

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PKn MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT**

## **IMPROVING THE COGNITIVE LEARNING ACHIEVEMENT OF CIVIC EDUCATION THOURGH TGT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL**

Oleh: ita purnamasari/psd/pgsd  
[i.purnamasari26@yahoo.com](mailto:i.purnamasari26@yahoo.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di SD N Sendangsari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV SD N. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan adalah ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang telah ditetapkan SD N Sendangsari yaitu 75. Pembelajaran dikatakan tuntas apabila >75% siswa yang hadir telah memenuhi KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV di SD N Sendangsari dapat mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif PKn dari pra tindakan ke siklus I, yaitudari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dan berada pada kriteria rendah (33,333%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat menjadi 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi menjadi 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%).

Kata kunci : *hasil belajar kognitif PKn, model cooperative learning tipe TGT, Sekolah Dasar*

### **Abstrack**

*This study aimed to improve the cognitive learning achievement of Civic Education among Grade IV students throught Teams Games Tournament (TGT) of the cooperative learning model at Public Elementary School of Sendangsari. This was an action research study. The research subjects were 27 students of Grade IV of Public Elementary School of Sendangsari. The data collection techiques were the test, observation, interview, and documentation. The research instruments were test papers and observation sheets. The data analysis techniques were quantitative and qualitative descriptive. The success criterion was all student's learning mastery in the classroom satisfied the Minimum Mastery Criterion (MMC) of Civic Education set by Public Elementary School of Sendangsari, namely 75. The learning reached the mastery in the level when >75% of the present students attained the MMC. The results of the study showed that the cognitive learning achievement of Civic Education among Grade IV students Public Elementary School of Sendangsari improved after the cognitive learning of Civic Education through TGT of the cooperative learning model was implemented. This was indicated by the improvement of the cognitive learning achievement of Civic Education from the pre-cycle to Cycle I; of 27 students, the Civic Education mean score was 67, which was low (33.333%). After the action was implemented in Cycle I, it improved to 75.37, which was fair (62.963%). In Cycle II, it improved to 83.15, which was high (88.889%).*

**Keywords:** *cognitive learning achievement of Civic Education, TGT of cooperative learning, Elementary school*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan atau sering disebut dengan PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya sebagai warga negara

Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Oleh sebab itu PKn di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa. Melalui mata pelajaran PKn siswa akan memahami mengenai hak dan kewajibannya sebagai warga negara sehingga dapat membekali siswa sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku. Selain itu, mata pelajaran PKn juga bertujuan untuk menanamkan nilai dalam proses

pembentukan warga negara yang cinta terhadap NKRI.

Agar tujuan dalam pembelajaran PKn di atas dapat terwujud, maka pembelajaran PKn hendaknya disampaikan agar dapat bermakna bagi kehidupan siswa. Pembelajaran dapat bermakna bagi siswa apabila tujuan dari pembelajaran PKn dapat terwujud. Pembelajaran PKn dibuat sedemikian rupa sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga. Pembelajaran PKn hendaknya dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif. Siswa dilatih agar dapat menggali pengetahuannya sendiri sehingga akan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa dilatih agar dapat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan dan sebagainya. Pembelajaran PKn harus dapat menjadi wahana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Oleh sebab itu, pembelajaran PKn haruslah berpusat pada siswa.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan pengetahuan. Pelaksanaan pembelajaran sering ditemukan masalah yang berasal dari diri siswa sendiri. Masalah yang sering timbul dari dalam siswa yaitu siswa pasif dalam pembelajaran, siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa disertai dengan tanggapan atau bertanya apabila terdapat materi yang belum jelas, terdapat juga siswa yang bahkan tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi karena menganggap hal tersebut membosankan. Apabila hal tersebut terus terjadi dalam suatu

pembelajaran maka akan menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran peran guru sebagai pembina siswa menjadi suatu hal yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran tersebut. Guru hendaklah dapat mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga masalah-masalah yang disebutkan di atas tidak terjadi. Guru dalam proses pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu yang dapat menyenangkan bagi siswa sehingga siswa akan tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan mampu memahami, menjelaskan dan mengaplikasikan materi pelajaran PKn yang telah disampaikan oleh guru sehingga akan mengakibatkan hasil belajar siswa tinggi.

Berdasarkan data mengenai hasil belajar siswa kelas IV B di SD N Sendangsari dengan jumlah siswa 27 didapatkan bahwa rata-rata nilai hasil ulangan tengah semester pada mata pelajaran PKn di kelas IV B SD N Sendangsari adalah 67. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 75. Dari data tersebut terdapat 9 siswa kelas IV B yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM sedangkan sebanyak 18 siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM yang ditentukan. Mata pelajaran PKn siswa kelas IV B di SD N Sendangsari merupakan mata pelajaran yang paling rendah nilai hasil ulangan tengah semester dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti, masalah-masalah pembelajaran yang disebutkan di atas juga terjadi di kelas IV B SD N Sendangsari. Guru kelas IV B mengatakan bahwa beliau mengalami kesulitan dalam mengajarkan

mata pelajaran PKn. Menurut guru kelas mata pelajaran PKn yang sangat luas dan terkesan banyak menuntut siswa untuk menghafal menjadikan materi PKn sulit untuk dipahami siswa. Metode diskusi menjadi suatu metode yang membosankan karena bahan yang didiskusikan luas dan membutuhkan pemahaman dan hafalan dari siswa. Sebagian siswa beranggapan mereka merasa kesulitan dalam memahami materi PKn karena kebanyakan siswa malas untuk menghafal materi yang sangat banyak tersebut yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Materi yang luas dan perlu pemahaman siswa yang lebih maka dalam pembelajaran PKn di kelas, guru hendaknya dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan ceramah dan berdiskusi melainkan siswa dapat melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan aktif misalnya dengan suatu permainan. Melalui suatu permainan siswa khususnya anak SD akan tertarik dan lebih aktif karena dengan permainan pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, permainan juga sesuai dengan karakteristik siswa SD. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Desmita (2012: 35) karakteristik anak Sekolah Dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dari beberapa permasalahan yang telah disebutkan di atas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta menjadikan siswa aktif yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan didalamnya terdapat

permainan adalah model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebuah model pembelajaran yang didalamnya siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang dapat menjadikan siswa aktif sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Terdapat beberapa komponen yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Komponen pertama adalah presentasi kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran PKn disertai apersepsi. Materi PKn yang sangat luas dan mengharuskan siswa untuk menghafal maka dalam penyampaian materi tersebut guru menggunakan alat bantu bisa dengan media atau gambar-gambar. Guru juga dapat memanfaatkan LCD yang ada di dalam kelas dengan cara penyampaian materi dikemas dengan *power point* sehingga siswa akan lebih tertarik dalam memperhatikan guru. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa melaksanakan kegiatan berupa diskusi kelompok. Pada saat pembentukan kelompok diskusi ini, kelompok dibentuk secara heterogen agar kegiatan diskusi lebih efektif. Kelompok diskusi tidak hanya didominasi oleh kelompok yang anggotanya memiliki kemampuan tinggi semua. Setiap anggota memiliki tugas dan tanggungjawab masing-masing sehingga tidak ada siswa yang pasif dalam diskusi tersebut.

Komponen selanjutnya dalam model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah adanya *game* akademik. *Game* akademik disini berupa pertanyaan-pertanyaan berdasarkan materi PKn yang sedang dipelajari. Materi PKn tersebut disampaikan

dalam bentuk permainan sehingga menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa dengan begitu siswa akan mudah dalam memahami materi PKn yang disampaikan. *Game* tersebut dilakukan dengan kelompok homogen artinya dalam *game* tersebut masing-masing kelompok memiliki kemampuan yang sama sehingga turnamen akan berjalan dengan seru karena setiap kelompok akan bertanding dengan kemampuan yang seimbang. Setelah turnamen selesai terdapat penghargaan terhadap kelompok. Penghargaan kelompok dapat memberikan motivasi terhadap individu dalam setiap kelompok agar dapat memberikan sumbangan kemenangan untuk kelompoknya sehingga individu akan berusaha untuk memenangkan *game* tersebut salah satu caranya yaitu dengan memahami materi pelajaran PKn. Materi yang digunakan dalam penelitian ini mengambil bab yang sedang dipelajari siswa kelas IV B pada saat dilakukannya penelitian yaitu materi tentang globalisasi. Model *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan siswa aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn misalnya pada materi globalisasi.

Keunggulan dari model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini yaitu, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir baik secara kelompok maupun secara individu. Pembagian kelompok secara heterogen dapat mengakrabkan siswa dengan berbagai kemampuan yang diharapkan sehingga dapat saling membantu siswa yang berkemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams*

*Games Tournament*) terdapat unsur permainan. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Erna Iswati (2008: 4-6) menyatakan bahwa salah satu manfaat permainan adalah pada aspek kognitif. Permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan dapat menambah pengetahuan anak karena setiap anak dalam kelompok dapat dipastikan mempunyai pendapat dan hal baru yang berbeda.

Adanya penghargaan kelompok dalam model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadikan siswa memiliki kesadaran untuk menyumbangkan kemenangan terhadap kelompoknya pada saat *game* sehingga siswa akan berusaha untuk memahami materi PKn yang sedang dipelajari agar dapat menjawab pertanyaan dalam *game* tersebut. Dengan demikian hasil belajar kognitif siswa dapat tinggi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PKn melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas IV B di SD N Sendangsari Tahun Ajaran 2015/2016.”

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Wijaya

Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011 : 7). Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV di SD N Sendangsari. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart. Pada model penelitian tersebut peneliti menggunakan dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari proses perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 yaitu tepatnya pada bulan Maret sampai April tahun 2016. Adapun tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Sendangsari Pajangan Bantul.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Sendangsari dengan jumlah 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Objek penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

### **Prosedur Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Observasi pra tindakan, yaitu melalui wawancara dengan guru untuk mencari data hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV SD N Sendangsari.
2. Perencanaan yang meliputi pembuatan RPP, mempersiapkan peralatan serta media yang digunakan, lembar observasi dan kamera untuk mendokumentasikan pembelajaran.

3. Pelaksanaan penelitian, yaitu pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT..
4. Adapun langkah-langkah pelaksanaan antara lain, (1) siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning tipe TGT* (2) siswa dibentuk kelompok heterogen (3) siswa memperhatikan penjelasan materi menggunakan *power point* (4) siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi (5) siswa dibagi menjadi kelompok homogen untuk melakukan game akademik (6) siswa melakukan game akademik bersama kelompok homogen (7) siswa kembali ke kelompok awal (8) siswa bersama kelompok menghitung perolehan skor (9) kelompok yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru (10) siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran (11) siswa mengerjakan soal evaluasi.
5. Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi *checklist* untuk mengetahui keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn
6. Refleksi dilakukan dengan berdiskusi bersama guru tentang kendala yang dihadapi dan merencanakan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya atau memberhentikan tindakan.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. observasi dilakukan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran menggunakan model

*cooperative learning* tipe TGT yang sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan mencatatnya dalam lembar observasi *checklist*. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn. Tes dalam penelitian ini diberikan pada setiap pertemuan di akhir pembelajaran yang berupa LKS dan soal evaluasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV B SD N Sendangsari sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan pada saat pembelajaran berupa gambar.

Data yang dicari dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari. Berdasarkan indikator tersebut peneliti bersama guru melaksanakan penilaian dengan menggunakan penskoran yang kemudian dikriteriakan kedalam presentase siswa yang lulus KKM.

### Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan *mean* atau rata-rata.

Berikut merupakan rumus untuk menghitung rata-rata kelas menurut Nana Sudjana (2005 : 109).

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

Keterangan:

X = rata-rata (mean)

$\sum X$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subyek

Selain menghitung rata-rata hasil belajar kognitif, tes hasil belajar dihitung dengan presentase kemudian menghitung presentase siswa yang lulus KKM. Dengan demikian akan diketahui

peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Untuk menghitung presentase ketuntasan KKM siswa menurut Ngalim Purwanto (2006 : 102) adalah sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan} : \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 246) hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

- a. Pencapaian 76%-100% = kategori tinggi
- b. Pencapaian 56%-75% = kategori cukup
- c. Pencapaian 40%-55% = kategori kurang
- d. Pencapaian <40% = kategori rendah

Data kualitatif diperoleh melalui analisis lembar observasi pada saat pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B pada pertemuan setiap siklus.

### Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang telah ditetapkan SD N Sendangsari yaitu 75. Pembelajaran dikatakan tuntas apabila >75% siswa yang hadir telah memenuhi KKM yang ditentukan ( $\geq 75$ ).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

Data kemampuan awal diperoleh melalui observasi terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai ujian tengah semester PKn adalah 67 sehingga berada pada kriteria rendah, oleh sebab itu,

perlu suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus tindakan. Pada Siklus I, LKS dan *game* dijadikan satu yaitu berupa menempel jawaban menggunakan papan globalisasi. LKS dan *game* dijadikan satu menyebabkan kegiatan diskusi siswa kurang optimal dan *game* kurang menggali pengetahuan siswa mengenai materi. Dengan adanya beberapa masalah tersebut, mengakibatkan hasil tindakan yang diperoleh juga belum maksimal. Pada Siklus 1 diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif siswa yaitu 75,37. Siswa yang mencapai KKM 17 sehingga pencapaian kriteria keberhasilan berada pada kriteria cukup (62,963%). Hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II dengan perubahan memisahkan antara pemberian LKS dan *game*.

Pelaksanaan penelitian pada siklus II dilaksanakan dengan memberikan LKS yang dikerjakan secara kelompok setelah itu baru diadakan *game* dengan kelompok baru secara homogen. Dengan perbaikan yang dilakukan tersebut siswa lebih optimal dalam berdiskusi serta pada waktu *game* masing-masing individu digali pengetahuannya dan memiliki kesadaran agar dapat menyumbangkan skor kepada kelompoknya sehingga siswa akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti *game* tersebut. Pada siklus II ini terlihat peningkatan yaitu nilai rata-rata menjadi 83,15 serta siswa yang mencapai KKM 24 sehingga pencapaian kriteria keberhasilan berada pada kriteria tinggi (88,889%). Peningkatan tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif

siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari. Tabel 1 berikut berisi tabel peningkatan hasil belajar kognitif PKn pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

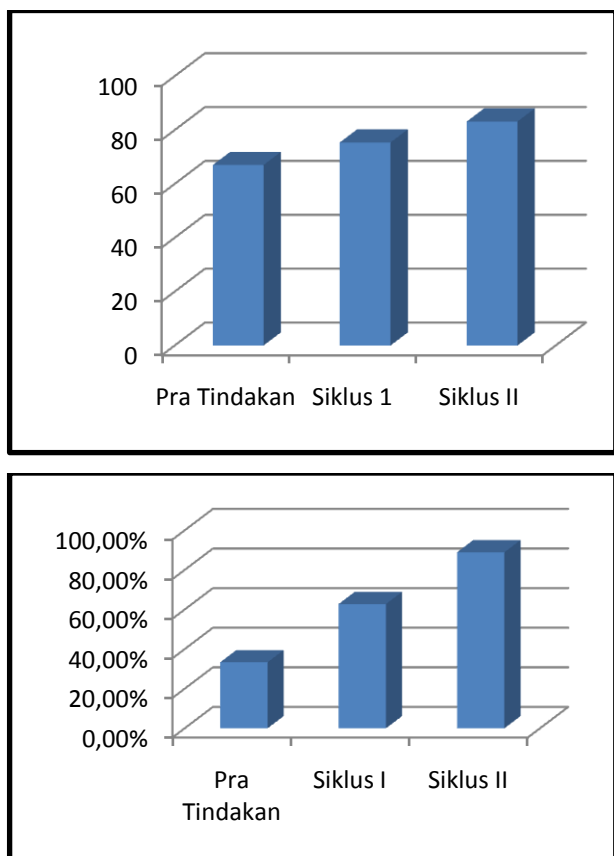
Tabel 2.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif PKn pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

No	Hasil belajar kognitif	Nilai rata-rata	Jumlah siswa lulus KKM	Pencapaian Kriteria Keberhasilan
1.	Pra Tindakan	67	9	33,333% (rendah)
2.	Siklus I	75,15	17	62,963% (cukup)
3.	Siklus II	83,15	24	88,889% (tinggi)

Tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif PKn dari pra tindakan ke siklus I mengalami peningkatan dari rata-rata 67 menjadi 75,15 serta dari siswa yang lulus KKM 9 siswa atau berada pada kriteria rendah (33,333%) mengalami peningkatan 17 siswa yang lulus KKM serta berada pada kriteria cukup (62,963%). Siklus II nilai rata-rata menjadi 83,15 dan siswa yang lulus KKM berjumlah 24 siswa sehingga berada pada kriteris tinggi (88,889%). Dari tabel 2 dapat diketahui lebih jelas pada diagram di bawah ini,

Gambar 1. Histogram Peningkatan Nilai rata-rata dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Histogram Kriteria Keberhasilan dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dari pra tindakan ke siklus I dan II dapat dilihat perbandingan hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari pada tabel dan histogram di atas. Dari data yang diperoleh, dapat diketahui pencapaian hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B mengalami peningkatan. Pra tindakan, dari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dan berada pada kriteria rendah (33,33%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat sebesar 8,37 menjadi 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi sebesar 8 menjadi 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dari hasil tindakan siklus I dan siklus II, pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B pada mata

pelajaran PKn di SD N Sendangsari. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus I dan II. Pada siklus I, dari 27 anak hanya 9 anak yang nilainya  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai PKn kelas sebesar 67 dan berada pada kriteria rendah (33,333%). Pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  meningkat menjadi 17 siswa dengan nilai rata-rata PKn kelas sebesar 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Siklus II mengalami peningkatan kembali, dari 27 siswa terdapat 24 siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai PKn kelas sebesar 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kriteria keberhasilan sudah tercapai, sehingga penelitian dihentikan.

## Pembahasan

Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV B SD N Sendangsari. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Nilai rata-rata siswa dan presentase siswa yang mencapai KKM ( $>75$ ) meningkat setelah dilaksanakan tindakan pada siklus pertama dan kedua.

Nilai rata-rata PKn pada pra tindakan sebesar 67 dengan presentase siswa yang memenuhi KKM hanya 33,333% atau 9 siswa yang nilainya  $\geq 75$ , setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 75,73 dengan presentase siswa yang memenuhi KKM ( $\geq 75$ ) menjadi 17 siswa atau 62,963%. Nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 83,15 dengan presentase siswa yang memenuhi KKM ( $\geq 75$ ) 24 siswa atau 88,889% pada siklus II. Hal tersebut



menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan yaitu pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV B di SD N Sendangsari.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan yaitu, model *cooperative learning* tipe TGT. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nur Asma (2006: 12) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pengembangan pembelajaran kooperatif adalah pencapaian hasil belajar. Melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pendapat para ahli mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Artinya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah memahami materi yang sulit. Model struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Model *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran PKn. Hal tersebut didukung oleh pendapat Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 56-57) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tepat digunakan dalam pembelajaran PKn karena dalam pembelajaran dengan model kooperatif dilakukan dengan kelompok-kelompok sehingga dapat menciptakan kelas yang demokrasi. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru melainkan juga kepada siswa yang akan

*Peningkatan Hasil Belajar .... (Ita Purnamasari) 1.615* menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan tercapai.

Mata pelajaran PKn mengandung materi yang luas dan perlu pemahaman siswa yang lebih maka dalam pembelajaran PKn guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat menyenangkan dan menjadikan siswa aktif adalah dengan menggunakan model *cooperative learning*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2009: 23) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta untuk mengatasi permasalahan guru dalam mengaktifkan siswa, siswa yang tidak mau bekerja sama dengan orang lain atau tidak mempunyai rasa peduli dengan orang lain.

Terdapat banyak tipe dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning*. Akan tetapi model *cooperative learning* tipe TGT tepat digunakan untuk siswa SD karena dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT terdapat *game* yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Erna Iswanti (2008: 4-6) yang menyatakan beberapa manfaat permainan bagi anak salah satunya yaitu pada aspek kognitif. Permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan dapat menambah pengetahuan anak karena setiap anak dalam kelompok dapat dipastikan mempunyai pendapat dan hal baru yang berbeda. Selain itu,

permainan dalam pembelajaran ini berupa permainan akademik yaitu permainan yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Sehingga pembelajaran akan menyenangkan serta mengaktifkan siswa. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan tersebut, siswa dapat dengan mudah memahami materi PKn yang sangat luas sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT, penelitian tindakan kelas pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut antara lain adalah dalam kegiatan diskusi peran siswa belum optimal, *game* yang diberikan kurang menggali kemampuan siswa secara mendalam. Untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kendala serta kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dengan bertolak dari refleksi siklus I. Pada siklus II ini diskusi siswa dalam kelompok lebih dioptimalkan melalui pemberian LKS. Selain itu perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini adalah dengan mengoptimalkan peran individu dalam *game* akademik.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dari refleksi siklus I hasil belajar kognitif siswa meningkat lagi dibandingkan pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas nilai PKn sebesar 7,78 dari siklus I sebesar 75,37 meningkat menjadi 83,15 di siklus II. Peningkatan pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan

model *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal tersebut didukung oleh pendapat Agus Suprijono (2012: 61) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II sudah cukup efektif. Langkah-langkah model *cooperative learning* tipe TGT sudah dilaksanakan oleh guru maupun siswa dengan baik. Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT menjadikan siswa aktif dan senang mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT hasil belajar siswa meningkat dibandingkan sebelum menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian sampai siklus II. Untuk selanjutnya 3 siswa yang belum mencapai KKM diberikan pengayaan agar dapat mengikuti siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Dari hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Cara yang dapat dilakukan dengan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif serta menyenangkan bagi siswa yaitu salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan siswa aktif adalah model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) karena dalam pembelajaran terdapat *game* akademik, turnamen dan penghargaan terhadap tim. Dengan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan maka siswa akan dengan mudah memahami materi yang

yang nilainya memenuhi KKM ( $\geq 75$ ) yaitu pada pra tindakan hanya 9 siswa atau 33,333% meningkat di siklus I menjadi 17 siswa atau 62,963% dan meningkat kembali di siklus II menjadi 24 siswa atau 88,889%. Peningkatan hasil belajar kognitif dikarenakan guru menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT sehingga dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa serta menjadikan siswa aktif selama proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar kognitif dapat meningkat.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk siswa, hasil belajar kognitif yang sudah baik karena pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran PKn harus tetap ditingkatkan lagi.
2. Untuk guru, peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya.
3. Untuk sekolah, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) perlu didukung dengan penyediaan berbagai sarana dan prasana yang dibutuhkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agus Suprijono. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

dipelajari sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Slavin (2008: 163) yang menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi menjadikan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif PKn pokok bahasan globalisasi siswa kelas IV B SD Negeri Sendangsari dapat meningkat karena pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT yaitu dengan adanya *game* akademik, tournament tim, penghitungan skor dan penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi. Pembelajaran dengan model tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV B SD Negeri Sendangsari. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pra tindakan sebesar 67 meningkat di siklus I menjadi 75,73 serta meningkat menjadi 83,15 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada jumlah siswa

- Erna Iswanti. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia- Malaysia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Slavin Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wuri Wuryandani & Fathurrohman. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak.