

**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**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

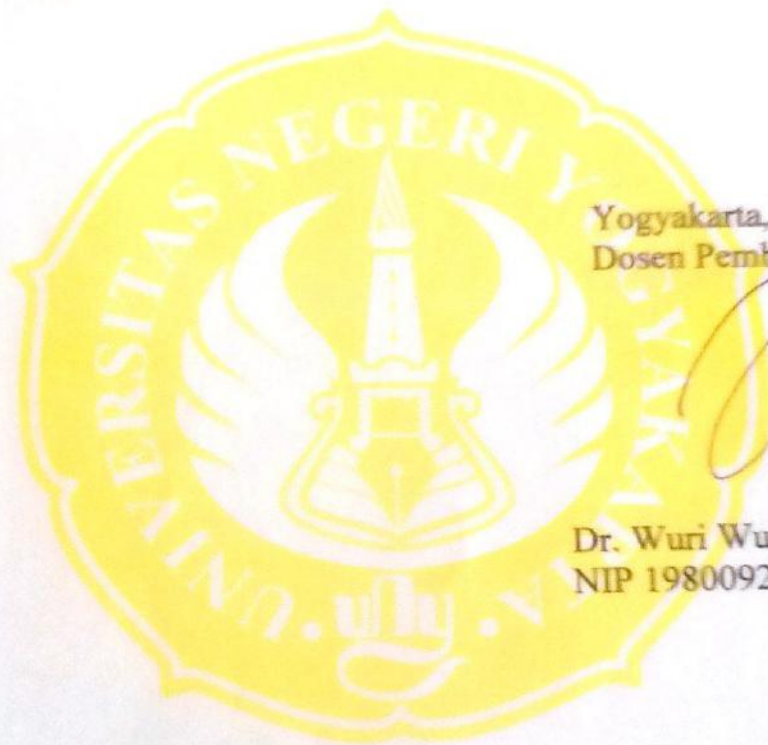


Oleh  
Ita Purnamasari  
NIM 12108241017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “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” yang diajukan oleh Ita Purnamasari, NIM 12108241017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



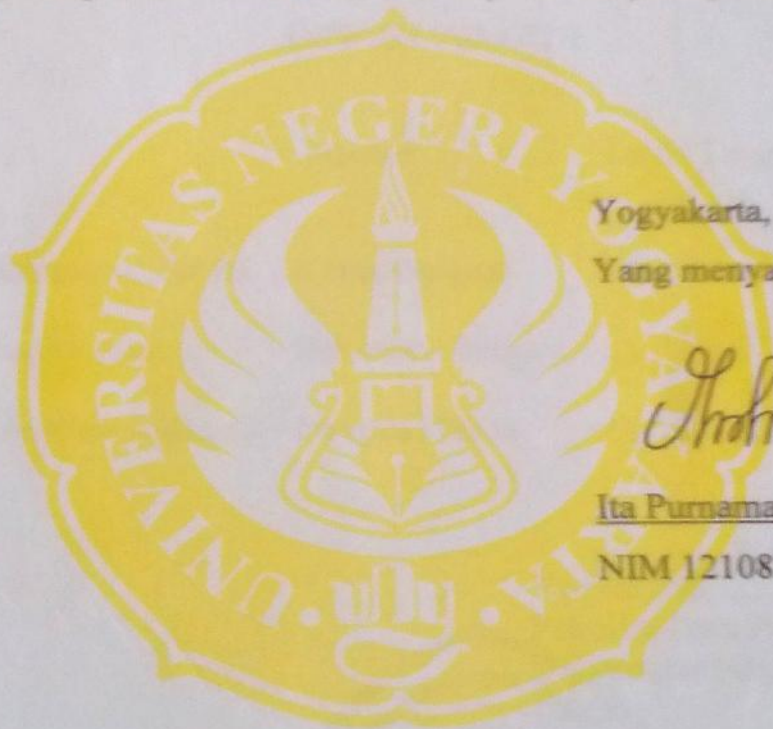
Yogyakarta, 11 Mei 2016  
Dosen Pembimbing Skripsi

Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.  
NIP 19800929 200501 2 003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera pada lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 11 Mei 2016

Yang menyatakan,




Ita Purnamasari

NIM 12108241017

## PENGESAHAN

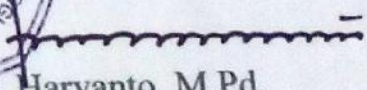
Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PKN MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) SISWA KELAS IV B DI SD N SENDANGSARI TAHUN AJARAN 2015/2016" yang diajukan oleh Ita Purnamasari, NIM 12108241017 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.	Ketua Penguji		01-06-2016
Dra. Mujinem, M.Hum	Sekretaris Penguji		06-06-2016
Prof. Dr. C. Asri Budiningsih	Penguji Utama		06-06-2016

Yogyakarta, 15 JUN 2016  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



  
Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Raihlah ilmu, dan ambil segala cara untuk meraihnya, BELAJAR-lah dengan tenang dan sabar”

(Khalifah Umar)

## **PERSEMBAHAN**

Atas berkat Rahmat Allah SWT ku persembahkan karyaku ini untuk :

1. Ibu dan Ayahku tercinta terimakasih atas doa, dukungan, kasih sayang dan semua yang selama ini telah kalian berikan.
2. Agama, Nusa, Bangsa dan Tanah Air tercinta Indonesia.
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**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**

Oleh  
Ita Purnamasari  
NIM 12108241017

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV B SD N Sendangsari dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV B SD N Sendangsari yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. 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. Adapun indikator keberhasilan nilai rata-rata hasil tes PKn meningkat dan 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 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV B di SD N Sendangsari 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, yaitu dari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dengan siswa yang mencapai KKM 9 siswa dan berada pada kriteria rendah (33,33%) setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat menjadi 75,37 dengan siswa yang mencapai KKM 17 siswa dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi menjadi 83,15 dengan siswa yang mencapai KKM 24 siswa dan berada pada kriteria tinggi (88,889%).

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

*Sekolah Dasar*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas limpahan karunia dan rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan kemampuan peneliti untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “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”.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penyusun dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab M.Pd. M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan sarana penelitian.
2. Bapak Dr. Haryanto M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan melaksanakan penelitian.
3. Bapak Drs. Suparlan M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu kelancaran jalannya penelitian.
4. Ibu Dr. Wuri Wuryandani, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini sampai selesai.
5. Bapak H. Sutrisno, M.Pd selaku Kepala SD N Sendangsari Pajangan Bantul yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Ibu Nasiatul Hidayah, S.Pd selaku guru kelas IV B yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh siswa kelas IV B SD N Sendangsari Pajangan Bantul, atas kerjasama selama peneliti melakukan penelitian.
8. Teman-teman angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terima kasih atas kebersamaannya selama menempuh studi serta selalu memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan tugas akhir ini.



9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlimpah dari Allah SWT. Semoga tugas akhir skripsi ini bermanfaat khususnya bagi para pembaca. Penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritik yang bersifat membangun.

Yogyakarta, Mei 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional Variabel .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar	
1. Hakikat Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar .....	13
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar .....	14
3. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar .....	16
4. Ruang Lingkup PKn di Sekolah Dasar .....	19

B. Hasil Belajar	
1. Pengertian Belajar .....	21
2. Pengertian Hasil Belajar .....	23
3. Hasil Belajar Kognitif PKn .....	24
C. Karakteristik Siswa Kelas IV SD .....	29
D. Model Pembelajaran .....	32
E. Model <i>Cooperative Learning</i>	
1. Pengertian <i>Cooperative Learning</i> .....	33
2. Tujuan <i>Cooperative Learning</i> .....	37
3. Prinsip-prinsip <i>Cooperative Learning</i> .....	39
4. Langkah-langkah <i>Cooperative Learning</i> .....	44
5. Kelebihan <i>Cooperative Learning</i> .....	48
F. <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT ( <i>Time Games Tournament</i> ) .....	50
G. Kerangka Pikir .....	56
H. Hipotesis Tindakan .....	58

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	59
B. Subjek Penelitian .....	60
C. Objek Penelitian .....	60
D. Setting Penelitian .....	60
E. Waktu dan Tempat Penelitian .....	61
F. Desain Penelitian .....	61
G. Rancangan Penelitian .....	64
H. Teknik Pengumpulan Data .....	70
I. Instrumen Penelitian .....	73
J. Validitas Instrumen .....	76
K. Teknik Analisis Data .....	77
L. Kriteria Keberhasilan .....	79

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	80
2. Deskripsi Subjek Penelitian .....	81
3. Deskripsi Data Kondisi Awal Siswa Sebelum Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	81
4. Deskripsi Hasil Siklus	
a. Tahap Perencanaan .....	83
b. Tahap Tindakan .....	84
c. Tahap Observasi .....	88
d. Tahap Refleksi .....	90
5. Deskripsi Hasil Siklus II	
a. Tahap Perencanaan .....	91
b. Tahap Tindakan .....	92
c. Tahap Observasi .....	96
d. Tahap Refleksi .....	101
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	102
C. Keterbatasan Penelitian .....	107

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Ulangan Tengah Semester.....	3
Tabel 2. Tingkatan kognitif berdasarkan taksonomi Anderson .....	27
Tabel 3. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget .....	29
Tabel 4. Fase-fase Perkembangan Individu .....	30
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa .....	73
Tabel 6. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan ke-1.....	74
Tabel 7. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan ke- 2 .....	75
Tabel 8. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan ke-1 .....	75
Tabel 9. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan ke-2 .....	76
Tabel 10. Kriteria Hasil Tes PKn Pra Tindakan .....	82
Tabel 11. Daftar Hasil Belajar Kognitif PKn Siklus I .....	89
Tabel 12. Daftar Hasil Belajar Kognitif PKn Siklus II .....	97
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif PKn Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	99

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis & Mc Taggart .....	62
Gambar 2. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV B Pra Tindakan .....	82
Gambar 3. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV B Siklus I .....	90
Gambar 4. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV Siklus II .....	98
Gambar 5. Histogram Peningkatan Nilai rata-rata dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	99
Gambar 6. Histogram Kriteria Keberhasilan dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Soal Tes Siklus I .....	114
Lampiran 2. Soal Tes Siklus II .....	123
Lampiran 3 Lembar Observasi .....	131
Lampiran 4. RPP Siklus I .....	132
Lampiran 5. RPP Siklus I .....	149
Lampiran 6. Daftar Nilai Perbandingan Nilai PKn dengan Mata Pelajaran Lainnya .....	163
Lampiran 7 Daftar Nilai Siklus I dan Siklus II .....	164
Lampiran 8 Hasil Observasi .....	165
Lampiran 9 Daftar Kelompok .....	169
Lampiran 10 Dokumentasi .....	170
Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian .....	172
Lampiran 12 Surat Telah Melakukan Penelitian .....	174

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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. Hal tersebut ditunjukkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Ulangan Tengah Semester

Mata Pelajaran	Agama	Pkn	B.Ind	Mtk	IPA	IPS	B.Jawa	B.ing
Nilai rata-rata	74	67	81	75	79	78	77	83

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya sehingga perlu ditingkatkan.

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.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah di SD N Sendangsari adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran PKn di kelas IV B SD N Sendangsari yang monoton.
2. Keadaan siswa yang pasif pada saat pembelajaran dikarenakan rendahnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran PKn berpengaruh rendahnya hasil belajar siswa.

3. Rata-rata hasil nilai ujian tengah semester pada mata pelajaran PKn paling rendah diantara mata pelajaran yang lainnya.
4. Guru kurang dapat menggunakan variasi model pembelajaran dalam pembelajaran PKn di kelas IV B SD N Sendangsari.
5. Jadwal mata pelajaran PKn yang seminggu hanya satu kali menyebabkan materi pelajaran kurang tersampaikan dengan baik karena mengejar agar materi dapat selesai sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV B SD N Sendangsari paling rendah.
6. Belum diterapkannya model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran PKn kelas IV B di SD N Sendangsari.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tidak semua masalah dibahas dan diteliti karena keterbatasan peneliti dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa kelas IV B di SD N Sendangsari?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di SD N Sendangsari.

## **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan data untuk pengembangan teori pembelajaran mengenai penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

### 2. Secara Praktis

#### a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yaitu :

- 1) Memberikan pengalaman belajar secara aktif kepada siswa yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn dengan cara siswa aktif selama proses pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.



- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru yaitu :
- 1) Menambah pengetahuan tentang penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran PKn.
  - 2) Memotivasi guru agar lebih bervariasi dalam penggunaan model pembelajaran salah satunya yaitu model *cooperative learning* tipe TGT sehingga penyampaian materi PKn lebih menarik.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan sebagai sarana bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah salah satunya yaitu menerapkan pengetahuan peneliti tentang penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran di kelas.

#### **G. Definisi Operasional Variabel**

1. Pembelajaran PKn di SD merupakan suatu mata pelajaran yang berfungsi untuk menanamkan nilai dalam proses pembentukan warga Negara yang cinta terhadap NKRI. Pembelajaran PKn di SD harus dapat dilakukan dengan menyenangkan dan menjadikan siswa aktif. Hal tersebut agar materi PKn yang sangat luas dapat mudah dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar siswa akan optimal. Salah satu cara agar pembelajaran PKn di SD dapat berjalan dengan menyenangkan dan menjadikan siswa aktif yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran PKn di SD yaitu model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) karena pembelajaran dilakukan dengan diskusi dan adanya permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

2. Hasil belajar kognitif PKn merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn. Pada penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif saja. Kemampuan kognitif yang diteliti dibatasi pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan/aplikasi (C3) karena disesuaikan dengan perkembangan anak usia Sekolah Dasar.

3. Model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial di mana siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dikelompokkan menjadi satu kelompok kemudian para siswa berlomba dalam *game* akademik sebagai wakil kelompoknya dengan wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. *Game* akademik adalah suatu permainan yang dirancang untuk menciptakan perlombaan atau turnamen antar siswa terkait pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari. Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Tahap 1 : Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa rendah, sedang dan tinggi.

Tahap 2 : Pembentukan kelompok dengan kemampuan akademik sama yang akan berlomba pada meja turnamen.

Tahap 3 : Guru menyampaikan materi pembelajaran.

Tahap 4 : Siswa berdiskusi bersama kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja siswa.

Tahap 5 : Siswa melakukan *game* akademik.

Tahap 6 : Penghitungan skor tim.

Tahap 7 : penghargaan terhadap tim yang menang.

Melalui tahapan-tahapan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pembelajaran akan berlangsung menyenangkan dan siswa aktif dalam pembelajaran tersebut. Hal itu dikarenakan tahapan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT sesuai dengan karakteristik siswa SD yaitu pada tahap pembelajaran dengan cara berdiskusi dan *game*. Karakteristik siswa SD yaitu senang bekerja secara bersama/kelompok sehingga apabila pembelajaran dikemas dengan cara diskusi kelompok maka siswa SD akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, adanya *game* juga menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa karena anak SD senang untuk bermain sehingga apabila pembelajaran dilakukan dengan cara *game* maka siswa akan senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan mudah untuk dipahami oleh siswa.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar**

#### **1. Hakikat Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang tidak hanya diberikan di Perguruan Tinggi (PT), melainkan mata pelajaran PKn diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan. Diberikannya mata pelajaran PKn pada setiap jenjang pendidikan karena inti pokok pelajaran PKn adalah pembentukan moral atau karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, PKn menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa.

Menurut Sumarsono, dkk (2001 : 3) berpendapat bahwa PKn adalah pendidikan yang memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela Negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Senada dengan pendapat Noor Ms Bakry (2010 : 3) yang menyatakan bahwa Pkn adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.

Abdul Azis Wahab (2002 : 3) berpendapat bahwa PKn merupakan program pendidikan yang berlandaskan Pancasila yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang

berakar pada budaya bangsa Indonesian dan diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku pada kehidupan sehari-hari. Daryono (1998 : 12) mengemukakan bahwa PKn adalah suatu usaha sadar, yang terencana dan terarah, melalui pendidikan formal untuk mentransformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila pada peserta didik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Suharno, dkk (2008 : 1) yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang berlandaskan oleh Pancasila. Pada Pendidikan Kewarganegaraan tersebut mengandung nilai luhur dan moral yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan menjadikan peserta didik memiliki sikap cinta tanah air melalui sikap kecintaan, kesetiaan dan rela berkorban demi bangsa dan tanah air.

## **2. Prinsip – prinsip Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memuat konsep nilai dan moral sehingga perlu diciptakan suatu pembelajaran yang benar-benar bermakna bagi siswa tidak hanya sekedar pengetahuan saja melainkan juga mencakup pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis serta evaluasi. Hal

tersebut dapat dilakukan dengan cara menciptakan suatu pembelajaran yang aktif yaitu salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012 : 56-59) terdapat model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran PKn yaitu : model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran berbasis portofolio. Model pembelajaran kontekstual dapat digunakan dalam pembelajaran PKn karena dengan model ini diharapkan terbentuk korelasi langsung antara materi yang dipelajari dengan pengalaman siswa sehari-hari. Model pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan dalam pembelajaran PKn karena dalam pembelajaran dengan model kooperatif dilakukan dengan kelompok-kelompok sehingga dapat menciptakan kelas yang demokrasi. Sedangkan pembelajaran berbasis portofolio dapat digunakan dalam pembelajaran PKn karena dengan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai cara pengumpulan nilai siswa berupa kumpulan pekerjaan siswa yang berwujud benda fisik.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, strategi, metode serta media pembelajaran juga harus mendukung. Dalam pembelajaran hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi agar dapat tercipta pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pembelajaran yang digunakan juga harus tepat sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut agar siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan karena didukung dengan metode yang tepat. Selain model, strategi, metode media pembelajaran juga dibutuhkan

pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa (Wuri Wuryandani & Fathurrohman, 2012 : 76). Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengkonkretkan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn yang banyak materi bersifat abstrak.

Pada penelitian ini, pembelajaran PKn materi globalisasi dilakukan dengan penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Mata pelajaran PKn diberikan dengan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SD N Sendangsari. Kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang SD dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah dengan berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BSNP. Berdasarkan KTSP mata pelajaran PKn di sekolah dasar tidak lagi terintegrasi dengan mata pelajaran IPS, melainkan berdiri sendiri menjadi mata pelajaran PKn.

### **3. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

#### **a. Tujuan PKn di SD**

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut :

- 1) Berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi dan bertanggung jawab serta bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa yang lain.

- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia baik langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Kurikulum KTSP, 2006)

Kompetensi-kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran PKn sesuai yang disebutkan di atas salah satunya yaitu mencakup aspek kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk melatih siswa berpikir kritis, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PKn serta memiliki sikap tanggungjawab. Berpikir kritis diwujudkan dengan kegiatan *game* yang berupa menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari secara individu. Selain kegiatan *game*, berpikir kritis juga diwujudkan pada saat siswa mengerjakan LKS yang berupa tugas kelompok. Berpartisipasi dalam proses pembelajaran diwujudkan dengan kegiatan diskusi kelompok. Pembelajaran PKn dengan model *cooperative learning* tipe TGT ini, kegiatan diskusi tidak sekedar diskusi seperti pada pembelajaran biasa melainkan setiap siswa pada kelompok diberikan tugas dan tanggungjawab masing-masing sehingga semua siswa berperan aktif pada diskusi tersebut. Setiap individu memiliki kesadaran agar dapat memberikan sumbangan skor untuk kemenangan kelompoknya. Oleh karena itu sebagai seorang guru haruslah dapat mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan tersebut sehingga hasil belajar PKn akan sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan dari mata pelajaran PKn di SD dapat tercapai.

- b. Fungsi PKn di SD

Pendidikan merupakan sesuatu yang wajib untuk dikenalkan kepada anak sebagai salah satu upaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa



yang lebih baik. Seorang anak haruslah dapat memperoleh suatu pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar anak memperoleh pendidikan yaitu melalui suatu lembaga sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga yang berfungsi untuk memberikan pendidikan yang berupa pengetahuan-pengetahuan baru yang belum dimiliki oleh anak. Di sekolah anak akan belajar berbagai pengetahuan yang disampaikan dalam mata pelajaran.

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa SD pada setiap tingkatan kelas. Menurut Suharno, dkk ( 2006 : 21) salah satu pelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai guna pembentukan warga Negara yang mempunyai komitmen dan konsisten kuat terhadap NKRI yaitu pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajaran PKn di SD berfungsi untuk menanamkan nilai dalam proses pembentukan warga Negara yang cinta terhadap NKRI.

Penelitian ini berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran PKn agar dapat menyenangkan serta menjadikan siswa aktif sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilakukan dengan cara penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan dan menjadikan siswa aktif. Apabila setelah penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT hasil belajar kognitif siswa meningkat maka akan menyadarkan kepada guru bahwa proses pembelajaran PKn hendaknya dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan siswa SD salah satunya yaitu

dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. Ruang Lingkup PKn di Sekolah Dasar**

Ruang lingkup pembelajaran PKn di SD yang dikutip oleh Suharno, dkk (2006: 41-42) adalah sebagai berikut :

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan Negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi : Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi Negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungan, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan ruang lingkup yang dipaparkan di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil materi tentang globalisasi dengan uraian sebagai berikut :

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap teradap globalisasi di lingkungan  
Kompetensi Dasar : 4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan.

Indikator : 4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi.

1.1.2 Menceritakan proses globalisasi.

1.1.3 Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap makanan, permainan, komunikasi dan transportasi.

1.1.4 Memberi contoh pengaruh positif dan negatif globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi serta transportasi.

1.1.5 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan di Indonesia

1.1.6 Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan di Indonesia.

1.1.7 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi.

1.1.8 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh positif globalisasi.

1.1.9 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif globalisasi.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Kata belajar sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari khususnya jika kita sedang membicarakan mengenai pendidikan. Menurut Agus Suprijono (2011: 3) belajar dalam idealism berarti kegiatan psikofisik sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Adapun belajar juga dapat dilihat secara mikro maupun makro. Dalam pengertian secara makro atau luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Menurut Patta Bundu (2006: 36) belajar diartikan sebagai suatu perubahan dari system direktori yang memungkinkannya berfungsi lebih baik dan dalam proses belajar ada lima faktor yang mempengaruhinya yaitu waktu, lingkungan sosial, komunikasi, intelegensi, dan pengathuan tentang belajar itu sendiri.

Rochmat Wahab dan Solehuddin (1999: 245) menyatakan “belajar merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku dan pribadi yang bersifat permanen”. Belajar pada pendapat tersebut merupakan suatu bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Asep Jihad dan Abdul Haris ( 2013 : 1) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar siswa di sekolah dan di lingkungan lainnya. Sedangkan menurut Syah (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013 : 1) pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relative positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Menurut Slavin (Baharuddin & Nur Wahyuni, 2010: 127-128) belajar berdasarkan teori konstruktivisme memiliki beberapa strategi yaitu :

- a. *Top-down processing*, yaitu siswa belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan.
- b. *Cooperative learning*, siswa belajar dalam pasangan-pasangan atau kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang dihadapi. Kelompok belajar menjadi tempat untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu.
- c. *Generative learning*, siswa diharapkan menjadi lenoh dapat melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulus baru. Selain itu juga mengajarkan sebuah metode untuk kegiatan mental saat belajar, seperti

membuat pertanyaan, kesimpulan, atau analogi-analogi terhadap apa yang sedang dipelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku dan pribadi yang bersifat permanen. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas. Apabila pembelajaran dapat memberikan perubahan serta peningkatan siswa kearah yang lebih baik maka belajar dikatakan berhasil. Agar hal tersebut dapat terwujud maka proses pembelajaran haruslah menarik bagi siswa serta sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain dan bekerja secara kelompok. Maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri sebab hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Agus Suprijono (2012: 5) menyatakan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan”.

Soedijarto (Purwanto, 2011: 46) menyatakan “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Hamzah B Uno (2008: 213) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang dicapai setelah melaksanakan proses belajar di mana perubahan perilaku tersebut disebabkan karena pencapaian atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **3. Hasil Belajar Kognitif**

Ranah kognitif menurut Nana Sudjana (2006 : 23-28) mencakup enam tipe hasil belajar yaitu sebagai berikut :

a. Tipe hasil belajar : Pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan mencakup pengetahuan faktual maupun pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Tes pengetahuan yang banyak dipakai adalah tipe melengkapi, isian, benar-salah.

b. Tipe hasil belajar : Pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi dari pada tipe hasil belajar pengetahuan. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, pengetahuan juga sangat mendukung pemahaman karena untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu :

- 1) Pemahaman terjemahan, yaitu mulai dari terjemahan arti yang sebenarnya.
- 2) Pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman ekstrapolasi, dengan pemahaman ini diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Tes pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan tipe benar-salah banyak mengungkapkan aspek pemahaman.

c. Tipe hasil belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Prinsip merupakan abstraksi suatu proses atau suatu hubungan mengenai kebenaran dasar atau hukum umum yang berlaku di bidang ilmu tertentu. Sedangkan generalisasi merupakan rangkuman sejumlah informasi atau hal khusus yang dapat dikenakan pada hal khusus yang baru.

d. Tipe hasil belajar : Analisis



Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

e. Tipe hasil belajar : Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

f. Tipe hasil belajar : Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran yang sudah dipelajari.

Ranah kognitif yaitu ranah yang mencakup kegiatan intelektual. Berdasarkan revisi taksonomi Bloom oleh Anderson dan Karthwol tahun 2001 (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010 : 9) menyatakan bahwa ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan mengingat atau menghafal, mengerti atau memahami, memakai atau mengaplikasikan, menganalisis, menilai atau mengevaluasi, dan mencipta. Berikut ini tabel keenam tingkatan ranah kognitif.

Tabel 2. Tingkatan kognitif berdasarkan taksonomi Anderson.

Tingkatan Kognitif	Keterangan
Mengingat (C1)	Menghafal, mengingat kembali
Mengerti (C2)	Menjelaskan pengetahuan yang diperoleh menggunakan kata-kata sendiri
Memakai (C3)	Kemampuan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah
Menganalisis (C4)	Memecah bahan ke dalam unsur-unsur pokok dan menentukan hubungan satu sama lain
Menilai (C5)	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu
Mencipta (C6)	Membuat produk baru dengan struktur yang belum pernah ada sebelumnya.

(Sumber : Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010 : 9)

Menurut Bloom dan Krathwohl dalam Suharsimi Arikunto (2012 : 131-132) membagi ranah kognitif ke dalam 6 tingkatan yaitu :

a. Mengenal (*recognition*)

Dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau tiga jawaban. Maksudnya disini siswa dilatih untuk mengenali jawaban yang benar. Selain mengenal siswa juga harus mengungkap atau mengingat kembali. Dalam tahap ini pada umumnya siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Dalam pemahaman ini, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

c. Penerapan atau aplikasi (*application*)

Dalam penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

d. Analisis (*analysis*)

Dalam analisis siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.

e. Sintesis (*synthesis*)

Siswa diminta untuk menggabungkan atau menyusun kembali hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan kata lain bahwa dengan soal sintesis siswa diminta untuk melakukan generalisasi.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi yaitu apabila penyusunan soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu yang diajukan oleh penyusun soal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yaitu skor yang diperoleh dari pekerjaan tes yang telah dirancang sesuai dengan materi yang dipelajari siswa setelah siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pada penelitian ini tingkatan kognitif difokuskan pada mengingat/mengetahui (C1), mengerti/memahami (C2), dan memakai/mengaplikasi (C3) karena ketiga aspek tersebut yang dianggap sesuai dengan usia anak sekolah dasar.

### C. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Karakteristik siswa dapat dilihat dari tahap perkembangan yang dialami oleh siswa tersebut. Tahap perkembangan anak sendiri dapat dilihat dari sudut perkembangan intelektual/kognitif. Perkembangan kognitif tentu mengalami suatu tahapan-tahapan. Urutan tahap-tahap perkembangan kognitif tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan tahap sebelumnya (Paul Suparno, 2001 : 25). Berikut merupakan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget.

Tabel 3. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

<b>Periode</b>	<b>Usia</b>	<b>Deskripsi Perkembangan</b>
1. Sensorimotor	0 – 2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru terbentuk refleks-refleks sederhana, seperti : menggenggam atau mengisap.
2. Praoperasional	2 – 6 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti : kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3. Operasi Konkret	6 – 11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuannya yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4. Operasi Formal	11 tahun sampai dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan obyek-obyek konkret. Remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

(Sumber : *Buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* Karangan Syamsu Yusuf LN, 2007)

Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak SD berada pada tahap operasi konkret karena di Indonesia anak masuk SD pada usia 6 atau 7

tahun sehingga usia anak SD bervariasi antara 12 – 13 tahun. Seperti yang dikemukakan oleh Syamsu Yusuf LN ( 2007 : 23) yang membagi fase-fase perkembangan individu dalam tabel berikut.

Tabel 4. Fase-Fase Perkembangan Individu

Tahap Perkembangan	Usia
Masa usia pra sekolah	0,0 – 6,0
Masa usia sekolah dasar	6,0 – 12,0
Masa sekolah menengah	12,0 – 18,0
Masa usia mahasiswa	18,0 – 25,0

(Sumber : Buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja Karangan Syamsu Yusuf LN, 2007)

Pada tabel di atas masa usia sekolah dasar yaitu usia 6 – 12 tahun. Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya.

Siswa kelas 4 SD masuk dalam kategori kelas tinggi karena rata-rata anak kelas 4 berusia 9-11 tahun. Anak pada usia ini sudah mampu melakukan penalaran walaupun masih mengalami kesulitan dalam melihat permasalahan secara keseluruhan. Selain itu anak pada usia ini juga sudah tidak begitu egosentris karena menyadari orang lain mempunyai pendapat yang bias berbeda.

Secara umum, fase perkembangan intelektual anak SD (6-12 tahun) menurut Syamsu Yusuf LN (2007 : 178-179) anak sudah mampu mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kognitif (membaca, menulis dan menghitung).

Pada usia SD daya pikirnya sudah berkembang kearah berpikir konkret dan rasional. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Pada usia ini anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Di samping itu, anak juga diberikan pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya.

Selain karakteristik anak Sekolah Dasar berdasarkan tahap perkembangan yang dijelaskan di atas, karakteristik dari siswa SD yang lain adalah anak senang bermain. Hal tersebut didukung oleh pendapat Desmita (2012: 35) yang menyatakan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan karakteristik kelas IV SD yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini berusaha untuk melakukan proses pembelajaran PKn dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya permainan pada pembelajaran PKn melalui model *cooperative learning* tipe TGT. Siswa SD senang bermain maka, pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini terdapat kegiatan permainan yang berupa *game* akademik. Tujuannya yaitu agar penyampaian materi pembelajaran PKn dapat menyenangkan bagi siswa sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi pelajaran PKn. Selain dengan permainan, pembelajaran PKn pada penelitian ini juga dilakukan dengan

diskusi kelompok yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bekerja dalam kelompok. Melalui hal tersebut diharapkan dapat menjadikan pembelajaran PKn yang dapat menyenangkan bagi siswa karena sesuai dengan karakteristik siswa sehingga hasil dari pembelajaran PKn dapat maksimal.

#### **D. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Agus Suprijono ( 2012 : 45) model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk guru di kelas. Maksud dari pendapat tersebut yaitu model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran oleh guru di kelas.

Pendapat lain tentang model pembelajaran dikemukakan oleh Arends (Agus Suprijono, 2012 : 46) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas.

Menurut Trianto (2010 : 51) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran sangatlah penting dalam merencanakan maupun melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Joyce (Agus Suprijono, 2012 : 46) fungsi model adalah “*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Jadi fungsi dari model pembelajaran sangatlah penting bagi guru sebagai pedoman dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang dirancang secara khusus dan digunakan sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya model pembelajaran akan mempermudah guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran di kelas. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam pembelajaran sehingga pada saat melaksanakan aktivitas pembelajaran guru akan lebih mudah melaksanakannya.

## **E. Model *Cooperative Learning***

### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning***

*Cooperative Learning* atau sering disebut dengan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di kelas haruslah



memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar secara aktif baik itu secara individu maupun kelompok. Menurut Isjoni (2009 : 23) pembelajaran kooperatif (*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. Senada dengan pendapat Agus Suprijono (2012: 30-31) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga pengetahuan seharusnya dikonstruksikan (dibangun) bukan dipersepsi secara langsung oleh indra”. Pendapat tersebut berarti bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya lebih didominasi oleh aktivitas peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuannya bukan sebaliknya. Interaksi sosial antar peserta didik merupakan unsur yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan guru dapat memilih beberapa model pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas siswa salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

Menurut Agus Suprijono (2012 : 54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif guru bertugas untuk mengarahkan pembelajaran, menetapkan tugas serta menyediakan bahan-bahan dan

informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Slavin (2008 : 4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif akan tercipta kelas yang siswanya diharapkan dapat saling membantu, berdiskusi satu sama lain untuk mencari suatu kebenaran sehingga akan meningkatkan pengetahuan masing-masing individu mengenai materi yang dipelajari dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing individu.

Etin Solihatin, dkk (2007 : 4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan masing-masing anggota kelompok tersebut.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Sugiyanto (2010 : 37) adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi dalam proses belajar dengan pembelajaran kooperatif dilakukan dengan bentuk kelompok-kelompok. Siswa saling berkelompok dengan temannya dan saling berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari.

Menurut Johnson (Isjoni, 2007 : 30) pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran. Kaedah yang dimaksud yaitu suatu pembelajaran yang melibatkan pelajar yang belajar dalam kumpulan yang kecil. Setiap pelajar dalam kumpulan kecil ini diharapkan bekerjasama untuk memperlengkap dan memperluas pembelajaran diri sendiri dan juga ahli yang lain.

Nur Asma (2006 : 12) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka belajar bersama teman-temannya.

Menurut Sunal dan Haas (Isjoni & Mohd. Arif Ismail, 2008) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dimana proses pembelajaran yang dilakukan mendorong siswa untuk belajar secara aktif dengan cara bekerja sama dalam kelompok-

kelompok kecil. Siswa dapat saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Hal tersebut maka kemampuan siswa akan digunakan dan berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, model *cooperative learning* tepat digunakan pada penelitian ini dalam rangka mencapai pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Tujuan Model *Cooperative Learning***

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Agus Suprijono, 2012 : 61). Selain itu pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan rasa kerja sama satu dengan yang lainnya karena dalam pembelajaran kooperatif belajar dilakukan dengan kelompok-kelompok kecil sehingga setiap individu dituntut dapat bekerja sama dengan masing-masing kelompoknya.

Etin Solihatin, dkk (2007 : 5) menyatakan bahwa model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara anggota kelompok maka akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan sikap yang dikaitkan dengan dunia nyata di masyarakat pada saat proses

pembelajaran sehingga akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan hasil belajar.

Nur Asma (2006 : 12) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Penjelasan masing-masing tujuan tersebut yaitu :

a. Pencapaian hasil belajar

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk 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.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan sosial sangat penting dimiliki dalam masyarakat karena banyak aktivitas dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat, meskipun beragam budayanya.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan cara bekerja secara kelompok sehingga pencapaian hasil belajar dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* merupakan salah satu tujuan yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

### **3. Prinsip – prinsip Model *Cooperative Learning***

Menurut Isjoni (2007 : 31-34) suatu pembelajaran dikatakan kooperatif apabila pembelajaran tersebut mengandung 7 prinsip yaitu :

#### **a. Saling bergantungan positif ( *Positive Interdependence* )**

Setiap pelajar harus merasa nasibnya mereka adalah serupa dan saling bergantungan satu dengan yang lainnya. Agar dapat tercipta keadaan tersebut maka dalam belajar secara kelompok tetapkan matlamat kumpulan yang jelas, berikan ganjaran kepada ahli-ahli kumpulan, bagikan bahan sumber di antara ahli-ahli kumpulan dan berikan peranan sampingan kepada ahli-ahli kumpulan.

#### **b. Interaksi bersemuka ( *Face To Face Interaction* )**

Ahli-ahli kumpulan perlu duduk tidak jauh di antara satu sama lain dan saling berinteraksi. Interaksi ini sebagai hasil dari saling ketergantungan positif.

c. Akauntibiliti Individu (*Individual Accountability*)

Setiap ahli kumpulan bertanggung jawab untuk belajar karena dalam pembelajaran kooperatif setiap ahli kumpulan diharapkan menjadi individu yang berkebolehan. Cara yang dapat dilakukan untuk menstruktur akauntibility individu yaitu : (1) memberikan ujian individu kepada semua pelajar, (2) memilih acak salah seorang daripada ahli untuk menerangkan jawapan kumpulan, (3) memilih acak satu salinan laporan daripada ahli-ahli kumpulan untuk diurutkan sesuai dengan tingkatannya (diranking).

d. Penglibatan seksama

Kemahiran-kemahiran kooperatif untuk bergaul secara berkesan dengan individu lain tidak wujud secara automatik apabila ia diperlukan. Ahli-ahli kumpulan harus diajar dan didorong untuk menggunakan kemahiran-kemahiran kooperatif yang perlu untuk mewujudkan kumpulan yang produktif.

e. Pemrosesan Kumpulan (*Group Processing*)

Pemrosesan kumpulan disebut juga membuat refleksi. Dapat dilihat di akhir perbincangan atau aktivitas pembelajaran. Apabila ditemukan kelemahan maka harus dilakukan perbaikan pada pembelajaran yang akan datang.

f. Kemahiran sosial

Setiap ahli kumpulan perlu mempunyai kemahiran sosial agar kumpulan kooperatif dapat berjalan dengan berkesan. Kagan (Isjoni, 2007 : 34) menjelaskan kepentingan kemahiran sosial yaitu : (1) lebih banyak lulusan sekolah yang gagal bekerja karena kurangnya kemahiran sosial dari pada yang

kurang kemahiran teknikal, (2) pemerolehan kemahiran sosial penting dalam kejayaan hidup hari ini, (3) pelajar perlu kemahiran sosial untuk modal bekerja di tempat di mana saling kebergantungan.

g. Interaksi serentak

Yang dimaksud interaksi serentak adalah apabila pelajar-pelajar bekerja atau terlibat secara serentak dalam kumpulan kooperatif mereka. Interaksi serentak mempertingkatkan penglibatan aktif setiap murid dan mempertingkatkan potensi belajar setiap pelajar.

Menurut Nur Asma ( 2006 : 14-15) terdapat lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

a. Belajar siswa aktif

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individu. Dengan kegiatan belajar secara kelompok ini maka akan menciptakan siswa yang aktif karena dalam pembelajaran kooperatif ini peran masing-masing individu sangat penting.

b. Belajar kerjasama

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dilakukan dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari. Semua siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan



diskusi, memecahkan masalah dan mengujinya secara bersama-sama sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama dalam kelompok.

c. Pembelajaran partisipatorik

Pembelajaran kooperatif menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik karena melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

d. *Reactive teaching*

Penerapan model pembelajaran kooperatif guru harus menciptakan strategi agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Apabila guru mengetahui bahwa siswanya merasa bosan, maka guru harus segera mencari cara untuk mengantisipasinya. Ciri-ciri guru yang reaktif : (1) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, (2) pembelajaran dari guru dimulai dari hal-hal yang diketahui dan dipahami siswa, (3) selalu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, (4) mengetahui hal-hal yang membuat siswa bosan dan segera menanggulangnya.

e. Pembelajaran yang menyenangkan

Model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dengan suasana yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan. Pembelajaran yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru di luar maupun di dalam kelas guru harus bersikap ramah dan menyayangi siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai prinsip pembelajaran dengan model kooperatif tersebut, maka dalam penelitian ini menerapkan beberapa prinsip tersebut, yaitu :

- a. Saling bergantung positif, yang diwujudkan dengan pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi terdapat kerja secara individu namun hasilnya berpengaruh terhadap kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan pada saat *game* akademik. *Game* akademik dilakukan secara individu namun skor yang dikumpulkan berpengaruh untuk kemenangan individu. Hal tersebut dapat memberikan kesadaran bagi siswa satu kelompok untuk saling membantu memahami materi pelajaran pada saat belajar secara kelompok dengan tujuan agar pada saat *game* akademik masing-masing siswa dapat memberikan skor bagi kemenangan kelompoknya.
- b. Interaksi bersemuka, diwujudkan dengan pembelajaran secara kelompok. Masing-masing kelompok duduk bersama untuk mendiskusikan LKS pada setiap pertemuan.
- c. Akuntabilitas Individu, diwujudkan dengan *game* akademik yang memberikan kesadaran siswa agar dapat memberikan sumbangan skor untuk kemenangan kelompoknya, artinya siswa harus dapat menguasai materi pelajaran agar dapat memperoleh skor pada saat *game* akademik. Hal tersebut membantu siswa agar dapat bersungguh-sungguh pada waktu pembelajaran sehingga akan menjadi siswa yang berkebolehan.
- d. Belajar siswa aktif, diwujudkan dengan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran didominasi oleh siswa, siswa berdiskusi,

mempresentasikan diskusinya serta adanya *game* akademik. Kegiatan tersebut dapat menjadikan siswa akan sehingga siswa tidak hanya diam dan mendengarkan guru menjelaskan materi PKn.

- e. Belajar kerjasama, diwujudkan dalam pembelajaran secara berkelompok serta berdiskusi menyelesaikan LKS.
- f. Pembelajaran yang menyenangkan, diwujudkan dengan adanya game pada pembelajaran melalui model cooperative learning tipe TGT ini, sehingga akan menyenangkan bagi siswa SD. Selain adanya game, pembelajaran juga dilakukan dengan berkelompok. Hal tersebut menyenangkan bagi siswa karena karakteristik siswa SD adalah senang bermain serta senang bekerja secara kelompok atau bersama.

#### **4. Langkah – langkah Model *Cooperative Learning***

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif atau sering juga disebut dengan sintak model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012 : 65) sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 fase yaitu :

- a. Fase pertama : Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran.
- b. Fase kedua : Menyajikan informasi. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
- c. Fase ketiga : Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah memberikan penjelasan kepada peserta

didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.

- d. Fase keempat : Membantu kerja tim dan belajar. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
- e. Fase kelima : Mengevaluasi. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah menguji pengetahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f. Fase keenam : Memberikan pengakuan atau penghargaan. Pada fase ini yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Stahl ; Slavin (Etin Solihatin, 2007 :10-11) juga memaparkan mengenai langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif yaitu menjelaskan secara operasional langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- a. Langkah pertama yaitu dosen atau guru merancang rencana program pembelajaran. Pada langkah ini yang dilakukan dosen atau guru yaitu mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dalam merancang program pembelajaran harus mengorganisasikan materi dan tugas-tugas mahasiswa atau siswa yang mencerminkan sikap kerja dalam kelompok kecil. Artinya yaitu bahwa materi dan tugas-tugas tersebut adalah untuk diajarkan dan dikerjakan secara bersama atau kerja kelompok.

- b. Langkah kedua, dosen atau guru merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan mahasiswa atau siswa pada saat belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil.
- c. Langkah ketiga, dalam melakukan observasi dosen atau guru mengarahkan dan membimbing mahasiswa atau siswa baik secara individual maupun kelompok dalam hal maupun mengenai sikap dan perilaku selama kegiatan belajar berlangsung.
- d. Langkah keempat, memberikan kesempatan mahasiswa atau siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif yang telah disampaikan di atas, maka dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Persiapan

- 1) Materi

Peneliti bersama dengan guru mempersiapkan materi PKn yang akan diajarkan, mempersiapkan lembar kerja siswa serta soal *game*.

- 2) Mempersiapkan siswa ke dalam tim

Setiap tim terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, artinya dalam setiap tim mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik. Pembagian kelompok ditentukan oleh peneliti bersama guru berdasarkan nilai mata pelajaran PKn pada saat ulangan tengah semester genap. Kegiatan kelompok pada penelitian ini berupa diskusi mengerjakan lembar kerja siswa.

### 3) Menempatkan siswa ke dalam meja turnamen

Pada saat *game* akademik masing-masing siswa ditempatkan berdasarkan kemampuan akademiknya dan saling berlomba dengan siswa dari kelompok yang berbeda.

## b. Pelaksanaan

### 1) Penyampaian materi

Guru menyampaikan materi dengan menggunakan *power point* sehingga materi yang dijelaskan disertai dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

### 2) Belajar tim

Setiap kelompok melakukan diskusi dan mengerjakan lembar kerja siswa. Hasil dari diskusi akan dipresentasikan oleh wakil dari setiap kelompok di depan kelas.

### 3) *Game*

*Game* dilakukan dengan kelompok homogen. Siswa dibentuk menjadi kelompok homogen untuk melakukan *game* akademik. Setelah *game* selesai siswa kembali ke kelompok awal.

### 4) Turnamen

Kegiatan turnamen dilakukan pada saat *game* akademik. Masing-masing siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding melawan anggota kelompok lain dengan kemampuan akademik yang sama setiap kelompok.

### 5) Rekognisi tim

Langkah pertama untuk memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang adalah dengan perhitungan skor pada saat *game* akademik. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dengan skor anggota lain dalam satu kelompok.

### **5. Kelebihan Model *Cooperative Learning***

Penggunaan pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan atau keuntungan yang diperoleh bagi siswa maupun guru. Menurut Sugiyanto (2010 : 43-44) terdapat banyak nilai pembelajaran kooperatif antara lain yaitu :

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial masing-masing individu.
- b. Memungkinkan siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- f. Membangun persahabatan satu dengan yang lainnya yang akan terus berlanjut hingga masa dewasa.
- g. Keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktekkan dalam pembelajaran kooperatif.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama teman.
- i. Meningkatkan kemampuan melihat masalah dan situasi dalam berbagai persepektif.

- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan dari segi apapun.

Suatu pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara membagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Akan tetapi pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dari pada model pembelajaran lain yang juga menggunakan kelompok-kelompok. Menurut Slavin; Stahl (Etin Solihatin, dkk, 2007 : 4) *cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dengan model *cooperative learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan terjadi hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif dalam kelompok.

Anita Lie (2004 : 29) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Terdapat unsur-unsur dasar yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Apabila pendidik dapat melaksanakan prosedur pembelajaran dengan model *cooperative learning* maka memungkinkan pengelolaan kelas dapat dilakukan dengan lebih baik.

Nur Asma (2006 : 26) menyatakan bahwa banyak hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli tentang keuntungan penggunaan model pembelajaran kooperatif baik dalam aspek akademik maupun nonakademik siswa. Pembelajaran kooperatif dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa



menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran kooperatif juga meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi.

Dari pendapat beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan diantara model pembelajaran yang lain yaitu : 1) meningkatkan kepekaan sosial, 2) meningkatkan keaktifan siswa, 3) tanggung jawab perseorangan tinggi, 4) menghilangkan sikap egois, 5) meningkatkan sikap percaya kepada teman, 6) meningkatkan solidaritas antar sesama teman.

#### **F. Model Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Secara umum menurut Slavin, Robert E. (2008 : 163) TGT (*Teams Game Tournament*) sama seperti STAD yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang terdiri atas lima komponen utama meliputi : presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individu, rekognisi. Perbedaannya yaitu 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.

Nur Asma (2006: 54) menjelaskan tentang pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu, pembelajaran didahului dengan penyampaian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah

pertanyaan kepada siswa, kemudian siswa melakukan diskusi pada kelompoknya masing-masing. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan rekan-rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Isjoni (2007: 35) berpendapat, *Teams Games Tournament* (TGT) sama seperti *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada dasarnya, tetapi ujian, kuis dan pembentangan digantikan dengan permainan akademik yang dijalankan setiap minggu. Setiap ahli kumpulan mempelajari bahan yang diajar secara beramai-ramai. Namun begitu semua permainan sedang berlangsung ahli-ahli kumpulan tidak dibenarkan membantu rekan yang terlibat dalam permainan ketika itu.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT menurut Slavin, Robert E. (2008 : 163-169) adalah sebagai berikut :

#### 1. Presentasi di kelas

Materi dalam TGT diperkenalkan dalam presentasi kelas dapat dilakukan dengan pengajaran langsung maupun diskusi yang dipimpin oleh guru. Perbedaan dengan pengajaran biasa yaitu bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Melalui cara ini siswa akan memiliki kesadaran bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan presentasi karena dengan perhatian tersebut akan membantu mereka dalam mengerjakan kuis-kuis dan skor yang mereka peroleh akan menentukan skor tim.

Pada penelitian ini, sebelum menyampaikan materi pembelajaran guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dengan maksud agar siswa dapat beradaptasi bersama kelompoknya. Siswa bersama kelompoknya duduk berdekatan agar lebih akrab dengan kelompoknya. Guru menyampaikan materi pembelajaran apabila seluruh kelompok telah duduk bersama kelompoknya. Penyampaian materi oleh guru menggunakan *power point* agar siswa tertarik dalam memperhatikan penjelasan materi PKn tentang globalisasi oleh guru.

## 2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Artinya, pembentukan tim TGT dilakukan secara heterogen. Fungsi tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan tim ini juga berfungsi untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

Pada penelitian ini setiap tim terdiri dari 4-5 siswa yang terdiri dari kemampuan beragam artinya kelompok dibentuk secara heterogen. Kegiatan kelompok pada penelitian ini berupa diskusi bersama kelompok untuk menyelesaikan lembar kerja siswa.

## 3. Game

*Game* terdiri atas kumpulan pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran yang berguna untuk menguji pengetahuan siswa. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang

masing-masing mewakili tim yang berbeda. Biasanya *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang didapatkannya.

Permainan atau *game* memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Menurut Erna Iswati (2008: 4-6), manfaat permainan bagi anak adalah sebagai berikut:

a. Aspek Sosial

Permainan memberikan dampak positif bagi perilaku sosial anak. Kegiatan bermain merupakan suatu sarana belajar bagi anak tentang cara berhubungan dengan temannya. Permainan dapat mengurangi rasa egosentris anak karena anak harus memperhatikan cara pandang teman bermainnya.

b. Aspek Mental

Permainan dapat meningkatkan kestabilan emosi anak. Timbulnya kegembiraan yang dirasakan anak dapat memengaruhi kestabilan anak. Permainan dapat melatih anak dalam menjaga dan mengatur keadaan hatinya untuk menghadapi masalah. Anak dapat belajar memilih alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang muncul antara teman sebaya dalam bermain. Permainan dapat melatih anak meredam emosi untuk menghindari musuh.

c. 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. Permainan juga dapat melatih anak dalam memecahkan masalah. Anak-anak dapat bertahan lebih lama dalam menghadapi kesulitan sebelum kesulitan yang anak hadapi dapat dipecahkan.

Pada penelitian ini *game* yang dilakukan berupa *game* akademik yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang baru dipelajari pada hari itu. Tujuan dari pemberian pertanyaan yang dikemas dengan cara permainan yaitu agar siswa dalam melakukan kegiatan tersebut tidak merasa bosan dan kesulitan karena dengan permainan siswa akan merasa senang dalam melakukan sehingga rasa bosan dan sulit tidak dirasakan oleh siswa.

#### 4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Pada penelitian ini, turnamen dilakukan pada saat melakukan *game*. Setiap individu akan saling berlomba dengan individu dari kelompok lain untuk dapat mengumpulkan skor bagi kelompoknya. Turnamen dilakukan dengan kelompok baru yang homogen sehingga persaingan dalam turnamen tersebut akan berjalan dengan seimbang karena setiap kelompok tersebut memiliki kemampuan yang sama.

#### 5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. Pada penelitian ini rekognisi tim diberikan pada *akhir* game setelah masing-masing kelompok menghitung skor yang dikumpulkan. Apabila semua kelompok telah mengetahui skor yang dikumpulkan maka kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

#### 6. Menempatkan siswa ke dalam tim

Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen pertama yaitu dengan membuat lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut tertulis daftar nama siswa sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya, gunakan peringkat seperti yang digunakan dalam pembentukan tim. Hitung siswa di kelas jika jumlah siswa habis dibagi 3 maka setiap meja turnamen berisi tiga peserta dari tim yang berbeda. Tunjukkan tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2 dan seterusnya. Jika terdapat siswa yang tersisa jika sudah dibagi tiga maka satu atau dua meja dari meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta. Pada penelitian ini, *game* dilakukan dengan menempatkan siswa sesuai dengan tingkatan kemampuan. Artinya *game* dilakukan dengan kelompok homogen dan berpisah tempat duduk dengan kelompok awal.

## G. Kerangka Pikir

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD. Mata pelajaran PKn berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai warga negara. Namun pada kenyataannya pembelajaran PKn di kelas masih kurang dapat memberikan makna bagi siswa. Kurang menariknya pembelajaran PKn bagi siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang bermaknanya pembelajaran PKn. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn pada dasarnya dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran guna menarik perhatian siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *cooperative learning*.

Model *cooperative learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa belajar bersama kelompok-kelompok kecil yang mengharuskan setiap individu untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi kelompoknya. Hal tersebut mendorong siswa untuk berperan aktif bagi kelompoknya. Siswa akan memiliki tanggung jawab terhadap kemajuan kelompoknya sehingga setiap individu akan berusaha menyumbangkan kemenangan bagi kelompoknya.

Pemilihan model *cooperative learning* juga dikarenakan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Agus Suprijono, 2012 : 61). Selain itu, Nur Asma ( 2006

: 12) juga berpendapat bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mencapai hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif maka pembelajaran dapat mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan.

Peran guru dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* adalah sebagai fasilitator dan pembimbing. Sebagai fasilitator guru menyediakan peralatan yang digunakan selama proses pembelajaran. Sebagai pembimbing guru hendaknya mengawasi dan mengarahkan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, di akhir pembelajaran guru harus membahas dan meluruskan mengenai materi yang telah dipelajari.

Terdapat banyak tipe model *cooperative learning*, pada tingkat SD tipe TGT (*Teams Games Tournament*) cocok apabila digunakan dalam pembelajaran PKn. Hal tersebut karena sesuai dengan usia perkembangan anak SD yang suka untuk bermain serta komponen-komponen dalam model *cooperative learning* tipe TGT yang telah disebutkan di atas menjadikan suatu pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat mendukung dalam pembelajaran PKn karena dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran PKn maka siswa akan tidak bosan mempelajari materi PKn yang sangat luas karena tidak disampaikan dengan ceramah dari guru. Pembelajaran PKn dengan model *cooperative learning* tipe TGT akan berlangsung dengan menarik karena pembelajaran dikemas dengan bermain. Apabila pembelajaran PKn



berlangsung menarik maka siswa akan senang pada saat pembelajaran dengan demikian tujuan pembelajaran PKn akan tercapai sehingga hasil belajar siswa akan sesuai dengan yang diharapkan.

#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B di SD Sendangsari tahun ajaran 2015/2016.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). “Penelitian tindakan kelas atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama *Classroom Action Research* (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas” (Suharsimi Arikunto, 2007: 2). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yang memiliki makna bahwa peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun peneliti melakukan kerja sama dengan guru kelas yang lain. Menurut Kasihani Kasbolah (1999 : 123) penelitian tindakan kolaboratif merupakan penelitian yang melibatkan beberapa pihak yaitu guru, kepala sekolah, maupun dosen secara serentak melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran, menyumbang pada perkembangan teori, dan peningkatan karier guru.

Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan dan melakukan penelitian. Hubungan peneliti dengan guru bersifat kemitraan, yaitu mereka bekerjasama untuk melakukan penelitian dengan cara menganalisa dan memikirkan persoalan yang muncul dalam penelitian tindakan kelas kolaboratif tersebut.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV B SD N Sendangsari Pajangan Bantul dengan jumlah siswa 27.

## **C. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn kelas IV B SD melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

## **D. Setting Penelitian**

Setting yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan setting di dalam kelas. Setting di dalam kelas dilakukan selama proses pembelajaran PKn yang dirancang dengan tempat duduk siswa yang ditata secara berkelompok. Selama proses pembelajaran di kelas siswa duduk bersama kelompoknya sehingga tempat duduk siswa saling berhadapan. Pada proses menjelaskan materi menggunakan LCD yang diletakkan di depan kelas sebagai pengganti papan tulis. Pada kegiatan *game* tempat duduk siswa diatur kembali menurut kelompok *game* yang sudah ditentukan oleh guru. tempat duduk siswa dibentuk dengan meja turnamen sehingga pada waktu *game* setiap kelompok menempati meja turnamen yang telah diatur oleh guru.

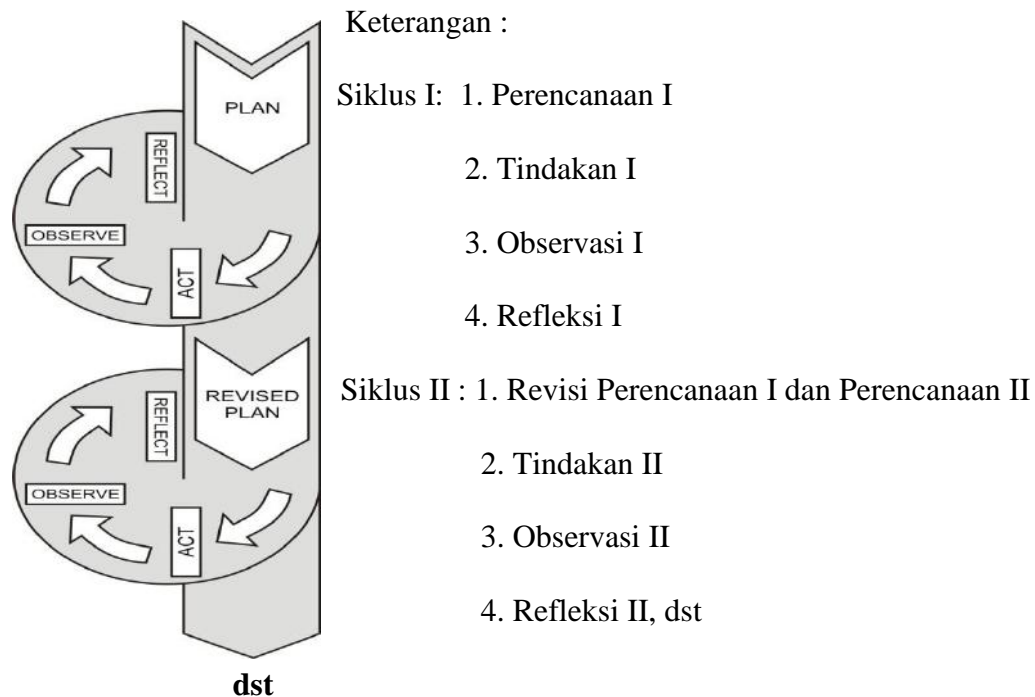
### **E. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Maret sampai April 2016.

Tempat penelitian yaitu di SD N Sendangsari Pajangan Bantul pada kelas IV B.

### **F. Desain Penelitian**

Desain penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus-siklus. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus merupakan keputusan bersama antara peneliti dengan guru. Siklus akan dihentikan jika peneliti dan guru kelas telah sepakat bahwa melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran PKn SD kelas IV B dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.



**Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis & Mc Taggart(Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011 : 21)**

Menurut Kemmis & Mc Taggart dalam Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2011 : 21), komponen dalam penelitian tindakan kelas ada empat yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus yaitu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ke-1 ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam penelitian ini disarankan dilakukan secara kolaborasi yaitu penelitian dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan (guru) dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (peneliti). Penelitian kolaborasi ini

disarankan kepada guru yang belum pernah atau masih jarang melakukan penelitian.

Pada tahap menyusun perencanaan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Sehingga akan memberikan informasi dan mempermudah pengamat dalam mengumpulkan data penelitian.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Pada tahap ke-2 adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Dalam tahap ini perlu diingat bahwa dalam melaksanakan guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

## **3. Pengamatan (*Observing*)**

Pada tahap ke-3, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Kegiatan pengamatan dan pelaksanaan sebenarnya berlangsung dalam waktu yang sama. Sebutan tahap kedua yaitu *acting* diberikan untuk memberi peluang kepada guru pelaksana yang juga berstatus sebagai pengamat. Guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat disarankan untuk melakukan “umpan balik” terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Selain itu guru pelaksana juga mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

## **4. Refleksi (*Reflecting*)**

Pada tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan pelaksanaan rancangan tindakan. Inilah inti dalam penelitian tindakan, yaitu ketika guru pelaku tindakan siap mengatakan kepada peneliti pengamat tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum sehingga diperlukan perbaikan.

Apabila penelitian tindakan dilakukan melalui beberapa siklus, maka dalam refleksi terakhir peneliti menyampaikan rencana yang disarankan peneliti lain apabila dia menghentikan kegiatannya, atau kepada diri sendiri apabila akan melanjutkan dalam kesempatan lain (Suharsimi Arikunto, 2007 : 17-20).

## **G. Rancangan Penelitian**

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan beberapa siklus, dimulai dari siklus I dan seterusnya.

### **1. Siklus I**

#### **a. Rencana Tindakan**

Bagian awal dari rancangan penelitian tindakan kelas yaitu rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan (Kasihani Kasbolah, 1999 : 81). Dalam rancangan tindakan ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam rancangan tindakan ini antara lain sebagai berikut :

- 1) Melalui diskusi dengan guru kelas, peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut.
- 2) Menyiapkan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Menyusun pedoman observasi dan lembar observasi yang akan digunakan sebagai pedoman pengamat dalam mengobservasi kelas pada saat dilakukan tindakan.
- 4) Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk mengamati dan merekam atau mendokumentasikan semua informasi tentang pelaksanaan tindakan.
- 5) Memilih metode dan teknik pengolahan data sesuai dengan sifat data dan tujuan penelitian.

Rancangan yang akan dilaksanakan mengacu pada model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar kognitif serta lembar observasi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan Pendahuluan (5 menit)
  - 1) Salam
  - 2) Doa
  - 3) Presensi
  - 4) Apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari pada hari itu.



5) Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu model *cooperative learning* tipe TGT.

b) Kegiatan Inti

- 1) Siswa dibentuk kelompok secara heterogen.
- 2) Siswa duduk bersama kelompoknya.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang sedang dipelajari.
- 4) Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- 5) Siswa mengerjakan LKS yang berupa *game* akademik.
- 6) Siswa mempresentasikan hasil *game* akademik yang telah dikerjakan.
- 7) Siswa bersama guru membahas hasil *game* akademik.
- 8) Kelompok yang menang mendapatkan *reward* dari guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- 3) Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- 4) Siswa menjawab salam dari guru.

b. Pelaksana Tindakan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan desain model *cooperative learning* tipe TGT sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pengamat. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru

mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Dalam penelitian ini kelompok yang dibentuk beranggotakan siswa yang heterogen dalam kemampuan yang ditentukan dari tes awal siswa.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh satu orang pengamat lain (mitra peneliti) dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan data ini dapat menggunakan lembar observasi yang dilakukan peneliti bersama mitra peneliti sebagai pengamat. Selain dengan lembar observasi, pengamat juga dapat menggunakan dokumentasi untuk memperkuat data yang didapat dengan hasil berupa foto-foto siswa selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mendiskusikan dengan guru mengenai hasil pengamatan yang telah dilakukan, kekurangan maupun ketercapaian pembelajaran untuk menyimpulkan data atau informasi yang telah dikumpulkan. Apabila siklus I sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan maka peneliti akan tetap melanjutkan ke siklus II. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa keberhasilan pada siklus I bukan karena suatu kebetulan dan memang karena terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini memperhatikan refleksi dari siklus I. perencanaan pada siklus II meliputi :

- 1) Membuat RPP yang telah disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I.
- 2) Menyiapkan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Menyusun pedoman observasi dan lembar observasi yang akan digunakan sebagai pedoman pengamat dalam mengobservasi kelas pada saat dilakukan tindakan.
- 4) Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk mengamati dan merekam atau mendokumentasikan semua informasi tentang pelaksanaan tindakan.
- 5) Memilih metode dan teknik pengolahan data sesuai dengan sifat data dan tujuan penelitian.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Salam
- 2) Berdoa
- 3) Presensi
- 4) Apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari
- 5) Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu model *cooperative learning* tipe TGT.

b) Kegiatan Inti

- 1) Siswa duduk bersama kelompok sama pada pembelajaran minggu lalu.
- 2) Siswa bersama guru bertanyajawab mengenai materi minggu lalu.

- 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran PKn.
- 4) Siswa bersama gur bertanyajawab mengenai materi yang telah dipelajari.
- 5) Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya.
- 6) Siswa bersama guru membahas LKS yang telah dikerjakan.
- 7) Siswa dibentuk kelompok homogen.
- 8) Siswa melakukan *game* akademik bersama kelompok homogen.
- 9) Siswa kembali ke kelompok awal.
- 10) Siswa bersama kelompok menghitung perolehan skor dari hasil *game* akademik.
- 11) Kelompok yang memenangkan *game* mendapatkan *reward* dari guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- 3) Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- 4) Siswa menjawab salam dari guru.

b. Pelaksana Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada intinya sama seperti siklus I, yaitu guru memberikan materi pelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Pada saat pembelajaran berkelompok, kelompok siswa masih sama seperti pada siklus I.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh satu orang pengamat lain (mitra peneliti) dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar pedoman observasi yang digunakan sama dengan lembar observasi siklus I. Selain dengan lembar observasi, pengamat juga dapat menggunakan dokumentasi untuk memperkuat data yang didapat dengan hasil berupa foto-foto siswa selama proses pembelajaran.

#### d. Refleksi

Refleksi pada siklus II digunakan untuk membandingkan hasil dari siklus I dengan siklus II, apakah ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT atau tidak. Jika belum terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa, maka siklus dapat dilanjutkan lagi. (Acep Yoni, 2010: 167-172).

## H. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 134) teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu :

### 1. Pengamatan (*Observing*)

Observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Amirul Hadi & Haryono, 1998 : 129). Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2009 : 86) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian

yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn yang sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

## **2. Tes**

Menurut Wina Sanjaya (2009 : 99) tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Dengan menggunakan tes akan diketahui tingkat pemahaman siswa mengenai suatu materi pelajaran.

Dalam penelitian ini akan dilakukan tes sebagai berikut :

- 1) Tes yang dilakukan pada setiap pertemuan. Tes yang dimaksud yaitu mengerjakan soal Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikemas dengan cara permainan. Dilakukan tes pada setiap pertemuan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada setiap pertemuan.
- 2) Tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Pada setiap pertemuan di akhir pembelajaran diberikan tes untuk mengukur ketercapaian pembelajaran serta dapat digunakan untuk pertimbangan dalam siklus selanjutnya.

## **3. Wawancara (*Interview*)**

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Wina Sanjaya, 2009 : 96). Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2012 : 216) wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk

teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual maupun kelompok disesuaikan dengan tujuan data yang akan diperoleh. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*).

Wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*) merupakan wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya (Sugiyono, 2010 : 74). Dalam pelaksanaan wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*) menurut Sugiyono (2010 : 75), peneliti dapat menggunakan cara “berputar-putar baru menukik” artinya pada awal wawancara, membicarakan hal-hal yang tidak terkait dengan tujuan penelitian yaitu tidak langsung menanyakan bagaimana hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran PKn, tetapi apabila sudah terbuka kesempatan untuk menanyakan sesuatu yang menjadi tujuan penelitian, maka segera menanyakan hal yang menyangkut kebutuhan dalam penelitian tersebut.

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi atau studi dokumenter merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2012 : 221). Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh saat penelitian.

## I. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002 : 136) berpendapat bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga akan lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

### 1. Lembar observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran PKn. Lembar observasi digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT pada saat pembelajaran PKn dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Indikator Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )	Jumlah Butir Pengamatan	Jumlah Butir Pengamatan
1.	Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa secara heterogen.	2	1,2
2.	Guru menyampaikan materi pembelajaran.	2	3,4
3.	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa secara kelompok.	3	5,6,7
4.	Pembentukan kelompok dengan kemampuan akademik sama yang akan berlomba pada meja turnamen.	2	8,9
5.	Game akademik	2	10,11
6.	Penghitungan skor tim.	2	12,13
7.	Penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi.	2	14,15



2. Tes

Soal tes hasil belajar yang dibuat diberikan kepada siswa setiap pertemuan diakhir pembelajaran. Tes dikerjakan oleh siswa secara individu. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa adalah tes pilihan ganda dan isian titik-titik. Tabel kisi-kisi tes hasil belajar kognitif siswa adalah sebagai berikut :

SK. 4 Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

KD. 4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Tabel 6. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus 1 Pertemuan ke-1

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ketrampilan Kognitif			Jml butir
		C1	C2	C3	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian globalisasi</li> <li>Menceritakan proses globalisasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan diskusi siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan tepat.</li> </ul>	1A, 5A, 1B, 3B, 4B	7A, 2B	15A	8
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melakukan diskusi dan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan proses globalisasi dengan tepat.</li> </ul>	2A, 3A, 6A, 10A, 11A, 13A	14A, 5B		8
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melakukan diskusi dan <i>games</i> siswa dapat menyebutkan penyebab dari globalisasi dengan benar.</li> </ul>	9A,	8A		2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melakukan diskusi siswa dapat menyebutkan ciri terjadinya era globalisasi.</li> </ul>		4A, 12A,		2
Total					20

Tabel 7. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan ke-2

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ketrampilan Kognitif			Jml butir
		C1	C2	C3	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap makanan, permainan, komunikasi dan transportasi.</li> <li>Memberi contoh pengaruh positif dan negatif globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi serta transportasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, dapat menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap makanan, pakaian, permainan, komunikasi dan transportasi dengan benar.</li> </ul>	7A	1A, 10A, 13A,14 A15A, 1B, 2B,3B,4 B,5B		11
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan latihan siswa dapat mengidentifikasi pengaruh positif dari globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi dengan tepat.</li> </ul>	12A	2A,	9A	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melakukan diskusi dan latihan siswa dapat mengidentifikasi pengaruh negatif dari globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi dengan tepat.</li> </ul>	11A	4A, 5A, 8A,	3A, 6A	6
Total					20

Tabel 8. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan ke-1

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ketrampilan Kognitif			Jml butir
		C1	C2	C3	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan di Indonesia</li> <li>Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan di Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan <i>games</i> siswa dapat menyebutkan berbagai jenis kebudayaan yang ada di Indonesia dengan tepat.</li> </ul>	1A,2A,3 A5A,6A, 7A,8A, 10A,1B, 2B,3B, 5B			12
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah menyebutkan jenis-jenis kebudayaan di Indonesia, siswa dapat menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia dengan tepat.</li> </ul>	11A,12A , 13A,4B	9A		5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi jenis kebudayaan yang pernah tampil di luar negeri sebagai pengaruh adanya globalisasi dengan tepat.</li> </ul>		4A, 14A, 15A		3
Total					20

Tabel 9. Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan ke-2

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ketrampilan Kognitif			Jml butir
		C1	C2	C3	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan <i>games</i> siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh dari globalisasi dengan benar.</li> </ul>		2B	1A, 2A,7A,11 A, 14A,15A	7
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh positif globalisasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan <i>games</i> siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh positif dari globalisasi dengan benar.</li> </ul>		3A	4A,6A,8A , 12A,4B,5 B	7
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif globalisasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memperhatikan penjelasan dari guru, diskusi dan <i>games</i> siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif dari globalisasi dengan benar</li> </ul>			5A,9A,10 A, 13A,1B,3 B	6
Total					20

#### J. Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2010 : 168) berpendapat bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jadi untuk mendapatkan data yang akurat, maka suatu instrumen perlu memiliki validitas yang tinggi. Sedangkan menurut Sugiyono (2010 : 177) berpendapat bahwa untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat dari para ahli (*expert judgement*). Pada penelitian ini, setelah instrumen dibuat sesuai dengan teori tertentu dengan materi yang akan diujikan selanjutnya dikonsultasikan dengan ahlinya. Pada penelitian ini untuk melihat kevalidan dari instrumen yang telah dibuat, maka peneliti berkonsultasi dengan ahli/ *expert judgement* yaitu dengan Ibu Dr. Wuri Wuryandani,S.Pd.,M.Pd.

## K. Teknik Analisis Data

Menurut Wina Sanjaya (2011 : 106) analisis data dalam PTK ditujukan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan analisis data tersebut guru dapat melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sugiyono (2010 : 207) menyatakan bahwa analisis data penelitian ada dua yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka, sedangkan analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang berupa informasi berbentuk kalimat.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV B dan keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Adapun teknik analisis data sebagai berikut :

### 1. Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan *mean* atau rata-rata.

Menurut Nana Sudjana ( 2005 : 109) untuk menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut:

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

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

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi untuk digunakan dalam perencanaan selanjutnya. Hasil analisis dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran selanjutnya.

## 2. Deskriptif Kualitatif

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 pada pertemuan setiap siklus. Melalui lembar observasi peneliti dapat melihat bagaimana keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT yang kemudian dideskripsikan sebagai data yang menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT.

## L. Kriteria Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik (Suharsimi Arikunto, 2008 : 90). 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 ( $\geq 75$ ).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD N Sendangsari yang beralamat di Manukan, Sendangsari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta. Sekolah Dasar Negeri Sendangsari didirikan pada tanah kas desa Sendangsari dengan luas tanah 2650 m<sup>2</sup> dan luas bangunan sebesar 883 m<sup>2</sup>.

Sekolah Dasar Negeri Sendangsari dalam penerapan pembelajaran menggunakan acuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Suasana kelas dapat dikatakan sudah kondusif karena ukuran ruang kelas yang cukup dengan sekat tembok pada masing-masing kelas. Di SD N Sendangsari terdapat halaman yang cukup luas dan di samping sekolah terdapat lapangan yang luas sehingga dapat mendukung pelajaran olahraga. Lingkungan sekolah cukup ramai, karena berada di pinggir jalan raya dan berdekatan dengan SMP akan tetapi tidak mengganggu proses pembelajaran karena ruang kelas yang digunakan siswa berada di gedung belakang sehingga jauh dari jalan raya.

Sarana dan prasarana yang ada di SD N Sendangsari meliputi, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang UKS, ruang PKG, ruang ketrampilan, mushola dan ruang sanitasi (sumur, WC, kamar mandi). Fasilitas dalam menunjang proses pembelajaran sudah mencukupi. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa kelas yang sudah terdapat LCD dan juga digunakan dalam proses pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri Sendangsari tidak

hanya berfokus pada bidang akademik saja melainkan juga pada bidang keterampilan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya ruang laboratorium komputer dan ruang keterampilan.

Siswa SD N Sendangsari tahun ajaran 2015/2016 keseluruhan ada 302, yang terdiri dari kelas paralel A dan B 1 sampai dengan 6 sedangkan tenaga kependidikan berjumlah 20 orang yang terdiri dari 12 orang guru PNS, 5 orang guru honor dan 3 orang tenaga non guru honor. Kualifikasi pendidikan kepala sekolah adalah S2, sedang tenaga kependidikan lainnya memiliki kualifikasi 14 orang S1 dan 2 orang D2.

## **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil siswa kelas IV B SD Negeri Sendangsari yang berjumlah 27 siswa.

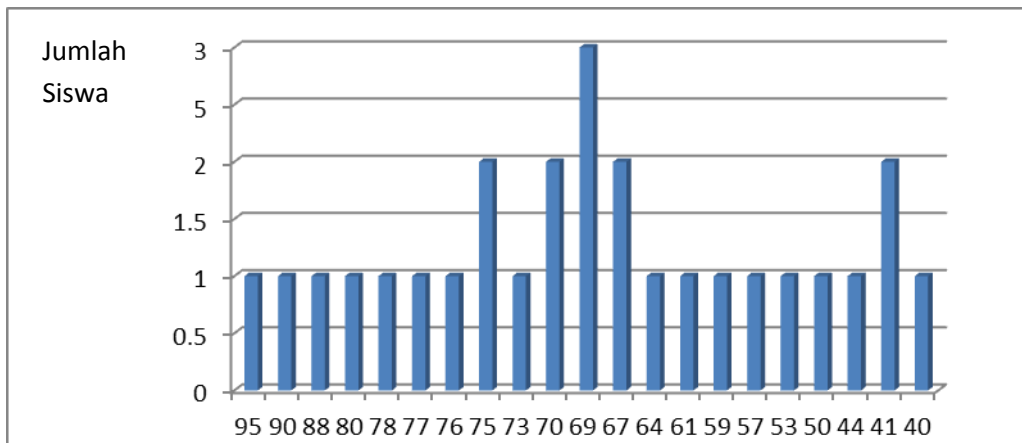
## **3. Deskripsi Data Kondisi Awal Siswa Sebelum Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas sebelum dilakukan tindakan, nilai hasil ulangan tengah semester mata pelajaran PKn dapat dilihat dalam tabel dan diagram di bawah ini :



Tabel 10. Kriteria Hasil Tes PKn Pra Tindakan

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1	40	1	Tidak Tuntas
2	41	2	Tidak Tuntas
3	44	1	Tidak Tuntas
4	50	1	Tidak Tuntas
5	53	1	Tidak Tuntas
6	57	1	Tidak Tuntas
7	59	1	Tidak Tuntas
8	61	1	Tidak Tuntas
9	64	1	Tidak Tuntas
10	67	2	Tidak Tuntas
11	69	3	Tidak Tuntas
12	70	2	Tidak Tuntas
13	73	1	Tidak Tuntas
14	75	2	Tuntas
15	76	1	Tuntas
16	77	1	Tuntas
17	78	1	Tuntas
18	80	1	Tuntas
19	88	1	Tuntas
20	90	1	Tuntas
21	95	1	Tuntas
Jumlah		27	



Nilai PKn

Gambar 2. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV B Pra Tindakan

Dari tabel dan diagram di atas dapat diperoleh :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{95+90+88+80+78+77+76+(2 \times 75)+73+(2 \times 70)+(3 \times 69)+(2 \times 67)+64+61+59+57+53+50+44+41+40}{27}$$

$$= \frac{1796}{27}$$

$$= 67$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui siswa yang mencapai KKM yaitu  $\geq 75$  sebanyak 9 siswa atau 33,333% sedangkan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak 18 siswa atau 66,667%. Nilai rata-rata kelas pada pra tindakan sebesar 67. Dengan nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 95.

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif PKn pada pra tindakan masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif PKn pada siswa kelas IV B SD Negeri Sendangsari.

#### **4. Deskripsi Hasil Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu :

- 1) Peneliti dan guru menentukan waktu akan dilaksanakan penelitian.
- 2) Peneliti bersama guru membahas tujuan dari pembelajaran.
- 3) Peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 4) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- 5) Peneliti menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang berguna untuk mengetahui terlaksananya model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran PKn di kelas.

- 6) Peneliti menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada setiap akhir pertemuan. Penyusunan soal tes yang akan digunakan dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru kelas IV B SD N Sendangsari.
- 7) Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran selama penelitian yaitu dengan menggunakan kamera yang bertujuan untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.

#### **b. Tahap Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2016 dengan materi pengertian dan proses globalisasi. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 28 Maret 2016 dengan materi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar termasuk pengaruh positif dan negatif. Secara rinci pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### 1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada Senin, 21 Maret 2016 dengan materi pengertian dan proses globalisasi. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan bertanya jawab kepada siswa sebagai apersepsi pembelajaran. Guru bertanya kepada siswa apakah tadi pagi sudah sarapan. Kemudian siswa saling menjawab. Guru bertanya lagi kepada siswa sarapan apa. Siswa pun saling bersahutan untuk menjawab.

Setelah membahas mengenai makanan guru menghubungkan dengan jenis-jenis makanan yang banyak disukai oleh anak. Seperti bakso, sosis, mie ayam, pizza, donat dan lain-lain. Kemudian guru membandingkan dengan jenis makanan pada jaman dahulu yang berbeda dengan jenis makanan pada jaman sekarang. Dari permasalahan mengapa jenis makanan jaman dahulu berbeda dengan jenis makanan pada jaman sekarang kemudian guru menjelaskan penyebabnya yaitu karena adanya perubahan yang disebabkan oleh pengaruh dari negara lain. Kemudian guru menjelaskan bahwa perubahan yang disebabkan oleh pengaruh dari negara lain inilah yang akan dipelajari. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran pada hari tersebut.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pengertian dan proses globalisasi menggunakan *power point* (Foto 1 siklus I). Siswa tertarik dengan penjelasan guru yang menggunakan *power point* sehingga memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Kemudian siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi pengertian dan proses globalisasi. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa yang sudah dibagi ke dalam kelompok-kelompok kemudian menerima Lembar Kerja Siswa (LKS), papan globalisasi dan kartu materi serta papan skor tim. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai LKS yang akan dikerjakan. Lembar Kerja Siswa yang dibagikan kepada siswa dikerjakan dalam bentuk *game*. Pembentukan kelompok sudah dibagi oleh guru ke dalam kelompok heterogen. Dalam permainan siswa diatur dengan cara berbaris

sesuai urutan dari yang memiliki kemampuan paling tinggi ke rendah sehingga antar kelompok sama aturan berbarisnya (menunjukkan kelompok homogen, foto 2 siklus 1)

Aturan permainan *game* adalah sebagai berikut :

- a) Setiap kelompok mendapatkan papan globalisasi dan kartu materi.
- b) Kartu materi dibagikan kepada setiap anak dalam kelompok tersebut.
- c) Setiap anak mendapatkan 1-2 kartu materi.
- d) Anak diberi waktu untuk berpikir secara individu tentang kartu tersebut cocok ditempelkan di bagian mana dalam papan globalisasi. (berpikir individu dalam kelompok)
- e) Jika sudah, semua kelompok diminta untuk berbaris ke belakang sesuai dengan kelompoknya.
- f) Urutan barisan sesuai dengan urutan nama dalam pembagian kelompok. (diatur oleh guru)
- g) Anak yang berdiri di paling depan membawa papan globalisasi.
- h) Setelah guru memberi aba-aba untuk memulai permainan maka anak yang berdiri di paling depan menempelkan kartu yang diperoleh.
- i) Jika sudah menempelkan kemudian papan globalisasi diberikan kepada temannya yang berada di belakangnya untuk menempelkan kartu yang diperoleh oleh temannya.
- j) Begitu seterusnya hingga kartu yang di peroleh oleh setiap anak ditempelkan semua.
- k) Jika semua kelompok sudah selesai, secara bergiliran tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. (foto 3 siklus I)
- l) Guru akan memberikan bintang kepada anak yang benar dalam menempelkan kartu.
- m) Bintang yang didapatkan ditempel oleh anak dalam papan bintang yang telah disediakan oleh guru pada setiap kelompok.
- n) Pemenang permainan adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan dan jawabannya benar.

- o) Pemenang permainan diberi penghargaan oleh guru. (foto 4 siklus I)

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan mengenai materi pengertian dan proses globalisasi yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi siswa diperbolehkan untuk istirahat.

## 2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 28 Maret 2016 dengan materi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar termasuk pengaruh positif dan negatif. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari minggu lalu. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar termasuk pengaruh positif dan negatif yang dijelaskan menggunakan PPT oleh guru. Setelah guru selesai menyampaikan materi, siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok sama seperti kelompok minggu lalu. Kemudian siswa bersama kelompoknya mendapatkan LKS yang digunakan sebagai *game*. Aturan dan langkah-langkah *game* yang dilakukan sama seperti minggu lalu. Setelah selesai melakukan *game*

siswa bersama guru menghitung perolehan skor kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru.

Diakhir kegiatan pembelajaran siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi siswa diperbolehkan untuk istirahat.

### **c. Tahap Observasi**

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

#### 1) Pelaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT.

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi yang dapat memperlihatkan keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn (terlampir).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, diperoleh bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I belum optimal. Guru sudah mengemas pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah *cooperative learning* tipe TGT akan tetapi terdapat langkah yang belum optimal. Langkah tersebut adalah pada saat siswa melakukan *game*, siswa belum menempati meja turnamen akan tetapi sudah dibagi berdasarkan kemampuan akademiknya pada setiap kelompok. Belum menempati meja turnamen artinya setiap kelompok masih berada dalam

satu tempat sehingga masing-masing kelompok masih bisa memberi tahu jawaban dari pertanyaan yang seharusnya dijawab oleh setiap individu dalam kelompok tersebut. Dengan demikian peran setiap individu belum optimal. Selain belum menempati dalam meja turnamen, penggabungan antara LKS dan *game* juga dirasa kurang dapat memberikan kesempatan siswa dalam kegiatan berdiskusi. Dengan demikian peran setiap individu dalam kegiatan kelompok belum optimal.

Langkah model *cooperative learning* tipe TGT yang sudah optimal dilakukan siswa maupun guru antara lain : membentuk kelompok secara heterogen, menghitung perolehan skor tiap tim dan memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi.

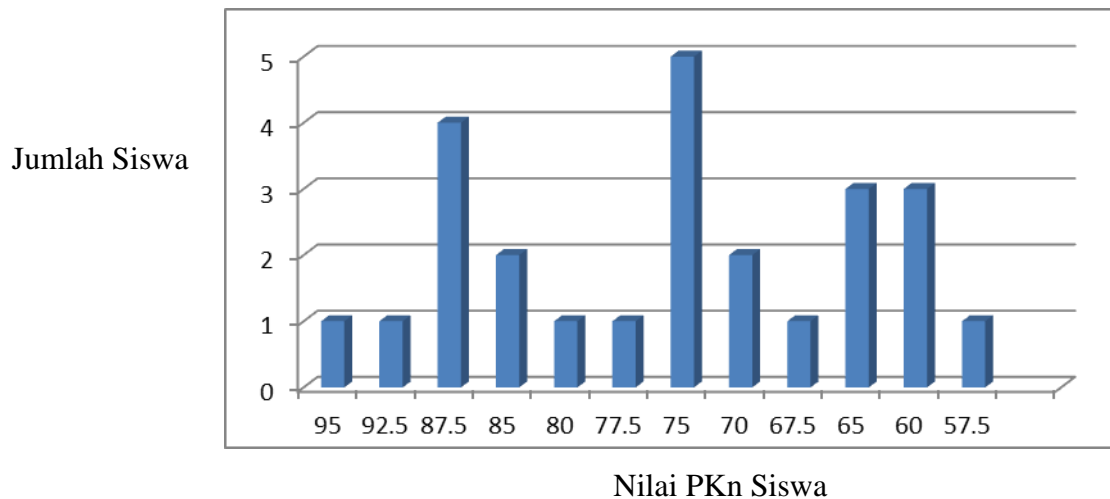
## 2) Hasil siklus I

Hasil siklus I berupa rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus I. Hasil siklus I jika digambarkan dengan tabel dan diagram sebagai berikut :

Tabel 11. Daftar Hasil Belajar Kognitif PKn Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	57,5	1	Tidak Tuntas
2	60	3	Tidak Tuntas
3	65	3	Tidak Tuntas
4	67,5	1	Tidak Tuntas
5	70	2	Tidak Tuntas
6	75	5	Tuntas
7	77,5	1	Tuntas
8	80	1	Tuntas
9	82,5	2	Tuntas
10	85	2	Tuntas
11	87,5	4	Tuntas
12	92,5	1	Tuntas
13	95	1	Tuntas
Jumlah		27	





Gambar 3. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV B Siklus I

Dari tabel dan diagram di atas dapat diperoleh :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata} &= \frac{95 + 92.5 + (4 \times 87.5) + (2 \times 85) + (2 \times 82.5) + 80 + 77.5 + (5 \times 75) + 70 + 67.5 + (3 \times 65) + (4 \times 60) + 57.5}{27} \\
 &= \frac{2035}{27} \\
 &= 75,37
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui siswa yang mencapai KKM yaitu  $\geq 75$  sebanyak 17 siswa atau 62,963% sedangkan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak 10 siswa atau 37,037%. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 75,37.

#### d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru membahas kendala-kendala yang muncul pada saat siklus I. Kendala-kendala tersebut antara lain :

- 1) LKS dijadikan soal *game* menyebabkan kegiatan diskusi siswa masih kurang maksimal.
- 2) Kegiatan *game* yang masih bergabung dengan kelompok tidak efektif.

3) Media dalam *game* kurang menggali pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh pada siklus I peneliti merasa belum puas karena hasil siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan sehingga peneliti melaksanakan siklus II dengan mempertimbangkan kendala-kendala pada siklus I. Kendala-kendala pada siklus I digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang peneliti lakukan pada siklus II antara lain :

## **5. Deskripsi Hasil Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu :

- 1) Peneliti dan guru berdiskusi mengenai pelaksanaan siklus II berdasarkan perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan terkait dengan kekurangan pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan antara lain:
  - a) Memisahkan LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan kegiatan *game*.
  - b) Pada waktu melakukan kegiatan *game* siswa duduk sesuai kelompok homogen sehingga dalam satu kelompok tidak menjadi satu. Dalam *game* ini siswa lebih digali pengetahuannya karena *game* pada siklus II berbeda dengan siklus I yang tadinya pada siklus I siswa hanya mendapatkan maksimal 3 soal untuk ditempelkan pada papan sedangkan pada siklus II *game* yang dilakukan yaitu *game* akademik. Siswa menjawab pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan dan jumlahnya lebih banyak yaitu setiap kelompok berjumlah 20 soal.
  - c) Pada waktu *game* menggunakan media kartu pertanyaan.

- 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyusun soal tes untuk siswa. Soal tes akan diberikan pada setiap akhir pertemuan. Soal tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru kelas IV B SD N Sendangsari.
- 5) Peneliti mempersiapkan peralatan berupa kamera yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dalam bentuk gambar.

#### **b. Tahap Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I pada hari Senin, 4 April 2016 dengan materi pengaruh globalisasi terhadap budaya Indonesia dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 11 April 2016 dengan materi sikap terhadap pengaruh globalisasi. Secara lebih rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### **1) Pertemuan I**

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 4 April 2016 dengan materi pengaruh globalisasi terhadap budaya Indonesia. Pada kegiatan awal siswa bersama guru berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada kegiatan ini, siswa juga diingatkan kembali mengenai materi

pada minggu lalu kemudian guru menyambungkan dengan materi yang akan dipelajari pada hari itu yaitu pengaruh globalisasi terhadap budaya Indonesia.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pengaruh globalisasi terhadap budaya Indonesia. Penjelasan dilakukan dengan menggunakan *power point* di mulai dengan pengertian budaya dan kebudayaan. Kemudian guru menjelaskan macam-macam budaya di Indonesia beserta asal daerahnya seperti tarian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan pakaian adat. Guru juga menampilkan contoh-contoh gambar dari budaya tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia. Setelah selesai menjelaskan materi, sesuai dengan refleksi hasil siklus I guru membagikan LKS kepada setiap kelompok. Kelompok siswa sama dengan siklus I. Siswa mengerjakan LKS secara berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Lembar kerja siswa yang didiskusikan masing-masing kelompok berupa mengidentifikasi kebudayaan yang ada di Indonesia. Masing-masing kelompok mendapatkan 6 gambar kebudayaan berupa rumah adat, alat musik tradisional dan tarian adat serta mendapatkan lembar kolom yang digunakan untuk mengidentifikasi gambar kebudayaan tersebut. Lembar kolom berisi kolom gambar, nama kebudayaan dan asal daerah. Kemudian perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan siswa bersama guru membahas hasil diskusi yang telah dilakukan.

Kegiatan selanjutnya yaitu *game* akademik. Kelompok dibentuk secara homogen yang terdiri dari perwakilan setiap kelompok awal. Masing-masing kelompok homogen menempati meja turnamen yang telah diatur oleh guru

dan mendapatkan kartu pertanyaan berjumlah 20 kartu setiap kelompok. Kemudian siswa dalam kelompok tersebut secara bergiliran menjawab soal yang terdapat dalam kartu tersebut. Bagi siswa yang menjawab benar 1 soal mendapat skor 5. Langkah-langkah *game* akademik tersebut adalah :

- a) Siswa duduk sesuai dengan kelompok homogen.
- b) Masing-masing kelompok mendapatkan kartu pertanyaan.
- c) Secara bergiliran siswa menjawab pertanyaan dalam kartu pertanyaan tersebut.
- d) Siswa yang membacakan pertanyaan adalah siswa yang akan menjawab pertanyaan selanjutnya.
- e) Begitu seterusnya sampai kartu pertanyaan habis.
- f) Setelah selesai kartu pertanyaan habis maka masing-masing siswa kembali ke kelompok awal untuk melaporkan skor yang diperoleh pada kelompoknya dan dihitung perolehan skor kelompok.
- g) Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

Pada kegiatan akhir siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum jelas mengenai materi yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran.

## 2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 11 April 2016 dengan materi sikap terhadap pengaruh globalisasi. Pada kegiatan awal guru membuka

palajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa dan mengingatkan tentang materi yang telah dipelajari pada minggu lalu. Guru kemudian menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari itu.

Pada kegiatan inti guru mengingatkan siswa mengenai pengaruh-pengaruh dari globalisasi baik yang positif maupun negatif. Dari pengaruh tersebut guru menjelaskan mengenai sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif (Lihat foto 1 halaman 176). Setelah selesai menjelaskan siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi tersebut. Kemudian sesuai dengan refleksi hasil siklus I guru membagikan LKS kepada setiap kelompok. Kelompok siswa sama dengan siklus I. Siswa mengerjakan LKS secara berdiskusi dengan kelompok masing-masing (Lihat foto 3 halaman 176). Lembar Kerja Siswa yang didiskusikan masing-masing kelompok berupa terdapat gambar mengenai pengaruh globalisasi yaitu gambar orang sedang mabuk-mabukan, anak muda berpakaian minim dan pelajar yang memanfaatkan teknologi komputer dalam proses pembelajaran kemudian siswa diminta untuk mendiskusikan sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi tersebut. Lembar kerja siswa berupa kolom gambar dan kolom sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi tersebut. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok. (Lihat foto 4 halaman 176).

Kegiatan selanjutnya yaitu *game* akademik. *Game* yang dilakukan sama pada pertemuan I siklus II yaitu dengan membagi menjadi kelompok homogen

dan masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu pernyataan. Kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan kartu yang didapatkan (Lihat 5 halaman 176). Langkah-langkah *game* sama seperti pertemuan I siklus II. Setelah selesai kartu pertanyaan habis maka masing-masing siswa kembali ke kelompok awal untuk melaporkan skor yang diperoleh pada kelompoknya dan dihitung perolehan skor kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan dari guru (Lihat foto 6 halaman 176).

### **c. Tahap Observasi**

Tahap observasi pada siklus II sama seperti pada siklus I. Hasil observasi berupa keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

#### 1) Keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe TGT

Aktivitas siswa maupun guru pada pelaksanaan siklus II sudah optimal. Hal ini terlihat pada guru yang sudah melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan *model cooperative learning* tipe TGT dan siswa juga telah melaksanakan tahap-tahap tersebut. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Perbaikan-perbaikan pada siklus II antara lain :

- a) Pemberian LKS yang dilakukan sebelum *game* diadakan. Sehingga memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi lebih optimal bersama kelompoknya.

- b) Membentuk kelompok homogen pada saat melakukan *game* serta merubah *game* pada siklus II dari papan tempel menjadi kartu soal menjadikan siswa berpikir lebih dalam mengenai materi yang telah dipelajari.
- c) Media kartu pertanyaan yang lebih menggali pengetahuan siswa

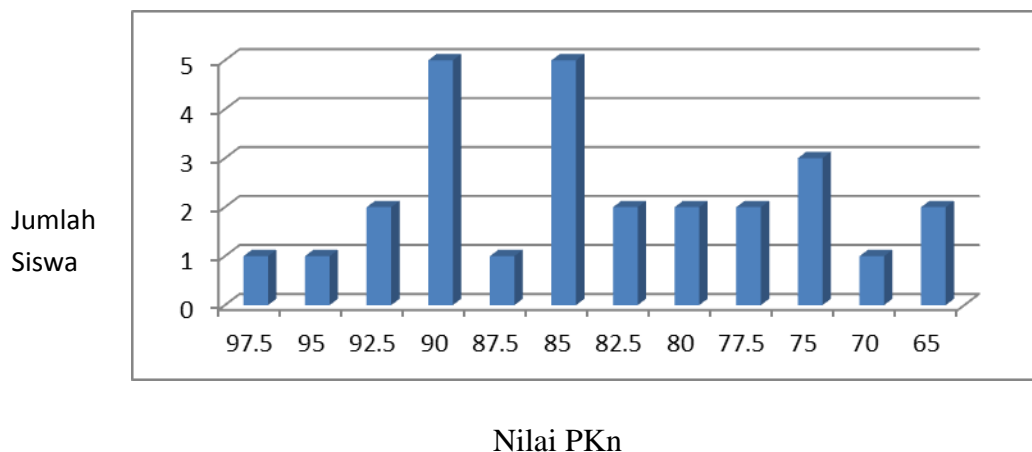
Pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang mengajukan pertanyaan juga lebih banyak pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pada waktu kegiatan *game* siswa juga lebih antusias dalam melakukannya. Semua anggota kelompok memiliki kesadaran dan tanggungjawab untuk menyumbangkan skor pada kelompoknya sehingga menjawab pertanyaan dalam *game* dengan sungguh-sungguh.

Hasil siklus II berupa rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan di siklus II. Hasil siklus II jika digambarkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut :

Tabel 12. Daftar Hasil Belajar Kognitif PKn Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	65	2	Tidak Tuntas
2	70	1	Tidak Tuntas
3	75	3	Tuntas
4	77,5	2	Tuntas
5	80	2	Tuntas
6	82,5	2	Tuntas
7	85	5	Tuntas
8	87,5	1	Tuntas
9	90	5	Tuntas
10	92,5	2	Tuntas
11	95	1	Tuntas
12	97,5	1	Tuntas
Jumlah		27	





Gambar 4. Histogram Nilai PKn Siswa Kelas IV Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas dapat diperoleh :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata} &= \frac{97,5+95+(2 \times 92,5)+(5 \times 90)+87,5+(5 \times 85)+(2 \times 82,5)+(2 \times 80)+(2 \times 77,5)+(3 \times 75)+70+(2 \times 65)}{27} \\
 &= \frac{2245}{27} \\
 &= 83,15
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui siswa yang mencapai KKM yaitu  $\geq 75$  sebanyak 24 siswa atau 88,889% sedangkan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak 3 siswa atau 11,111%. Nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 83,15. Dari hasil tes pasca tindakan siklus II dapat diketahui nilai rata-rata kelas dalam pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sejumlah 7,78 poin. Dari siklus I nilai rata-rata sebesar 75,37 meningkat pada siklus II menjadi 83,15. Selain itu, tidak hanya nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan akan tetapi jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  juga mengalami peningkatan yang artinya jumlah siswa yang lulus KKM meningkat dari siklus I berjumlah 17 siswa atau 62,963% meningkat di siklus II berjumlah 24 siswa atau 88,889%. Berbanding terbalik dengan jumlah siswa yang

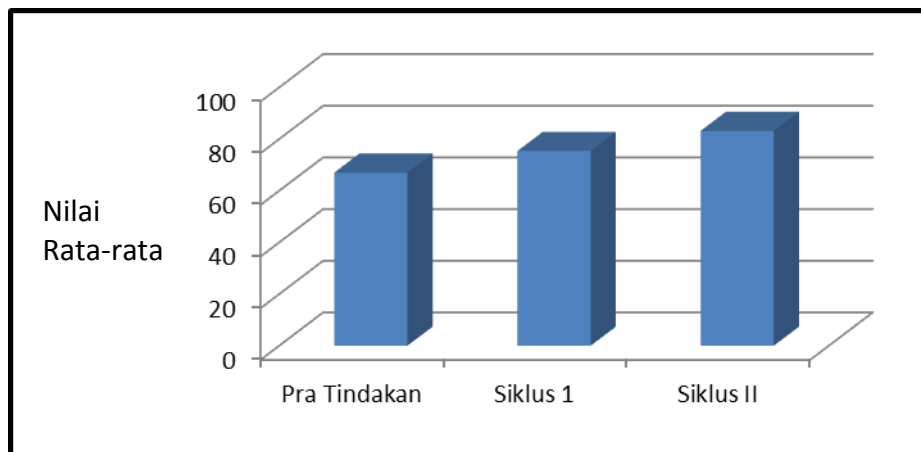
mendapat nilai <75 dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan. Siklus I siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM berjumlah 10 siswa atau 37,037% dan pada siklus II berjumlah 3 siswa atau 11,111%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum tindakan dan siklus I telah terlihat adanya peningkatan dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya. Rekapitulasi hasil data yang diperoleh pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini :

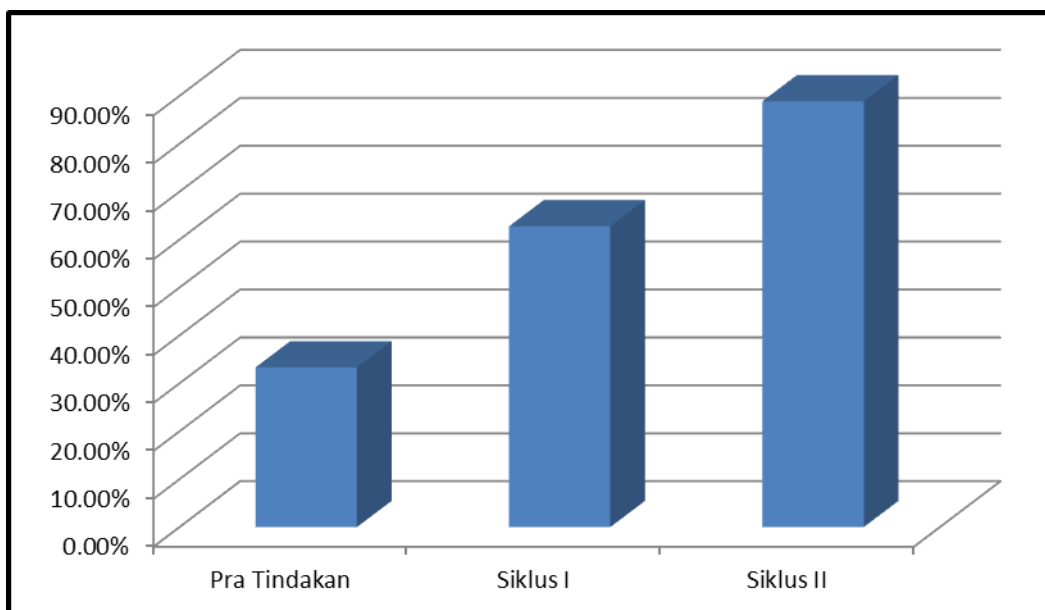
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif PKn Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

No.	Hasil Belajar Kognitif PKn	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Lulus KKM ( $\geq 75$ )	Pencapaian Kriteria Keberhasilan
1.	Pra Tindakan	67	9	33,333% (rendah)
2.	Siklus I	75,37	17	62,963% (cukup)
3.	Siklus II	83,15	24	88,889% (tinggi)

Dari tabel 12 dapat diketahui lebih jelas pada diagram di bawah ini,



Gambar 5. Histogram Peningkatan Nilai rata-rata dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II



Gambar 6. 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. Pada 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 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%).

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.

#### **d. Tahap Refleksi**

Tahap keempat dalam penelitian tindakan ini adalah refleksi. Pada tahap ini dapat diketahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif PKn dalam pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Refleksi proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT sudah berjalan dengan baik.
- 2) Siswa sudah bertanggung jawab pada saat diskusi kelompok.
- 3) Siswa melaksanakan *game* dengan antusias dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.
- 4) Penelitian tindakan kelas atau PTK dinyatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu nilai rata-rata siswa berdasarkan hasil tes evaluasi meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 75,37 menjadi 83,15.

Selain itu presentase hasil tes PKn siswa juga meningkat dari 62,963% menjadi 88,889% sehingga ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang telah ditetapkan SD N Sendangsari yaitu sebesar 75 dengan presentase 88,889%. Hal tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu >75% dari siswa yang hadir telah memenuhi KKM yang ditentukan ( $\geq 75$ ).

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn dapat meningkat melalui model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

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 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. Desmita (2012 :35) juga menyatakan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. hal-hal yang disebutkan terdapat dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterlaksanaan 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.

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 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.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Tindakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD N Sendangsari ini dilakukan dengan baik sesuai dengan prosedur penelitian dimulai dari penyusunan proposal, penyusunan instrumen, pengumpulan data, dan penyusunan laporan penelitian. Namun, peneliti menyadari dalam penelitian ini terdapat keterbatasan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah waktu yang direncanakan untuk pelaksanaan pembelajaran terbatas sehingga kadang kurang yang mengakibatkan menyita waktu pembelajaran berikutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. 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 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.

## **B. 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

- Abdul Azis Wahab. (2002). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV Maulana.
- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Familia.
- Agus Suprijono. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Amirul Hadi & Haryono. (1998). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia
- Anita Lie. (2004). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT Gramedia.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Baharuddin & Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryono, dkk. (1998) *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Etin Solihatini dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Erna Iswanti. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia- Malaysia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_ & Arif Ismail. (2008). *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. Pekanbaru : Pustaka Pelajar.

- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Syaodih Sukmadinata.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Ramaja Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Paul Suparno.(2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Rochmat Wahab & Solehuddin. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno, dkk. (2006). *PKn di SD Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumarsono. (2001). *Pendidikan Kewarganegaraan* . Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Syamsu Yusuf LN. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implikasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyoh Sadulloh. (2010). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Pradana Media Group.
- Wuri Wuryandani & Fathurrohman. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak.

# **LAMPIRAN**



Lampiran 1 Soal Tes Siklus I

**Soal Tes Siklus I Pertemuan 1**

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!

1. Kata globalisasi berasal dari kata “global” yang artinya . . .
  - a. universal atau umum
  - b. dunia nyata
  - c. kehidupan
  - d. sempit
2. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah . . .
  - a. prasejarah
  - b. sejarah
  - c. kuno
  - d. globalisasi
3. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam . . . antar masyarakat di dunia.
  - a. komunikasi
  - b. teknologi
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi
4. Di bawah ini yang bukan merupakan ciri-ciri era globalisasi adalah . . .
  - a. kecepatan informasi
  - b. kecanggihan teknologi
  - c. memanfaatkan alam untuk kehidupan sehari-hari
  - d. kecanggihan alat transformasi
5. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada . . .
  - a. sumber daya alam
  - b. teknologi
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi

6. Proses globalisasi muncul sebagai akibat dari kemajuan dalam bidang teknologi . . .
  - a. perdagangan
  - b. informasi
  - c. persenjataan
  - d. arsitektur
7. Di bawah ini merupakan pengertian globalisasi, *kecuali* . . .
  - a. proses mendunia , suatu proses perubahan keadaan hidup yang dimotivasi oleh kesadaran hidup dalam satu bumi atau dunia.
  - b. proses menyatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat.
  - c. pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup.
  - d. suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satusama lain.
8. Proses globalisasi akan menyebabkan berbagai akibat, *kecuali* . . .
  - a. Menghapus identitas dan jati diri bangsa
  - b. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global.
  - c. Membuat dunia seragam.
  - d. Meningkatkan sikap sosial masyarakat.
9. Globalisasi terjadi karena adanya . . .
  - a. adat istiadat
  - b. pengaruh kebudayaan bangsa
  - c. kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
  - d. pendidikan
10. Adanya sikap ketergantungan suatu negara dengan negara lain, seperti ketergantungan dalam bidang ekonomi merupakan . . . dari globalisasi.
  - a. ciri
  - b. proses

- c. pengertian
  - d. dampak
11. Proses globalisasi ditandai dengan adanya perubahan yang terjadi secara . .
- a. lambat
  - b. bertahap dan berkesinambungan
  - c. sempit
  - d. teratur
12. Tanda-tanda globalisasi adalah . . .
- a. semangat gotong royong sangat dijunjung tinggi
  - b. surat sebagai alat komunikasi jarak jauh
  - c. masyarakat yang tertutup terhadap pengaruh dari luar
  - d. transportasi antar negara yang semakin canggih
13. Proses globalisasi muncul saat manusia memiliki pengetahuan tentang . . .
- a. ruang dan waktu
  - b. budaya
  - c. politik
  - d. ekonomi
14. Dibawah ini proses terjadinya globalisasi dapat diamati melalui perilaku masyarakat dalam hal ,*kecuali* . . .
- a. gaya hidup
  - b. nilai-nilai di masyarakat
  - c. pekerjaan
  - d. komunikasi
15. Globalisasi dapat mempengaruhi perilaku dan cara hidup manusia. Globalisasi juga menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan norma di masyarakat. Sikap yang harus kita lakukan adalah . . .
- a. memanfaatkan pengaruh positif globalisasi dan tetap waspada agar tidak terpengaruh dampak negatif dari globalisasi.
  - b. memanfaatkan semua pengaruh globalisasi.
  - c. menolak semua pengaruh globalisasi.

d. menerima pengaruh globalisasi yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Pada zaman purba manusia selalu memanfaatkan potensi . . . untuk kehidupan sehari-hari.
2. Globalisasi berasal dari kata . . .
3. Globalisasi adalah . . .
4. Suatu proses mendunia, yaitu proses perubahan keadaan hidup yang dimotivasi oleh kesadaran hidup dalam satu bumi atau dunia disebut . . .
5. Sebelum berkembangnya globalisasi masyarakat dahulu hidup gotong royong akan tetapi sekarang bergeser menjadi masyarakat . . .

### Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I Pertemuan 1

No. Soal	Jawaban	Skor
1 A	A	1
2 A	D	1
3 A	A	1
4 A	C	1
5 A	A	1
6 A	B	1
7 A	C	1
8 A	D	1
9 A	C	1
10 A	A	1
11 A	B	1
12 A	D	1
13 A	A	1
14 A	C	1
15 A	A	1
1 B	Sumber Daya ALam	1
2 B	Global	1
3 B	Proses mendunia, yaitu proses perubahan hidup yang dimotivasi oleh kesadaran hidup dalam satu bumi atau dunia.	1
4 B	Globalisasi	1
5 B	Individu, mandiri.	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 20

## Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!

1. Adanya globalisasi memberikan pengaruh . . .
  - a. positif
  - b. negatif
  - c. positif dan negatif
  - d. tidak ada pengaruh
2. Di bawah ini yang termasuk pengaruh positif dari globalisasi adalah . . .
  - a. masuknya budaya-budaya yang negatif
  - b. hilangnya identitas bangsa
  - c. menurunnya jati diri bangsa
  - d. kecepatan dalam memperoleh informasi
3. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah...
  - a. memakai pakaian minim
  - b. menggunakan waktu sebaik-baiknya
  - c. menggunakan internet
  - d. menggunakan telepon genggam
4. Berikut yang termasuk contoh permainan akibat pengaruh negatif globalisasi . . .
  - a. *game online*
  - b. gobak sodor
  - c. dakon
  - d. ingkling
5. Berikut yang merupakan pengaruh negatif dari globalisasi adalah . . .
  - a. informasi mudah dan cepat
  - b. pesawat terbang
  - c. *handphone*
  - d. rambut di cat kuning
6. (1) Informasi mudah di peroleh (2) Menurunnya jati diri bangsa  
(3) Sikap individual masyarakat (4) Kemudahan dalam bidang transportasi (5) Gaya hidup mewah dan boros  
Pernyataan di atas yang merupakan pengaruh negatif dari globalisasi ditunjukkan oleh nomor . . .
  - a. 1, 2, 3
  - b. 2, 3, 4
  - c. 2, 3, 5
  - d. 3, 4, 5

7. Internet adalah salah satu contoh kemajuan di bidang . . .
- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| a. komunikasi   | c. informasi |
| b. transportasi | d. konsumsi  |
8. Berikut ini yang **bukan** termasuk dampak negatif dari globalisasi adalah . . .
- |  |
|--|
| a. adanya kemudahan dalam bidang transportasi            |
| b. gaya hidup menjadi mewah                              |
| c. budaya Indonesia mulai digantikan dengan budaya asing |
| d. sikap individual                                      |
9. (1) Berkomunikasi menjadi lebih cepat dan mudah      (2) Rambut dicat kuning  
 (3) kemajuan transportasi      (4) Produk luar negeri membanjir  
 (5) Teknologi semakin canggih
- Pernyataan di atas yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi ditunjukkan oleh nomor . . .
- |            |            |
|------------|------------|
| a. 1, 2, 4 | c. 1, 2, 5 |
| b. 2, 4, 5 | d. 1, 3, 5 |
10. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut . . .
- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| a. gaya hidup sederhana | c. gaya hidup apa adanya |
| b. gaya hidup modern    | d. gaya hidup kuno       |
11. Pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger dan steak merupakan pengaruh negatif globalisasi di bidang . . .
- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| a. komunikasi | c. makanan      |
| b. informasi  | d. transformasi |
12. Mudah mencapai tempat tujuan merupakan pengaruh positif di bidang . . .
- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| a. komunikasi   | c. kebudayaan |
| b. transportasi | d. makanan    |
13. Berikut ini yang bukan termasuk pengaruh dari adanya globalisasi adalah . . .
- |                     |             |
|---------------------|-------------|
| a. Surat            | c. televisi |
| b. <i>Handphone</i> | d. internet |

14. Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di negara lain, akibat kemajuan di bidang . . .

- a. transportasi
- b. telekomunikasi
- c. periklanan
- d. perindustrian

15. Di bawah yang **bukan** merupakan pengaruh globalisasi adalah . . .

- a. televisi
- b. internet
- c. surat
- d. *e-mail*

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua merupakan pengaruh globalisasi dibidang . . .  
.
2. Pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat merupakan pengaruh globalisasi dibidang . . .
3. Bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka merupakan pengaruh globalisasi dibidang . . .
4. *Handphone*, internet, *e-mail*, dan faksimile merupakan pengaruh globalisasi dibidang . . .
5. Lebih cepat mencapai tempat tujuan merupakan pengaruh globalisasi dibidang .  
..



### Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

No. Soal	Jawaban	Skor
1 A	C	1
2 A	D	1
3 A	A	1
4 A	A	1
5 A	D	1
6 A	C	1
7 A	A	1
8 A	A	1
9 A	D	1
10 A	B	1
11 A	C	1
12 A	B	1
13 A	A	1
14 A	B	1
15 A	C	1
1 B	Gaya Hidup	1
2 B	Makanan	1
3 B	Pakaian	1
4 B	Komunikasi	1
5 B	Transportasi	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 20

Lampiran 2 Soal Tes Siklus II

**Soal Tes Siklus II Pertemuan 1**

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!

1. Hasil cipta, karya, rasa dan karsa adalah . . .
  - a. kesenian
  - b. kebudayaan
  - c. masyarakat
  - d. bangsa
2. Hasil kebudayaan yang tidak dapat diraba dan tidak berwujud adalah . . .
  - a. senjata
  - b. pakaian
  - c. rumah
  - d. adat istiadat
3. Budaya adalah . . .
  - a. pikiran dan akal budi
  - b. pikiran dan norma
  - c. pikiran dan budaya
  - d. akal dan kebudayaan
4. Tujuan Indonesia mengadakan misi kebudayaan internasional adalah . . .
  - a. menentang negara lain untuk adu kebudayaan
  - b. memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia
  - c. memamerkan tarian daerah kepada wisatawan asing
  - d. memberi pekerjaan kepada tim kesenian yang dikirim ke luar negeri.
5. Rumah adat Jawa adalah . . .
  - a. Rumah Beteng
  - b. Honai
  - c. Istana Buton
  - d. Joglo
6. Batik merupakan pakain adat yang berasal dari . . .
  - a. Lampung
  - b. Jawa
  - c. Sumatra Selatan
  - d. Makasar
7. Alat musik angklung berasal dari . . .
  - a. Kalimantan
  - b. NTT
  - c. Jawa Barat
  - d. Bali

8. Memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia merupakan . . .
- festival seni budaya bangsa
  - cita-cita bangsa Indonesia
  - misi kebudayaan bangsa Indonesia
  - mimpi bangsa Indonesia
9. Di bawah ini merupakan pengaruh positif globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia adalah . . .
- memperkenalkan kebudayaan Indonesia ke manca negara.
  - melunturkan budaya bangsa
  - menghalangi budaya Indonesia untuk di kenal dunia
  - budaya asing menggantikan budaya sendiri
10. Alat musik gamelan berasal dari daerah . . .
- Papua
  - Jawa dan Bali
  - Kalimantan
  - Sulawesi
11. Kesenian Jaipong yang sempat membuat rakyat Irak terpesona berasal dari daerah . . .
- Madura
  - Jawa Barat
  - Bali
  - Aceh
12. Kelompok misi kesenian Bougenvile yang tampil di Madrid, Spanyol berasal dari daerah . . .
- Kalimantan Selatan
  - Kalimantan Barat
  - Sulawesi Selatan
  - Sulawesi Utara
13. Salah satu kesenian yang tampil di India adalah . . .
- tim kesenian Bali
  - sendratari Ramayana
  - tim kesenian Sumatra Selatan
  - tim kesenian Jaipong
14. Akibat pengaruh globalisasi Indonesia dapat memperkenalkan budaya asli Indonesia dengan tujuan untuk menarik . . .
- bangsa Indonesia sendiri
  - anak-anak sekolah
  - pejabat negara
  - wisatawan asing
15. Tim kesenian Sumatra Selatan diundang untuk mewakili Indonesia dalam acara festival Gendang Nusntara yang diadakan di Negara . . .

- a. Singapura
- b. Filipina
- c. Malaysia
- d. Vietnam

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Semua hasil cipta, karya, rasa dan karsa manusia disebut . . .
2. Memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia merupakan salah satu tujuan dari . . .
3. Lagu Apuse berasal dari daerah . . .
4. Salah satu pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia adalah . . .
5. Rumah adat Istana Buton berasal dari daerah . . .

### Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II Pertemuan 1

No. Soal	Jawaban	Skor
1 A	B	1
2 A	D	1
3 A	A	1
4 A	B	1
5 A	D	1
6 A	B	1
7 A	C	1
8 A	C	1
9 A	A	1
10 A	B	1
11 A	B	1
12 A	B	1
13 A	A	1
14 A	D	1
15 A	C	1
1 B	Kebudayaan	1
2 B	Misi Kebudayaan Bangsa Indonesia	1
3 B	Papua	1
4 B	Mengenalkan kebudayaan Indonesia ke manca negara	1
5 B	Sulawesi Tenggara	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 20

## Soal Tes Siklus II Pertemuan 2

- A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di bawah ini!
- Budaya asing berkembang sangat pesat di berbagai kawasan, baik di tingkat perkotaan bahkan merebak ke seluruh pelosok tanah air. Untuk itu, kita harus bersikap ...
    - proaktif terhadap perkembangan budaya asing itu
    - terbuka terhadap budaya asing yang digemari oleh sebagian generasi muda
    - netral terhadap perkembangan budaya asing itu
    - selektif terhadap budaya asing yang berkembang saat ini
  - Kita harus menjauhi sikap-sikap berikut ini, kecuali ...
    - pergaulan bebas
    - konsumtif
    - individualisme
    - disiplin
  - Pernyataan yang tepat dalam penggunaan internet adalah ...
    - sekolah tidak perlu difasilitasi karena tidak ada manfaatnya
    - bebas mengakses karena semua yang ada di internet bermanfaat.
    - bebas pemakaian selama untuk hal yang bermanfaat dan positif.
    - semua yang ada di internet buruk.
  - Sikap yang tepat dalam memanfaatkan iptek di era globalisasi *kecuali* ...
    - arif
    - bertanggung jawab
    - semaunya sendiri
    - tidak melanggar hukum
  - Membentengi diri dari pengaruh buruk globalisasi dapat dilakukan dengan . . .
    - meniru budaya luar yang masuk
    - memperdalam agama
    - mengikuti perkembangan zaman
    - menutup diri terhadap semua pengaruh globalisasi
  - Contoh perilaku positif terhadap globalisasi, *kecuali* ...
    - dapat menyerap teknologi
    - memperluas komunikasi
    - mempermudah komunikasi
    - meningkatkan kualitas komunikasi

- b. meningkatkan sumber daya manusia                      d. orang dibuat malas
7. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara . . .
- a. pengendalian diri    c. menentang globalisasi
- b. menentang globalisasi    d. mengikuti perkembangan globalisasi
8. Sikap yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah . . .
- a. membeli dan menggunakan produk luar negeri
- b. memilih menonton tayangan luar negeri
- c. mengikuti les tari
- d. menyanyikan lagu-lagu dari luar negeri
9. Untuk mengantisipasi dampak negatif dari globalisasi, seorang pelajar harus memiliki sikap berikut, *kecuali* . . .
- a. mempertebal keimanan
- b. tidak tergesa-gera menerima perubahan
- c. mencintai kebudayaan bangsa sendiri
- d. menggunakan produk luar negeri
10. Sikap kita terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah . . .
- a. menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
- b. menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia.
- c. menerima semua budaya asing.
- d. tidak peduli terhadap semua budaya asing
11. Contoh sikap yang harus dimiliki oleh kita dalam menghadapi globalisasi adalah ....
- a. menerima semua hal yang berasal dari luar negeri
- b. mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing
- c. lebih suka menggunakan produk impor
- d. tidak mau menggunakan teknologi baru
12. Kebudayaan kita di era globalisasi diharapkan tetap lestari. Untuk itu, sebagai warga masyarakat diharapkan ...

- a. mengenal kebudayaan manca negara
  - b. memahami perkembangan kebudayaan lain
  - c. melestarikan kebudayaan bangsa dengan jalan mempelajari dengan baik
  - d. mampu merespon kebudayaan daerah lain
13. Sikap berikut adalah sikap yang *tidak* mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya adalah . . .
- a. membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
  - b. mempelajari kesenian daerah asal
  - c. membaca puisi karya sastrawan Indonesia
  - d. belajar dengan tekun
14. Di bawah ini merupakan sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi, *kecuali* . . .
- a. belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - b. menggunakan produk dalam negeri.
  - c. mencintai budaya asing dibanding budaya sendiri.
  - d. melestarikan budaya bangsa Indonesia
15. Sikap yang harus kita hindari dalam perkembangan global adalah . . .
- a. mengikuti semua arus globalisasi
  - b. menonton film yang berjudul perjuangan
  - c. menutup diri dari pengaruh negatif
  - d. menyaring budaya asing

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!**

1. Untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi, sebaiknya kita bersikap . . .  
.
2. Sikap individualis merupakan perilaku yang mengutamakan kepentingan .  
..
3. Gaya hidup kebarat-baratan, konsumtif serta individualis merupakan perilaku yang harus . . .
4. Sikap yang dapat kita contoh dari budaya asing adalah . . .
5. Contoh perilaku bangsa sebagai bangsa Indonesia adalah . . .



### Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II Pertemuan 2

No. Soal	Jawaban	Skor
1 A	D	1
2 A	D	1
3 A	C	1
4 A	C	1
5 A	B	1
6 A	D	1
7 A	A	1
8 A	C	1
9 A	D	1
10 A	A	1
11 A	B	1
12 A	C	1
13 A	A	1
14 A	C	1
15 A	A	1
1 B	Selektif, hati-hati, bijaksana	1
2 B	Sendiri, pribadi	1
3 B	Dihindari, dijauhi	1
4 B	Disiplin, memanfaatkan waktu sebaik mungkin	1
5 B	Memakai produk dalam negeri, melestarikan budaya bangsa.	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 20

Lampiran 3 Lembar Observasi

**Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (√) pada pilihan “Ya” atau “Tidak ” sesuai dengan pengamatan.

No	Pernyataan	Keterlaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara heterogen.			
2.	Siswa mengatur tempat duduknya saling berhadapan dengan anggota kelompoknya.			
3.	Siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran.			
4.	Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.			
5.	Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok.			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).			
7.	Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan perintahnya.			
8.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara homogen untuk persiapan bermain <i>game</i> akademik.			
9.	Siswa menempati tempat duduk sesuai dengan kelompok yang akan bermain <i>game</i> akademik.			
10.	Siswa melaksanakan <i>game</i> akademik sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru.			
11.	Siswa mendapatkan bimbingan dari guru dalam melaksanakan <i>game</i> akademik.			
12.	Siswa bersama guru menghitung perolehan skor tiap tim yang dibawa oleh anggotanya pada saat <i>game</i> akademik.			
13.	Siswa menuliskan skor tiap tim pada papan skor.			
14.	Siswa bersama guru menentukan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.			
15.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru			

Bantul, Maret 2016

Observer

## LAMPIRAN 4 RPP SIKLUS I

Pertemuan ke-1

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangsari  
Mata Pelajaran : PKn  
Kelas/Semester : IV/2  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

#### **A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

#### **B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

#### **C. Indikator**

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi.

4.1.2 Menceritakan proses globalisasi.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan diskusi siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan tepat.
2. Setelah melakukan diskusi siswa dapat menjelaskan proses globalisasi dengan tepat.
3. Setelah melakukan diskusi dan latihan siswa dapat menyebutkan penyebab-penyebab dari globalisasi dengan benar.

#### **E. Materi Ajar (Materi Pokok)**

Pengertian, proses dan penyebab globalisasi.

## **F. Metode Pembelajaran**

- a. Diskusi
- b. Penugasan
- c. *Game*
- d. *Tournament*

## **G. Model Pembelajaran**

*Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

## **H. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)**

- a. Siswa menjawab salam dari guru.
- b. Siswa bersama guru berdoa untuk mengawali pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- c. Siswa dan guru melakukan presensi.
- d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru bertanya kepada siswa “anak-anak apakah kalian pernah makan pizza, spaghetti atau burger?” Bagaimana rasa dari makanan tersebut? Apakah kalian menyukainya? Nah anak-anak perlu kalian ketahui bahwa makanan tersebut merupakan makanan dari luar negeri anak-anak. Kenapa makanan dari luar negeri bisa sampai kesini ya anak-anak. Nah untuk mengetahuinya mari mulai pembelajaran pada pagi hari ini.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari serta model pembelajaran yang akan digunakan secara singkat yaitu TGT.

### **2. Kegiatan Inti (50 menit)**

- a. Siswa dibentuk kelompok heterogen.
- b. Siswa duduk bersama kelompok.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengaruh globalisasi.
- d. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang dijelaskan oleh guru.

- e. Siswa mengerjakan LKS yang berupa *game* akademik.
- f. Setiap anak dalam kelompok mendapatkan kartu yang berisi tulisan mengenai materi yang telah dipelajari kemudian diminta untuk menempelkan pada papan yang sudah disediakan oleh guru (*game*).
- g. Masing-masing anak dalam kelompok saling berlomba dengan kelompok lain yang sudah di bagi oleh guru urutan menempel kartu yang diperoleh. (*Tournament*)
- h. Kelompok yang selesai kemudian setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- i. Guru memberikan reward kepada kelompok yang selesai terlebih dahulu. Siswa bertanya jawab dengan guru jika ada materi yang belum jelas.
- j. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok.
- k. Siswa bertanya jawab dengan guru jika ada materi yang belum jelas.

### **3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- d. Siswa menjawab salam dari guru.

## **I. Media dan Sumber Belajar**

### 1. Media

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- b. Papan globalisasi
- c. Kartu materi
- d. Papan bintang dan bintang

### 2. Sumber Belajar

- a. Guru
- b. Lingkungan
- c. Buku pelajaran :

Prayoga Bestari & Ati Sumiati. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

## **J. Penilaian**

1. Penilaian Kognitif
  - a) Teknik Penilaian : tes
  - b) Pedoman Penilaian : terlampir
2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 75.

## **K. Lampiran**

1. Ringkasan materi
2. Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 21 Maret 2016

Guru Kelas

Peneliti

Nasiatul Hidayah, S.Pd  
NIP. 19860116 200903 2 005

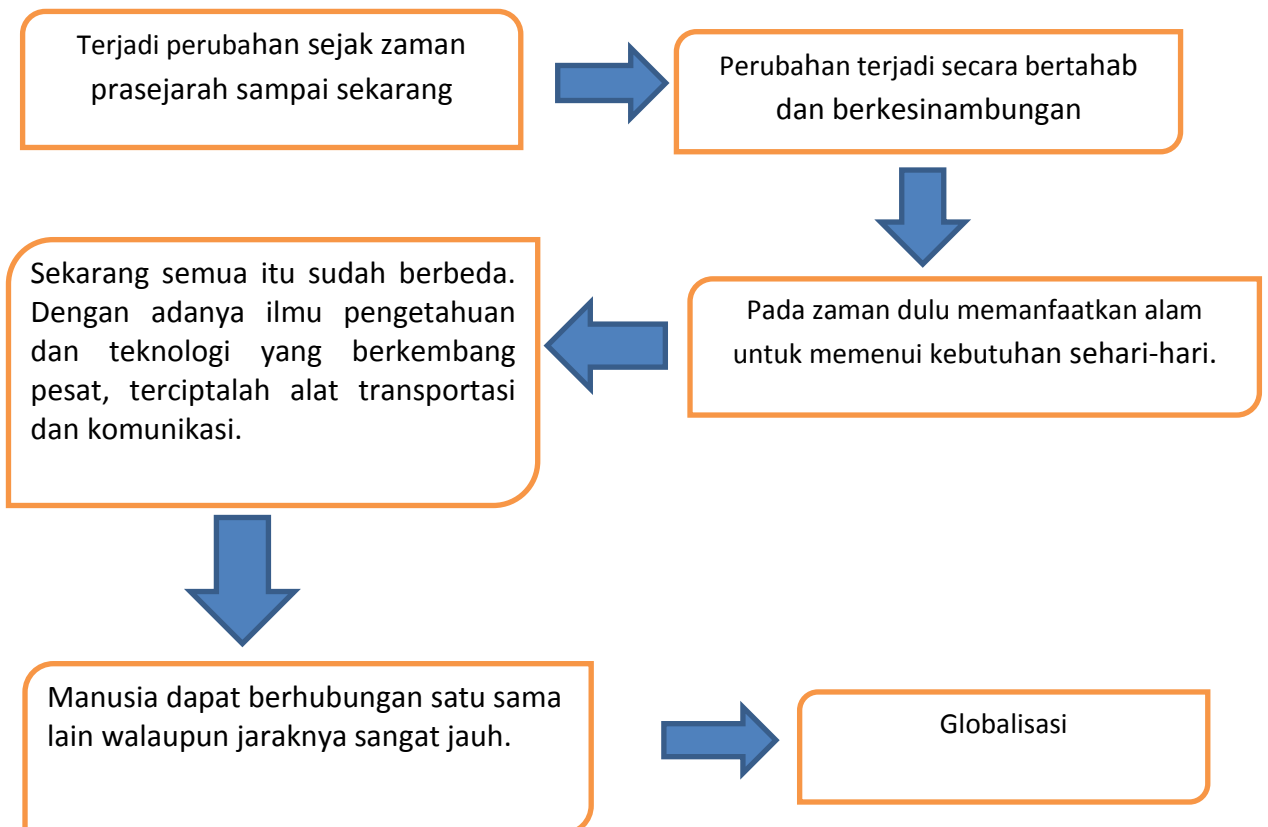
Ita Purnamasari  
NIM 12108241017

**LAMPIRAN**  
**RINGKASAN MATERI**

**A. Pengertian Globalisasi**

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

**B. Proses Globalisasi**



## Kesimpulan

- ✓ Proses globalisasi muncul ketika manusia mempunyai pengetahuan tentang ruang dan wilayah.
- ✓ Ciri-ciri era globalisasi ditandai dengan adanya kecepatan informasi, kecanggihan teknologi, kecanggihan alat transportasi, dan kecanggihan alat komunikasi.
- ✓ Globalisasi dibuktikan dengan adanya perubahan gaya hidup, makanan, cara berpakaian, serta sarana komunikasi dan transportasi.

## C. Penyebab Globalisasi

### Faktor Ekstern

✓ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

✓ Berkembangnya komunikasi yang semakin canggih.

✓ Adanya kesepakatan internasional tentang pasar bebas sehingga produk dari luar negeri bebas masuk ke Indonesia.

✓ Modernisasi atau pembaharuan di berbagai bidang yang dilakukan negara-negara di dunia mempengaruhi Negara lain untuk meniru.

### Faktor Intern

✓ Ketergantungan sebuah Negara terhadap negara-negara lain di dunia.

✓ Kebebasan pers. Hal tersebut memberikan informasi yang luas kepada masyarakat secara mendunia.

✓ Berkembangnya cara berpikir dan semakin majunya pendidikan masyarakat.



## **Kesimpulan**

Globalisasi disebabkan oleh masuknya budaya asing ke Indonesia. Budaya asing dapat dengan mudah masuk ke Indonesia karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut menyebabkan informasi dari penjuru dunia dengan cepat dapat diterima oleh masyarakat sehingga dapat menyebabkan perubahan gaya hidup maupun pola pikir masyarakat Indonesia yang kebanyakan meniru budaya luar yang masuk ke Indonesia.

### **D. Tanda-tanda globalisasi**

- ✓ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- ✓ Komunikasi yang semakin canggih
- ✓ Transportasi antarnegara semakin mudah
- ✓ Informasi antarnegara cepat didapatkan

### **E. Ciri-ciri Globalisasi**

- ✓ Adanya sikap ketergantungan suatu negara dengan negara lain, seperti ketergantungan dalam bidang ekonomi.
- ✓ Adanya persamaan masalah yang dihadapi oleh negara-negara di dunia, seperti pemanasan global, terorisme, krisis dunia, dan lain sebagainya.
- ✓ Berkembangnya teknologi yang mampu meniadakan batas-batas geografis suatu negara.
- ✓ Meningkatnya proses interaksi kultural melalui perkembangan media massa terutama televisi, film, music, berita, dan olahraga internasional.

## LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

**Nama Kelompok :**

**Anggota Kelompok :**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

### Tujuan

1. Menjelaskan pengertian globalisasi.
2. Menjelaskan proses globalisasi
3. Menyebutkan penyebab globalisasi.

### Alat dan bahan

1. Papan globalisasi
2. Kartu materi
3. Reward berupa bintang dan papan tempel pada setiap kelompok.

### Langkah kerja

1. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk.
2. Siswa bersama kelompoknya melakukan *game* "papan tempel globalisasi".
3. Masing-masing siswa mendapatkan 2 kartu materi.
4. Siswa berlomba menempelkan kartu yang didapatkannya.
5. Kelompok yang selesai terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan akan mendapatkan reward berupa bintang untuk ditempelkan ke papan.

Pertemuan 2

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangsari

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit ( pertemuan ke-2)

#### **A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

#### **B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

#### **C. Indikator**

4.1.3 Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap makanan, pakaian,permainan, komunikasi dan transportasi.

4.1.4 Memberi contoh pengaruh positif dan negatif globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi serta transportasi.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, siswa dapat menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi dengan benar.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan latihan siswa dapat mengidentifikasi pengaruh positif dari globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi dengan tepat.
3. Setelah melakukan diskusi dan latihan siswa dapat mengidentifikasi pengaruh negatif dari globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi dengan tepat.

## **E. Materi Pokok**

Pengaruh positif dan negatif dari globalisasi.

## **F. Metode Pembelajaran**

- a. Tanya jawab
- b. Penugasan
- c. *Games*
- d. *Tournament*

## **G. Model Pembelajaran**

*Cooperative Learning* tipe TGT.

## **H. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)**

- a. Siswa menjawab salam dari guru.
- b. Siswa bersama guru berdoa untuk mengawali pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- c. Siswa dan guru melakukan presensi.
- d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru bertanya kepada siswa “anak-anak apakah kalian pernah ikut ibu kalian berbelanja di pasar? Apa kalian juga pernah ikut berbelanja di supermarket? Kira-kira kalian lebih senang berbelanja di mana? Dahulu hanya ada pasar anak-anak tetapi sekarang sudah banyak supermarket dimana-mana. Adanya supermarket tersebut karena apa anak-anak? Iya benar, adanya supermarket karena pengaruh dari globalisasi. Nah untuk mengetahui lebih dalam lagi mari kita mulai pembelajaran pada pagi hari ini.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari serta model pembelajaran yang akan digunakan secara singkat yaitu TGT.

### **2. Kegiatan Inti (50 menit)**

- a. Siswa duduk bersama kelompok seperti pada minggu yang lalu.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengaruh globalisasi terhadap makanan, pakaian, komunikasi dan transportasi

- c. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang dijelaskan oleh guru.
- d. Siswa mengerjakan LKS yang berupa *game* akademik.
- e. Setiap anak dalam kelompok mendapatkan kartu yang berisi tulisan mengenai materi yang telah dipelajari kemudian diminta untuk menempelkan pada papan yang sudah disediakan oleh guru (*game*).
- f. Masing-masing anak dalam kelompok saling berlomba dengan kelompok lain yang sudah di bagi oleh guru urutan menempel kartu yang diperoleh. (*Tournament.*)
- g. Kelompok yang selesai kemudian setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- h. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok.
- i. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang selesai terlebih dahulu. Siswa bertanya jawab dengan guru jika ada materi yang belum jelas.
- j. Siswa bertanya jawab dengan guru jika ada materi yang belum jelas.

### **3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- d. Siswa menjawab salam dari guru.

### **I. Media dan Sumber Belajar**

- 1. Media
  - a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
  - b. Papan tempel dan pilihan jawaban
- 2. Sumber Belajar
  - a. Guru
  - b. Lingkungan
  - c. Buku pelajaran :

Prayoga Bestari & Ati Sumiati. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas IV SD/MI*.

Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

#### **J. Penilaian**

##### 1. Penilaian Kognitif

c) Teknik Penilaian : tes

d) Pedoman Penilaian : terlampir

##### 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 75.

#### **K. Lampiran**

1. Ringkasan materi

2. Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 28 Maret 2016

Guru Kelas

Peneliti

Nasiatul Hidayah, S.Pd

Ita Purnamasari

NIP. 19860116 200903 2 005

NIM 12108241017

## RINGKASAN MATERI

### A. Pengaruh Globalisasi di Lingkungan Sekitar

#### 1. Gaya hidup

Gaya hidup masyarakat mengalami pergeseran dari yang tradisional menjadi modern. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Namun, tidak sedikit yang masih mempertahankan gaya hidup tradisional.

#### 2. Makanan

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama.

Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggum proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Pakaian

Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan.

Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia.

#### 4. Komunikasi

Dahulu komunikasi antara wilayah menggunakan jasa pos yaitu surat yang sampainya bisa mencapai satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah. Namun, sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile.

### **B. Pengaruh Positif Globalisasi**

- ✓ Masyarakat menjadi maju.
- ✓ Semangat kerja meningkat.
- ✓ Ruang sosial semakin terbuka.
- ✓ Pertukaran budaya.
- ✓ Pasar semakin luas.
- ✓ Mudahnya masyarakat memperoleh informasi sehingga masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.
- ✓ Semakin canggihnya alat transportasi.

### **C. Pengaruh Negatif Globalisasi**

- ✓ Membanjirnya produk luar negeri.
- ✓ Ketergantungan terhadap negara maju.
- ✓ Lapangan kerja semakin sempit.
- ✓ Kerusakan lingkungan hidup.
- ✓ Nilai-nilai sosial semakin hilang.
- ✓ Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia.



#### **D. Sikap terhadap Globalisasi**

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif.

Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.

Selain yang disebutkan di atas sikap warga Indonesia terhadap Globalisasi adalah sebagai berikut :

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
- f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Pada intinya masyarakat harus memiliki sikap : waspada, bijaksana, selektif, menerapkan nilai agama.

## LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

**Nama Kelompok :**

**Anggota Kelompok :**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

### Tujuan

1. Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif globalisasi.
2. Memberikan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi dengan tepat

### Alat dan bahan

1. Papan tempel
2. Kartu jawaban
3. Reward berupa bintang dan papan tempel pada setiap kelompok.

### Langkah kerja

1. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk.
2. Siswa bersama kelompoknya melakukan *game* dengan cara :
  - a. Setiap anak dalam kelompok mendapatkan kartu.
  - b. Kemudian diminta untuk menempelkan pada papan yang sudah disediakan guru.
  - c. Aturannya anggota kelompok berdiri berbaris kebelakang sesuai urutan yang telah ditentukan guru.
  - d. Setiap kelompok urut menempelkan kartu pada papan globalisasi secara bergantian sesuai dengan urutannya dan berlomba dengan kelompok lain. (*Tournament*)
3. Kelompok yang selesai terlebih dahulu mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan akan mendapatkan reward berupa bintang untuk ditempelkan ke papan.

Lampiran 5 RPP Siklus II

Pertemuan 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangsari

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit ( pertemuan ke 1)

**A. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

**B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

4.1.5 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan di Indonesia

4.1.6 Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan di Indonesia.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan *games* siswa dapat menyebutkan berbagai jenis kebudayaan yang ada di Indonesia dengan tepat.
2. Setelah menyebutkan jenis-jenis kebudayaan di Indonesia, siswa dapat menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia dengan tepat.
3. Setelah menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi jenis kebudayaan yang pernah tampil di luar negeri sebagai pengaruh adanya globalisasi dengan tepat.

## **E. Materi Pokok**

Pengaruh Globalisasi terhadap kebudayaan Indonesia

## **F. Metode Pembelajaran**

- a. Tanya jawab
- b. Penugasan
- c. *Games*
- d. *Tournament*

## **G. Model Pembelajaran**

*Cooperative Learning* tipe TGT.

## **H. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)**

- a. Siswa menjawab salam dari guru.
- b. Siswa bersama guru berdoa untuk mengawali pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- c. Siswa dan guru melakukan presensi.
- d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru bertanya kepada siswa “anak-anak kemarin kita telah belajar mengenai pengaruh dari globalisasi dalam bidang komunikasi, transportasi serta makanan. Nah globalisasi ternyata juga berpengaruh terhadap budaya di Indonesia anak-anak. Hari ini kita akan belajar mengenai pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan di Indonesia.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari serta model pembelajaran yang akan digunakan secara singkat yaitu TGT.

### **2. Kegiatan Inti (50 menit)**

- a. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi minggu lalu.
- b. Siswa duduk secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat oleh guru.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan guru menggunakan PPT mengenai jenis kebudayaan di Indonesia, pengaruh globalisasi terhadap kebudayaan serta

kebudayaan yang pernah tampil di luar negeri sebagai pengaruh dari adanya globalisasi.

- d. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang dijelaskan oleh guru.
- e. Setiap kelompok mendapatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa gambar kebudayaan kemudian masing-masing kelompok mengidentifikasi nama serta asal kebudayaan tersebut
- f. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan LKS yang telah dibagikan.
- g. Siswa bersama guru membahas LKS.
- h. Siswa dibentuk kelompok homogen untuk melakukan *game* akademik.
- i. Masing-masing kelompok homogen berkumpul menempati meja turnamen.
- j. Siswa melakukan *game* akademik dalam kelompok homogen.
- k. Siswa berlomba menjawab pertanyaan dalam kartu yang telah disediakan oleh guru.
- l. Siswa kembali ke kelompok awal untuk menghitung skor yang dikumpulkan oleh masing-masing siswa dari hasil *game* akademik.
- m. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mengumpulkan skor tertinggi.
- n. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang belum jelas.

### **3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- d. Siswa menjawab salam dari guru.

### **I. Media dan Sumber Belajar**

1. Media
  - a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
  - b. Papan tempel dan pilihan jawaban
  - c. Kartu pertanyaan
2. Sumber Belajar

- a. Guru
- b. Lingkungan
- c. Buku pelajaran :

Prayoga Bestari & Ati Sumiati. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas IV SD/MI*.

Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

#### **J. Penilaian**

- 1. Penilaian Kognitif
  - a) Teknik Penilaian : tes
  - b) Pedoman Penilaian : terlampir
- 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  
Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 75.

#### **K. Lampiran**

- 1. Ringkasan materi
- 2. Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 4 April 2016

Guru Kelas

Peneliti

Nasiatul Hidayah, S.Pd  
NIP. 19860116 200903 2 005

Ita Purnamasari  
NIM 12108241017

## RINGKASAN MATERI

Globalisasi telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan kepribadian suatu bangsa. Hasil cipta, karya, rasa dan karsa juga disebut dengan kebudayaan. Apakah budaya itu? Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Wilayah Indonesia membentang dari Sabang sampai Merauke, karena itulah Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki ciri khas sendiri-sendiri.

Di setiap daerah di wilayah Indonesia, pastilah memiliki suku masing-masing. Tiap-tiap suku memiliki budaya yang berbeda-beda. Apabila disatukan, akan menjadi modal kekuatan bagi Indonesia, khususnya di bidang seni dan budaya.

Sebagai sebuah bangsa yang baik, kita juga harus bergaul dengan bangsa lain yang kebudayaannya berbeda. Dengan adanya globalisasi kita dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia ke manca negara. Cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia ke manca negara dengan melakukan misi kebudayaan internasional ke manca negara. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, pada akhirnya akan menambah devisa negara.



## Jenis-jenis Kebudayaan di Indonesia

1. Tarian  
Adat

Setiap daerah mempunyai berbagai macam tarian yang disebut tarian adat.  
Beberapa contoh tarian adat dari berbagai wilayah di Indonesia :

No	Nama Tarian	Daerah Asal
1.	Jaipong	Jawa Barat
2.	Gambyong	Jawa Tengah
3.	Ngremo	Jawa Timur
4.	Kecak, Barong/Barongan dan Pendet	Bali
5.	Perang	Sumatra Utara
6.	Piring, Payung, Indang, Randai dan Lilin	Sumatra Barat
7.	Seudati, Saman	Aceh
8.	Ronggeng	Jakarta

2. Alat Musik Daerah

No.	Nama Alat Musik	Daerah Asal
1.	Angklung	Jawa Barat
2.	Gamelan	Jawa Tengah, Bali, Jawa Barat, Jawa Timur
3.	Tifa	Papua
4.	Lembang	Toraja
5.	NTT	Sasando

3. Pakaian Adat

No.	Daerah	Pakaian Adat
1.	Jawa	Batik
2.	Papua Barat	Ewer
3.	Papua Timur	Manawou
4.	Sumatra Selatan	Songket
5.	NTT	Tenun Ikat

4. Rumah Adat

No.	Asal Daerah	Nama Rumah Adat
1.	Aceh	Rumah Gadang
2.	Jateng dan Jatim	Joglo
3.	NTT	Lopo
4.	Papua	Honai
5.	Maluku	Balieu

5. Lagu Daerah

No.	Daerah Asal	Lagu Daerah
1.	Jawa Barat	Bubuy Bulan
2.	Papua	Apuse
3.	Jambi	Injit-injit Semut
4.	Kalimantan Barat	Cik-Cik Periok
5.	Sumatra Utara	Butet

**Kebudayaan yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional manca negara**

Berikut ini contoh beberapa tim kesenian yang tampil di tingkat internasional.

No.	Nama Kesenian	Jenis Pertunjukan	Pernah tampil di tingkat Internasional
1.	Kelompok kesenian Bougenville	Pertunjukkan kesenian Melayu mereka yang dipadu dengan kesenian Dayak	Madrid, Spanyol
2.	Grup seni tradisional Indonesia, Nanglang Danasih.	Memperkenalkan kesenian di kalangan masyarakat internasional.	Roma, Italia
3.	Tim kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia.	Acara festival Gendang Nusantara	Malaysia
4.	Tim kesenian Bali	Menampilkan tari Saman (Aceh), tari Maengket (Sulawesi), dan sejumlah tari Bali	Chili dan Peru
5.	Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang	Pertunjukan Jaipong dan Tampak Gendang	Irak

## LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Petunjuk : Tempelkan gambar yang diberikan oleh gurumu kemudian identifikasi nama dan asal daerahnya

No.	Gambar	Nama	Asal Daerah

Pertemuan 2

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangsari

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit ( pertemuan ke 2)

#### A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

#### B. Kompetensi Dasar

4.1 Memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

#### C. Indikator

4.1.7 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi.

4.1.8 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh positif globalisasi.

4.1.9 Menjelaskan sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif globalisasi.

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan *game* siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh dari globalisasi dengan benar.
2. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru melalui PPT, diskusi dan *game* siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh positif dari globalisasi dengan benar.
3. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru, diskusi dan *game* siswa dapat mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif dari globalisasi dengan benar.

## **E. Materi Pokok**

Globalisasi (Sikap terhadap pengaruh globalisasi)

## **F. Metode Pembelajaran**

- a. Tanya jawab
- b. Penugasan
- c. *Games*
- d. *Tournament*

## **G. Model Pembelajaran**

*Cooperative Learning* tipe TGT.

## **H. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)**

- a. Siswa menjawab salam dari guru.
- b. Siswa bersama guru berdoa untuk mengawali pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- c. Siswa dan guru melakukan presensi.
- d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab, guru bertanya kepada siswa “anak-anak kemarin kita telah belajar mengenai pengaruh dari globalisasi. Begitu banyak ya anak-anak pengaruh globalisasi itu baik yang positif maupun negatif. Nah untuk itu dengan banyaknya pengaruh dari globalisasi tentu kita harus dapat bersikap yang tepat dengan pengaruh globalisasi tersebut. Maka dari itu hari ini kita akan belajar mengenai sikap terhadap pengaruh globalisasi.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari serta model pembelajaran yang akan digunakan secara singkat yaitu TGT.

### **2. Kegiatan Inti (50 menit)**

- a. Siswa duduk secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat oleh guru.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru menggunakan PPT mengenai sikap yang tepat terhadap pengaruh globalisasi baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif.

- c. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang dijelaskan oleh guru.
- d. Setiap kelompok mendapatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa gambar kemudian masing-masing kelompok mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh positif maupun negatif yang ditimbulkan dari gambar tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan LKS yang telah di bagikan.
- f. Siswa bersama guru membahas LKS.
- g. Siswa dibentuk kelompok homogen untuk melakukan *game* akademik.
- h. Masing-masing kelompok homogen berkumpul menempati meja turnamen.
- i. Siswa melakukan *game* akademik dalam kelompok homogen.
- j. Siswa berlomba menjawab pertanyaan dalam kartu yang telah disediakan oleh guru.
- k. Siswa kembali ke kelompok awal untuk menghitung skor yang dikumpulkan oleh masing-masing siswa dari hasil *game* akademik.
- l. Guru memberikan reward kepada kelompok yang mengumpulkan skor tertinggi.
- m. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai materi yang belum jelas.

### **3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- c. Siswa diberi penguatan oleh guru agar rajin belajar.
- d. Siswa menjawab salam dari guru.

### **I. Media dan Sumber Belajar**

- 1. Media
  - a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
  - b. Papan tempel dan pilihan jawaban
  - c. Kartu Pertanyaan
- 2. Sumber Belajar
  - a. Guru
  - b. Lingkungan

c. Buku pelajaran :

Prayoga Bestari & Ati Sumiati. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas IV SD/MI*.

Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Ressi Kartika Dewi, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

## **J. Penilaian**

1. Penilaian Kognitif

a) Teknik Penilaian : tes

b) Pedoman Penilaian : terlampir

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 75.

## **K. Lampiran**

1. Ringkasan materi

2. Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 11 April 2016

Guru Kelas

Peneliti

Nasiatul Hidayah, S.Pd

Ita Purnamasari

NIP. 19860116 200903 2 005

NIM 12108241017

## RINGKASAN MATERI

### **D. Sikap terhadap Globalisasi**

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif.

Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.



(LKS)

**Nama Kelompok :**

**Anggota Kelompok :**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

Tujuan

1. Mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh positif dari globalisasi dengan benar.
2. Mengidentifikasi sikap yang tepat terhadap pengaruh negatif dari globalisasi dengan benar.

Alat dan bahan

1. Gambar-gambar pengaruh dari globalisasi.
2. Lembar Jawab.

Langkah kerja

1. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk.
2. Masing-masing kelompok mendapatkan 2 gambar pengaruh globalisasi.
3. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan sikap yang tepat dari pengaruh globalisasi dalam gambar tersebut.
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

Lampiran 6 Daftar Nilai Perbandingan Nilai PKn dengan Mata Pelajaran Lainnya

No	Nama Siswa	Agama	PKn	B.Ind	Mtk	IPA	IPS	B.Jawa	B.ing
1.	SD	75	50	64	35	45	62	54	86
2.	RA	56	53	70	45	62	61	54	68
3.	RF	46	41	55	67	68	75	82	48
4.	ADA	90	80	96	94	95	95	92	90
5.	AR	82	73	95	81	85	83	90	90
6.	ANY	88	76	94	74	91	95	76	90
7.	ANN	92	61	96	74	92	87	88	90
8.	DP	78	67	86	59	98	89	55	76
9.	DAS	90	88	93	81	68	91	51	86
10.	DLVM	64	44	74	40	64	75	64	90
11.	DANR	78	67	80	75	91	87	89	90
12.	DWA	68	64	90	80	75	82	79	76
13.	LEAR	62	59	71	56	79	75	84	84
14.	MAA	60	69	86	91	75	75	73	80
15.	VNQ	66	69	81	92	75	75	79	68
16.	AM	82	75	89	83	84	80	89	88
17.	ANT	88	78	89	94	95	89	90	84
18.	APA	66	69	70	90	75	84	90	54
19.	ANW	84	95	92	94	95	95	90	90
20.	BPP	78	75	83	72	90	86	70	90
21.	DKJL	94	70	86	78	81	84	90	90
22.	GAS	54	40	59	68	55	30	80	75
23.	INA	66	90	79	92	75	75	79	86
24.	INR	82	57	70	70	63	82	85	90
25.	LRPR	86	70	83	86	90	84	90	90
26.	RDNF	56	41	58	67	75	32	56	90
27.	SW	74	77	95	96	87	89	60	90
Jumlah		2005	1798	2184	2034	2134	2117	2079	2229
Rata-rata		74	67	81	75	79	78	77	83

Lampiran 7 Daftar Nilai Siklus I dan Siklus II

**Daftar Nilai Hasil Belajar Kognitif PKn Siklus I dan Siklus II**

No.	Nama Siswa	Siklus I		Rata-rata	Ket	Siklus II		Rata-rata	Ket
		P1	P2			P1	P2		
1.	SD	50	70	60	BT	75	65	70	BT
2.	RA	55	75	65	BT	80	70	75	T
3.	RF	55	65	60	BT	70	85	77.5	T
4.	ADA	85	100	92.5	T	95	95	95	T
5.	AR	70	85	77.5	T	90	75	82.5	T
6.	ANY	75	100	87.5	T	95	90	92.5	T
7.	ANN	65	100	82.5	T	85	85	85	T
8.	DP	60	70	65	BT	85	70	77.5	T
9.	DAS	70	90	80	T	95	80	87.5	T
10.	DLVM	65	85	75	T	75	85	80	T
11.	DANR	75	95	85	T	80	80	80	T
12.	DWA	70	80	75	T	75	95	85	T
13.	LEAR	60	70	65	BT	75	75	75	T
14.	MAA	50	65	57.5	BT	65	65	65	BT
15.	VNQ	60	80	70	BT	85	95	90	T
16.	AM	70	65	67.5	BT	85	85	85	T
17.	ANT	70	80	75	T	80	85	82.5	T
18.	APA	70	80	75	T	85	95	90	T
19.	ANW	90	100	95	T	100	95	97.5	T
20.	BPP	80	95	87.5	T	80	90	85	T
21.	DKJL	80	95	87.5	T	85	95	90	T
22.	GAS	50	70	60	BT	60	70	65	BT
23.	INA	70	80	75	T	85	85	85	T
24.	INR	75	95	85	T	95	85	90	T
25.	LRPR	75	90	82.5	T	90	90	90	T
26.	RDNF	60	60	60	BT	70	80	75	T
27.	SW	80	95	87.5	T	90	95	92.5	T
Jumlah		1835	2235	2035		2230	2260	2245	
Rata-rata kelas		68,15	83,33	75,37		82,59	83,70	83,15	

Keterangan :

T = Tuntas

P1 = Pertemuan 1

BT = Belum Tuntas

P2 = Pertemuan 2

Lampiran 8 Hasil Observasi

Siklus I Pertemuan 1

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN I**

**Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan.

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara heterogen.	✓		Beberapa siswa kurang menerima pembentukan kel. secara heterogen
2.	Siswa mengatur tempat duduknya saling berhadapan dengan anggota kelompoknya.	✓		Beberapa siswa tidak mau berhadapan
3.	Siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	✓		Siswa tertarik dengan penggunaan power point
4.	Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.	✓		Siswa menjawab pertanyaan guru
5.	Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok.	✓		Siswa menerima LKS dengan antusias
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).	✓		Beberapa siswa yang kurang jelas bertanya pada guru
7.	Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan perintahnya.	✓		Siswa berdiskusi dengan kelompok
8.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara homogen untuk persiapan bermain game akademik.		✓	Siswa belum membentuk kel. homogen, hanya diurutkan sesuai kemampuan masing-masing kelompok.
9.	Siswa menempati tempat duduk sesuai dengan kelompok yang akan bermain game akademik.		✓	Siswa belum menempati tempat duduk
10.	Siswa melaksanakan game akademik sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru.	✓		Siswa melakukan game dengan antusias
11.	Siswa mendapatkan bimbingan dari guru dalam melaksanakan game akademik.	✓		Siswa mendengarkan perintah guru
12.	Siswa bersama guru menghitung perolehan skor tiap tim yang dibawa oleh anggotanya pada saat game akademik.	✓		Siswa menghitung skor dengan penuh semangat
13.	Siswa menuliskan skor tiap tim pada papan skor.	✓		Ada kelompok yg bingung
14.	Siswa bersama guru menentukan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	✓		Siswa mendapat reward dari guru.
15.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru	✓		Siswa senang mendapat reward

Bantul, 21 Maret 2016

Observer

*Ita Purnamasari*

Ita Purnamasari

Siklus I Pertemuan 2

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN 2**

**Keterlaksanaan Model Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament)**

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan.

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara heterogen.	✓		Siswa membentuk kelompok sesuai perintah guru
2.	Siswa mengatur tempat duduknya saling berhadapan dengan anggota kelompoknya.	✓		Semua siswa duduk berhadapan dg kelompok
3.	Siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	✓		Siswa memperhatikan penjelasan dg seksama
4.	Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.	✓		Siswa antusias bertanya pada guru (beberapa)
5.	Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok.	✓		Siswa antusias menerima LKS
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).	✓		Siswa mendengarkan penjelasan guru dg baik
7.	Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan perintahnya.	✓		Siswa melakukan diskusi sebelum mengerjakan LKS
8.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara homogen untuk persiapan bermain game akademik.		✓	Masih membentuk kei heberogen hanya diurutkan berdasarkan kemampuan
9.	Siswa menempati tempat duduk sesuai dengan kelompok yang akan bermain game akademik.		✓	Tempat duduk masih kelompok heberogen
10.	Siswa melaksanakan game akademik sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru.	✓		Siswa melakukan game dg kei heberogen hanya diurutkan dg kemampuan yg sama
11.	Siswa mendapatkan bimbingan dari guru dalam melaksanakan game akademik.	✓		Siswa melaksanakan game sesuai perintah guru
12.	Siswa bersama guru menghitung perolehan skor tiap tim yang dibawa oleh anggotanya pada saat game akademik.	✓		Siswa yg menjawab benar mendapatkan bintang
13.	Siswa menuliskan skor tiap tim pada papan skor.	✓		Siswa menulis jml bintang
14.	Siswa bersama guru menentukan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	✓		Siswa membandingkan skor tiap kelompok
15.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru	✓		Siswa yg memperoleh skor tertinggi mendapat pin "Aku Hebat"

Bantul, 28 Maret 2016

Observer



Ita Purnamasari

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 1**

**Keterlaksanaan Model Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament)**

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan.

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara heterogen.	✓		siswa membentuk kelompok sesuai perintah guru
2.	Siswa mengatur tempat duduknya saling berhadapan dengan anggota kelompoknya.	✓		semua siswa saling berhadapan dg kelompok
3.	Siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	✓		siswa memperhatikan penjelasan guru dg bersama
4.	Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.	✓		siswa bersama guru saling bertanya jawab
5.	Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok.	✓		Masing* kelompok menerima LKS dg antusias
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).	✓		semua siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah* mengerjakan LKS
7.	Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan perintahnya.	✓		siswa saling berdiskusi dg kelompok
8.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara homogen untuk persiapan bermain game akademik.	✓		siswa membentuk kelompok baru secara homogen.
9.	Siswa menempati tempat duduk sesuai dengan kelompok yang akan bermain game akademik.	✓		siswa menempati tempat duduk sesuai kelompok baru
10.	Siswa melaksanakan game akademik sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru.	✓		siswa melakukan game akademik dg antusias
11.	Siswa mendapatkan bimbingan dari guru dalam melaksanakan game akademik.	✓		siswa melakukan game dg bimbingan guru
12.	Siswa bersama guru menghitung perolehan skor tiap tim yang dibawa oleh anggotanya pada saat game akademik.	✓		siswa bersama guru menghitung perolehan skor
13.	Siswa menuliskan skor tiap tim pada papan skor.	✓		siswa menulis perolehan skor
14.	Siswa bersama guru menentukan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	✓		siswa bersama guru menentukan pemenang kelompok
15.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru	✓		kelompok yg memperoleh skor tertinggi mendapat reward

Bantul, 4 April 2016

Observer



Ita Purnamasari

Siklus II Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 2

Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan pengamatan.

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara heterogen.	✓		siswa membentuk kelompok secara heterogen
2.	Siswa mengatur tempat duduknya saling berhadapan dengan anggota kelompoknya.	✓		siswa saling berhadapan dengan kelompoknya
3.	Siswa memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	✓		siswa memperhatikan penjelasan guru dg power point
4.	Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.	✓		siswa dan guru bertanya jawab materi pelajaran
5.	Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok.	✓		Masing-masing kelompok menerima LKS dr guru
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).	✓		siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.
7.	Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan perintahnya.	✓		siswa berdiskusi mengerjakan LKS
8.	Siswa dibentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik secara homogen untuk persiapan bermain game akademik.	✓		siswa membentuk kelompok homogen
9.	Siswa menempati tempat duduk sesuai dengan kelompok yang akan bermain game akademik.	✓		siswa duduk sesuai kelompok homogen
10.	Siswa melaksanakan game akademik sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru.	✓		siswa melakukan game bersama kel homogen
11.	Siswa mendapatkan bimbingan dari guru dalam melaksanakan game akademik.	✓		selama game guru melakukan pendampingan
12.	Siswa bersama guru menghitung perolehan skor tiap tim yang dibawa oleh anggotanya pada saat game akademik.	✓		siswa menghitung perolehan skor dg kelompok pertama
13.	Siswa menuliskan skor tiap tim pada papan skor.	✓		siswa menulis skor pd papan
14.	Siswa bersama guru menentukan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	✓		siswa membandingkan perolehan skor
15.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru	✓		kelompok pemenang mendapatkan reward

Bantul, 11 April 2016

Observer



Ita Purnamasari

Lampiran 9 Daftar Kelompok

Kelompok Heterogen

Kelompok Merah  
ANW  
DWA  
SD  
FA

Kelompok Biru  
Tua  
INA  
DANR  
MAA  
APA

Kelompok Hitam  
ADA  
DP  
AR  
ANN

Kelompok Hijau  
ANT  
BPP  
DKJL  
DLMD

Kelompok Oranye  
SW  
LRPR  
ANY  
INR  
FR

Kelompok Biru  
Muda  
DAS  
AM  
LEAR  
RDNF  
VNQ

**Kelompok Tournament**

Kelompok 1  
ANW  
INS  
ADA  
ANT

Kelompok 2  
DWA  
DANR  
DP  
BPP

Kelompok 3  
DAS  
SW  
AM  
LRPR

Kelompok 4  
SD  
APA  
ANN  
DLMD  
RDNF

Kelompok 5  
GAS  
VNQ  
RF  
INR  
ANY

Kelompok 6  
RA  
MAA  
AR  
DKJL  
LEAR



Lampiran 10 Dokumentasi

**Foto Kegiatan Siklus I**



**1. Guru Menjelaskan Materi**



**2. Siswa Melakukan *Game***



**3. Siswa Mempresentasikan Hasil *Game***



**4. Guru Memberikan *Reward***

## Foto Kegiatan Siklus II



**1. Guru Menjelaskan Materi**



**2. Siswa Mencari Kelompok**



**3. Siswa Mengerjakan LKS**



**4. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi**



**5. Siswa Melakukan *Game***



**6. Siswa Mendapatkan *Reward***

Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611  
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id

10 Maret 2016

Nomor : 1833/UN34.11/PL/2016  
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Kepala Bappeda Bantul  
Jl.R.W.Monginsidi No.1  
Kecamatan Bantul,  
Yogyakarta 55711

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ita Purnamasari  
NIM : 12108241017  
Prodi/Jurusan : PGSD/PSD  
Alamat : Jaten RT 02 Sendangsari Pajangan Bantul Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD N Sendangsari Pajangan Bantul Yogyakarta  
Subyek : Siswa Kelas IV  
Obyek : Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Pkn  
Waktu : Maret-April 2016  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pkn melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (Time Games Tournament) Siswa Kelas IV SD N Sendangsari Tahun Ajaran 2015/2016

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,  
Dr. Maryanto, M. Pd.  
NIP.19600902198702100

Tembusan :  
1. Rektor ( sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PSD FIP  
4. Kahag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



**SURAT KETERANGAN/IZIN**

Nomor : 070 / Reg / 1140 / S1 / 2016

**Menunjuk Surat** : Dari : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Nomor : 1833/UN34.11/PL/2016  
Tanggal : 10 Maret 2016 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

**Mengingat** : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;  
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada**  
Nama : **ITA PURNAMASARI**  
P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Karangmalang, Yogyakarta**  
NIP/NIM/No. KTP : **3402074101940001**  
Nomor Telp./HP : **085729300872**  
Tema/Judul Kegiatan : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PKN MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TIME GAMES TOURNAMENT) SISWA KELAS IV SD N SENDANGSARI TAHUN AJARAN 2015/2016**  
Lokasi : **SD N Sendangsari Pajangan Bantul Yogyakarta**  
Waktu : **11 Maret 2016 s/d 11 Juni 2016**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seiperunya.
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 11 Maret 2016



**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pengelola Pendidikan Dasar Kecamatan Pajangan
5. Ka. SD Sendangsari Pajangan
6. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 12 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN DASAR

**SD SENDANGSARI**

ALAMAT : Manukan, Sendangsari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta, 55751  
Telepon : (0274) 6461740 E-mail: [esde.sendangsari@gmail.com](mailto:esde.sendangsari@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

**NO : 421/024/PAJ.D.09**

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD Negeri Sendangsari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul :

Nama : H.SUTRISNO, M.Pd  
NIP : 19720215 199102 1 001  
Pangkat/ Gol : Pembina / IV a  
Unit kerja : SD Negeri Sendangsari  
Jabatan : Kepala SD Sendangsari UPT PPD Kecamatan Pajangan

Menerangkan :

Nama : ITA PURNAMASARI  
NIM : 12108241017  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian pada bulan Maret-April di SD Negeri Sendangsari.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pajangan, 09 April 2016

Kepala Sekolah



H.SUTRISNO, M.Pd

19720215 199102 1 001