

## PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT

**Nila Febreiyani, A.Dakir, Siti Istiyati**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Ir. Sutami 36A Surakarta.

e-mail: [nayla\\_teacher@yahoo.com](mailto:nayla_teacher@yahoo.com)

### Abstract

The objective of research is to improve the concept understanding of System Government Center with applying cooperative learning model Teams Games Tournament type. This study belongs to a classroom action research (CAR). The research process was implemented in two cycles. Each cycle consisted of four stages: (1) planning, (2) acting, (3) observing, and (4) reflecting. Techniques of collecting data used were test, observation, and documentation. In order to validate data, the author employed contents validate. Technique of analyzing data used was an interactive analysis model including three components: data reduction, data display, and conclusion drawing. Considering the result of research it can be concluded that with applying cooperative learning model Teams Games Tournament type can improve the concept understanding of System Government Center.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman konsep sistem pemerintahan pusat melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siswa kelas IV SD Negeri II Nambangan tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif meliputi tiga buah komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem pemerintahan pusat pada mata pelajaran PKn.

Kata kunci : Teams Games Tournament, pemahaman konsep, Sistem Pemerintahan Pusat

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945 (Sudjana, 2003: 4). Mastur (2007:1-2) telah menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang membahas 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.

Dalam silabus KTSP kelas IV semester II mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup salah satu Standar Kompetensi yaitu mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat. Materi tersebut merupakan salah satu materi dianggap

sulit bagi siswa sehingga menyebabkan nilai rata-rata PKn tidak mencapai KKM.

Warsito Adnan (2007: 69) mengemukakan arti sistem pemerintahan sebagai suatu tatanan dari berbagai komponen pemerintahan yang bekerja saling bergantung dan mempengaruhi dalam mencapai tujuan dan fungsi pemerintah. Selanjutnya mengemukakan pengertian sistem pemerintahan pusat yaitu suatu tatanan dari komponen pemerintah pusat yang dilakukan untuk menyelenggarakan pemerintahan di tingkat pusat demi mencapai tujuan dan fungsi pemerintahan. Sedangkan sistem pemerintahan pusat menurut Dyah Sriwilujeng (2007: 58) adalah keseluruhan atau kebulatan yang utuh dari komponen-komponen pemerintahan yang terdiri dari lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif.

Penyajian materi dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran

yang tepat, metode maupun strategi yang sesuai. Melalui model, metode, strategi maupun media yang tepat dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas. Namun berdasarkan hasil observasi, kenyataan yang terjadi di SD Negeri II Nambangan sebagai tempat penelitian tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan sehingga menimbulkan suatu masalah yang mempengaruhi tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan serta hasil yang optimal. Adapun faktor penyebabnya adalah guru mengajar menggunakan metode konvensional sekedar ceramah, menjelaskan materi di depan kelas dan memberi pertanyaan kepada siswa yang sudah biasa menjawab. Sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh guru dan beberapa siswa saja. Sedangkan pembelajaran yang disampaikan dengan ceramah dan sedikit sekali melibatkan peran siswa akan membuat siswa pasif, merasa jenuh, dan bosan. Ada pula beberapa siswa yang mengantuk, dan bermalas-malasan. Dampak dari hal tersebut di atas adalah siswa kurang memahami dan menguasai materi yang disampaikan guru, tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini terbukti berdasarkan nilai rata-rata kelas pada materi Sistem Pemerintahan Pusat hanya 62 sedangkan KKM yang telah ditetapkan sekolah 71.

Dalam upaya meningkatkan penguasaan materi siswa terhadap pemahaman konsep pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi sistem pemerintahan pusat pada siswa kelas IV SD Negeri II Nambangan, maka peneliti berupaya untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut Johnson dalam Isjoni (2009: 21) pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran. Kaedah ini merupakan satu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dalam kumpulan kecil. Setiap siswa dalam kelompok

ini dikehendaki bekerja sama untuk memperlengkapkan dan memperluaskan pembelajaran diri sendiri dan juga ahli yang lain. Dalam kaidah ini, siswa akan dipecahkan kepada kelompok-kelompok kecil dan menerima arahan dari guru untuk melaksanakan tugas yang diberikan. Mereka dalam kelompok seterusnya diminta bekerjasama untuk menyelesaikan tugas sehingga menghasilkan kinerja yang memuaskan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Sementara itu model pembelajaran kooperatif yang peneliti pilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Menurut Isjoni (2010:83) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dengan kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Slavin dalam Miftahul Huda (2011:117) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu, skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok. Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turna-

men itu dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kependaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa mampu memahami konsep sistem pemerintahan pusat sehingga nilai rata-rata kelas dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan.

#### **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri II Nambangan Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri, kelas IV dengan jumlah subyek penelitian 37 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari sampai dengan Juli 2012 semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini secara umum dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan yang masing-masing pertemuannya  $2 \times 35$  menit. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi RPP dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menyiapkan media pembelajaran, sumber belajar, menyiapkan lembar kerja kelompok, soal evaluasi, daftar nilai, dan reward. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap observasi peneliti berkolaborasi dengan guru pengamat atau observer untuk melakukan pengamatan terhadap situasi selama peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilaksanakan, guru dan peneliti melakukan refleksi untuk menemukan kelemahan-kelemahan pada saat kegiatan berlangsung pada setiap siklusnya.

Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari siswa, untuk memperoleh data dalam proses belajar dan mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn system pemerintahan pusat. Sedangkan dari guru, untuk mengetahui tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT serta keberhasilan dalam mengajar. Data sekunder diperoleh secara tidak langsung berupa arsip Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dokumentasi berupa hasil nilai PKn materi sistem pemerintahan pusat pra tindakan, pelaksanaan siklus I, dan siklus II serta hasil observasi aktivitas siswa dan kegiatan guru mengajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan validitas isi. Teknik

analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif meliputi tiga buah komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

## HASIL

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas, pada kegiatan inti diawali dengan penjelasan materi secara garis besar, kemudian siswa dibentuk tim di mana setiap tim diberi LK. Setiap tim melakukan diskusi, setelah kegiatan diskusi selesai dilaksanakan kegiatan turnamen yang diikuti oleh seluruh siswa sebagai pemain. Dari hasil turnamen diperoleh skor setiap tim. Kepada tim yang memperoleh skor tertinggi diberi reward atau penghargaan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I diperoleh data bahwa siswa kurang antusias memperhatikan penjelasan guru, keaktifan siswa masih kurang. Serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan media dan sumber belajar masih rendah. Namun berdasarkan skor perolehan aktivitas siswa sudah dalam kriteria baik.

Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh untuk pemahaman konsep sistem pemerintahan pusat pada siswa kelas IV sebesar 67,36. Ketuntasan belajar siswa meningkat yaitu 45,95% atau 17 siswa dari jumlah keseluruhan 37 siswa. Namun ketuntasan tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%. Berdasarkan hasil tes siklus I selama dua kali pertemuan diperoleh data dalam bentuk tabel 1. di bawah ini :

**Tabel 1. Frekuensi Data Nilai PKN pada Siklus I**

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	34-43	5	13,51
2	44-53	3	8,1
3	54-63	5	13,51
4	64-73	8	21,62
5	74-83	10	27
6	84-93	6	16,21
Jumlah		37	
<b>Nilai rata-rata = <math>2492,5 : 37 = 67,36</math></b>			
<b>Ketuntasan klasikal = <math>(17:37) \times 100\% = 45,95\%</math></b>			
<b>Nilai di bawah KKM = <math>(20:37) \times 100\% = 54,05\%</math></b>			
<b>Nilai tertinggi = 93</b>			
<b>Nilai terendah = 34</b>			

Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas untuk pemahaman konsep sistem pemerintahan pusat pada siswa kelas IV sebesar 79,13. Ketuntasan belajar siswa meningkatnya itu menjadi 78,37 % atau 29 siswa mencapai nilai di atas KKM (72) dari jumlah keseluruhan 37 siswa. Ketuntasan tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang dicapai yaitu 75% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 21,62% atau sebanyak 8 siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil tes siklus II selama dua kali pertemuan diperoleh data dalam bentuk tabel 2. berikut ini :

**Tabel 2. Frekuensi Data Nilai PKn pada Siklus II**

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	44-52	3	8,1
2	53-61	4	10,8
3	62-70	1	2,7
4	71-79	11	29,72
5	80-88	4	10,8
6	89-97	11	29,72
7	98-106	3	8,1
Jumlah		37	100
<b>Nilai rata-rata = <math>2928 : 37 = 79,13</math></b>			
<b>Ketuntasan klasikal = <math>(29:37) \times 100\% = 78,37\%</math></b>			
<b>Nilai di bawah KKM = <math>(8:37) \times 100\% = 21,62\%</math></b>			
<b>Nilai tertinggi = 100</b>			
<b>Nilai terendah = 44</b>			

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi sistem pemerintahan pusat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Demikian perbandingan ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan, maka dapat dibuat pada tabel 3.berikut ini :

**Tabel 3. Perbandingan Daftar Nilai Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II**

Interva	Pra		Siklus I		Siklus II	
	F	Persen tase (%)	F	Persen tase (%)	F	Perse ntase (%)
1	Tindakan					
16-29	1	2,7	0	0	0	0
30-43	3	8,1	5	13,51	0	0
44-57	1	32,43	7	18,92	6	16,22
58-71	9	24,32	8	21,62	2	5,4
72-85	1	27,02	1	29,73	1	32,43
86-99	0	0	6	16,22	1	37,84
100-113	2	5,4	0	0	3	8,1
Jumlah	3	100	3	100	3	100
	7		7		7	

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem pemerintahan pusat siswa kelas IV yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai pada siklus I dan siklus II. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Johnson dalam Isjoni (2009:21) bahwa pembelajaran kooperatif sebagai satu kaidah pengajaran. Kaidah ini merupakan satu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dalam kumpulan kecil. Setiap siswa dalam kelompok ini dikehendaki bekerja sama untuk memperlengkapi dan memperluas pembelajaran diri sendiri dan juga ahli yang lain. Dalam kaidah ini, siswa-siswa akan dipecahkan kepada kelompok-kelompok kecil dan menerima arahan dari guru untuk melaksanakan tugas yang

diberikan. Mereka dalam kelompok seterusnya diminta bekerjasama untuk menyelesaikan tugas sehingga menghasilkan kinerja yang memuaskan. Selain itu, Slavin dalam Miftahul Huda (2011:117) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu, skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok. Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pemahaman konsep PKn pada materi sistem pemerintahan pusat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinyatakan berhasil.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SD Negeri II Nambangan Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri tahun ajaran 2011/2012 dalam kegiatan pembe-

lajaran PKn materi Sistem Pemerintahan Pusat, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Melalui model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV SD Negeri II Nambangan tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dapat terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yang pada saat pra tindakan sebesar 62,27, pada siklus I meningkat menjadi 66,68, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,86. Sedangkan untuk persentase ketuntasan siswa menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72, pada saat pra tindakan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 32,43% dari jumlah keseluruhan 37 siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan menunjukkan peningkatan sebesar 13,52% yaitu dari siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 32,43% pada saat pra tindakan, meningkat menjadi 17 siswa atau 45,95% pada saat siklus I dari jumlah keseluruhan 37 siswa. Pada siklus II persentase ketuntasan kembali menunjukkan peningkatan sebesar 32,42%, yaitu dari siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau 45,95% pada saat siklus I, meningkat menjadi 29 siswa atau 78,37% pada saat siklus II dari jumlah keseluruhan 37 siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, W. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan 4 Untuk Kelas IV SD dan MI*. Solo : PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Bestari, P. & Sumiati, A. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar 2007. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI Kelas IV*.
- Huda, M. (2011) . *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2009) . *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Mastur, Wiyono, W.& Slamet. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang : Aneka Ilmu.

Slamet. *Kekuasaan Pemerintahan*. Semarang : CV.Ghyas Putra.

Sriwilujeng, D. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta : Esis.

<http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournaments/>: diakses tanggal 28 Februari 2012).

