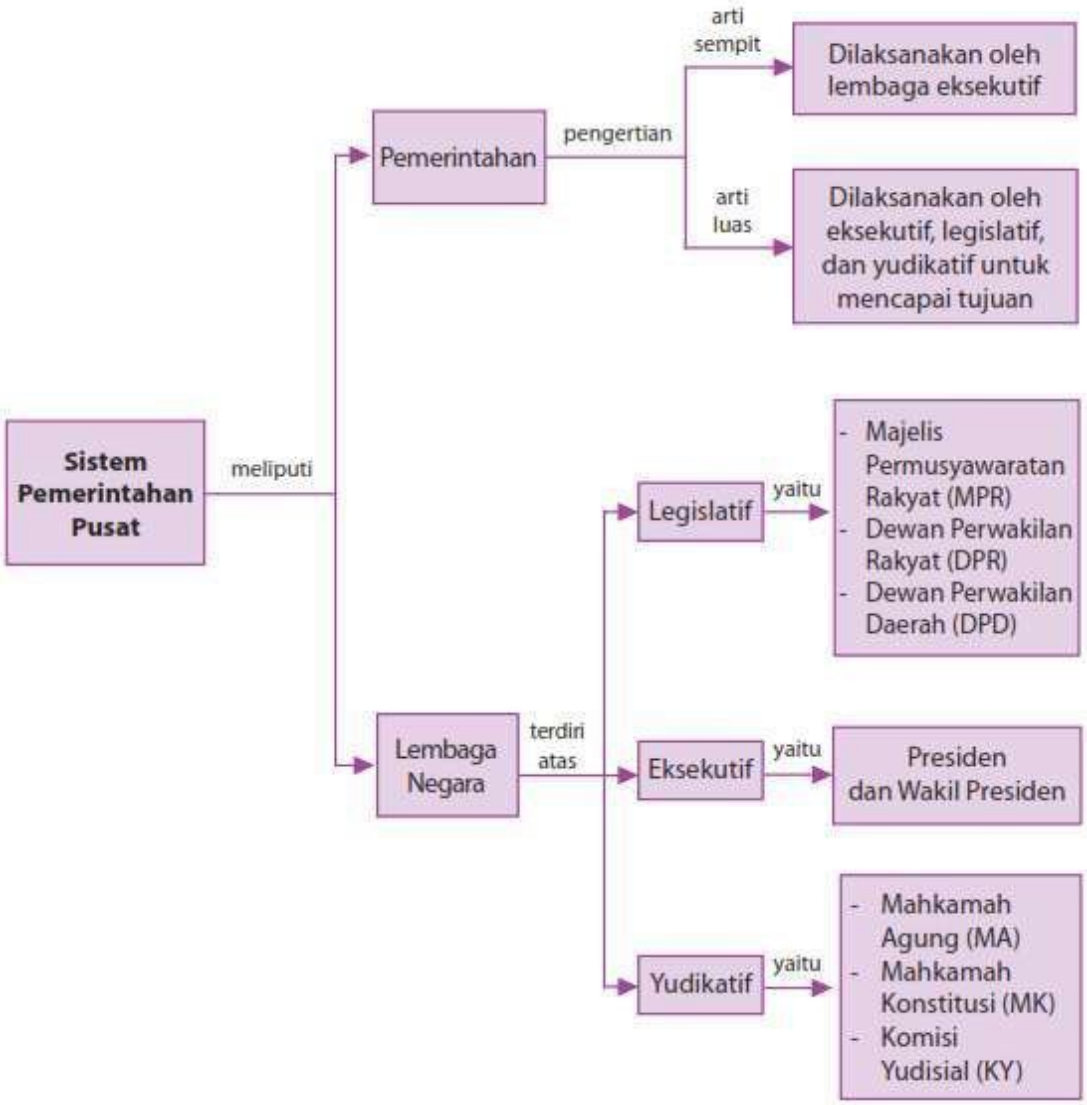
I. Penilaian

a. Teknik Penilaian : Tes
b. Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda, Isian Singkat
c. Instrumen Penilaian : (Terlampir)

Ternate, …., ……., 20222

Guru **Mengetahui** **Peneliti**
Kepala Sekolah

Lampiran 5. Materi Pembelajaran



Setiap negara mempunyai bentuk dan sistem pemerintahan sendiri-sendiri. Ada yang berbentuk kerajaan dan ada pula yang berbentuk republik. Negara Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik. Kedaulatan ada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang Dasar. Sedangkan sistem pemerintahan suatu negara disesuaikan dengan kondisi negara masing-masing. Untuk menyelenggarakannya, dibentuklah lembaga negara di Indonesia, yaitu seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dst

LEMBAGA LEGISLATIF

Lembaga legislatif adalah lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Lembaga ini terdiri atas DPR, MPR, dan DPD.

1. **Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)**

Majelis Permusyawaratan Rakyat merupakan lembaga tinggi negara. Lembaga ini merupakan lembaga permusyawaratan rakyat yang berkedudukan sebagai lembaga negara. Susunan MPR terdiri atas anggota Dewan Perwakilan Rakyat dan anggota Dewan Perwakilan Daerah yang dipilih melalui pemilihan umum. Adapun tugas dan wewenang MPR adalah sebagai berikut:

a) Mengubah dan menetapkan Undang-Undang Dasar.

b) Melantik presiden dan wakil presiden berdasarkan hasil pemilihan umum dalam sidang paripurna MPR.

c) Memutuskan usul DPR berdasarkan putusan Mahkamah Konstitusi untuk memberhentikan presiden dan atau wakil presiden dalam masa jabatannya setelah presiden dan atau wakil presiden diberi kesempatan untuk menyampaikan penjelasan di dalam sidang paripurna MPR.

d) Melantik wakil presiden menjadi presiden apabila presiden mangkat, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melaksanakan kewajibannya dalam masa jabatannya.

e) Memilih wakil presiden dari dua calon yang diajukan presiden apabila terjadi kekosongan jabatan wakil presiden dalam masa jabatannya, selambat-lambatnya dalam waktu enam puluh hari.

2. Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)

Dewan Perwakilan Rakyat sangatlah penting di dalam sistem pemerintahan negara Indonesia. Dewan Perwakilan Rakyat terdiri atas anggota partai politik peserta pemilihan umum (pemilu) yang dipilih berdasarkan hasil pemilihan umum. Rakyat Indonesia, semenjak pemilu 2004 langsung memilih anggota DPR Dewan Perwakilan Rakyat merupakan lembaga yang menyerap, menampung, menghimpun, dan menindaklanjuti aspirasi rakyat Indonesia. Jumlah anggota DPR, yaitu 560 orang. Keanggotaan DPR diresmikan dengan keputusan presiden. Anggota DPR berkedudukan di Jakarta.

Adapun tugas dan wewenang DPR, yaitu:

a) membentuk undang-undang yang dibahas dengan presiden untuk mendapat persetujuan bersama;

b) membahas dan memberikan persetujuan peraturan pemerintah pengganti undangundang;

c) menerima dan membahas usulan rancangan undang-undang yang diajukan DPD;

d) memperhatikan pertimbangan DPD atas rancangan undang-undang Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) dan rancangan undang- undang yang berkaitan dengan pajak, pendidikan, dan agama;

e) menetapkan APBN bersama presiden dengan memperhatikan pertimbangan DPD.

3. Dewan Perwakilan Daerah (DPD)

Dewan Perwakilan Daerah (DPD) terdiri atas wakil-wakil daerah provinsi yang dipilih melalui pemilihan umum. Anggota DPD dari setiap provinsi ditetapkan sebanyak empat orang. Jumlah seluruh anggota DPD tidak lebih dari 1/3 jumlah anggota DPR.

Adapun tugas dan wewenang DPD adalah sebagai berikut.

a) Mengajukan kepada DPR tentang rancangan undang-undang yang berkaitan dengan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah, pembentukan dan pemekaran, penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi.

b) Membahas rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pelaksanaan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah pembentukan, pemekaran, dan penggabungan daerah pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi lainnya serta yang berkaitan dengan perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diajukan, baik oleh DPR maupun oleh pemerintah.

c) Memberikan pertimbangan kepada DPR atas rancangan undang-undang APBN dan rancangan undang-undang yang berkaitan dengan pajak, pendidikan, dan agama.

d) Melakukan pengawasan atas pelaksanaan undang-undang mengenai otonomi daerah, pembentukan, pemekaran, dan penggabungan daerah, hubungan pusat dan daerah, pengelolaan sumber daya alam, dan sumber daya ekonomi lainnya, pelaksanaan APBN, pajak, pendidikan, dan agama.

Lampiran 6. Media Pembelajaran

Presiden RI **Ir. H. Joko Widodo** 	**Wakil Presiden RI** **Prof. Dr. (H.C.) K.H. Ma'ruf Amin**
	Ketua MPR-RI **H. BAMBANG SOESATYO, S.E., M.B.A.** **Periode 2019-2024**
	Ketua DPR-RI **Dr. (H.C.) PUAN MAHARANI** **Periode 2019-2024**
	Ketua DPD-RI **Ir. H. La Nyalla Mahmud Mattalitti** **Periode 2019-2024**

Lampiran Dokumentasi

Gambar 1.1 Foto Bersama Kepala Sekolah

Gambar 1.2 Foto Bersama Observer Terkait Waktu Pelaksanaan Penelitian

Gambar 1.3 Pelaksanaan Penelitian

Gambar 1.4 Pelaksanaan Penelitian