JURNAL

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MENGENAL LEMBAGA-LEMBAGA DALAM SISTEM PEMERINTAHAN DESA DAN PEMERINTAHAN KECAMATAN DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI TAHUN 2015/2016

THE INFLUENCE OF THE MODEL TEAMS TOURNAMENT GAMES TO LEARN ABOUT THE RESULTS OF THE INSTITUTIONS IN THE SYSTEM OF VILLAGE ADMINISTRATION AND THE GOVERNMENT DISTRICT IN CLASS IV SDN BURENGAN 4 KEDIRI CITY YEAR 2015/2016

OLEH :

ROHMAN HASYIM
NPM. 11.1.01.10.0312

Dibimbing Oleh:

1. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
2. Dra. Endang Sri Mujiwati, M. Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: **ROHMAN HASYIM**
NPM	: 11.1.01.10.0312
Telepon / HP	: 085235017617
Alamat surel (Email)	: rohmanhasyim11@gmail.com
Judul artikel	: Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mengenal Lembaga-Lembaga dalam Sistem Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan di Kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri Tahun 2015/2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Alamat Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism;

b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk ditertibkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		**Kediri, ……**
Pembimbing I	**Pembimbing II**	**Penulis,**
Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. NIDN. 740789402	Dra. Endang Sri Mujiwati, M. Pd. NIDN.0005016901	**Rohman Hasyim** NPM:11.1.01.10.0312

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MENGENAL LEMBAGA-LEMBAGA DALAM SISTEM PEMERINTAHAN DESA DAN PEMERINTAHAN KECAMATAN DI KELAS IV SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI TAHUN 2015/2016I

ROHMAN HASYIM
NPM. 11.1.01.10.0312
FKIP - PGSD
Email: rohmanhasyim11@gmail.com
Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.[1] dan **Dra. Endang Sri Mujiwati, M. Pd.**[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan belajar siswa menjadi rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan model pembelajaran yang tepat digunakan yaitu model *Teams Games Tournament*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri. (2) mendeskripsikan hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri. (3) mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri tahun 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan teknik penelitian *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subyek penelitian yaitu, seluruh siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kabupaten Kediri berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen dan validasi tes. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam system pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri dikategorikan kurang, dengan ketuntasan klasikal < 75%. (2) Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri dikategorikan tinggi, dengan ketuntasan klasikal > 75%. (3) Ada pengaruh hasil belajar materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan media *visual* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri.

Kata kunci: *Model Teams Games Tournament, Hasil Belajar Mengenal Lembaga-Lembaga dalam Sistem Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan*

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar khususnya kelas 4 memiliki beberapa cakupan materi yang harus dikuasai oleh siswa. Pelaksanaan tersebut diatur sesuai dengan kurikulum 2006 atau KTSP, dimana teknis pelaksanaan disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Menurut UU No. 23 Tahun 2006, Standar Isi materi pembelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar salah satunya mencangkup materi tentang sistem pemerintahan desa dan kecamatan. Hal itu sesuai dengan Standar Kompetensi 1 memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan dan kompetensi dasar 1.1 mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan. Untuk mencapai kompetensi dasar itu diperlukan indikator: 1) menyebutkan lembaga-lembaga dalam pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, 2) membedakan sistem pemerintahan desa dengan pemerintahan kecamatan, dan 3) menjelaskan fungsi dari lembaga desa dan kecamatan, setelah memahami materi yang diajarkan, siswa diharapkan mampu mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri tahun pelajaran 2015/2016, pada materi PKn mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan, hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan klasikal siswa yang hanya 30% atau masih jauh dari target minimal yaitu 70%. Setelah digali lebih mendalam, ternyata akar penyebabnya adalah metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi. Metode yang digunakan untuk menyampaikan materi hanya sebatas berceramah, memberikan tugas kemudian membahas materi. Hal itu dilakukan dari awal pembelajaran, hal ini mengakibatkan siswa menjadi bingung, dikarenakan materi PKN sebagian besar menggunakan hafalan.

Bila proses pembelajaran seperti ini terus dilakukan, tentu akan berakibat pada kualitas pembelajaran yang tidak baik. Bila kualitas pembelajrannya tidak baik, akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Masalah rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran tersebut dapat diatasi dengan menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan tidak merasa tertekan pada saat melaksanakan pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap dapat

menelesaikan permasalahan di atas adalah model *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran Team Games Tournament pertama kali dikembangkan oleh Robert E. Slavin (2010:13). Pembelajaran dengan model TGT ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi dengan temannya secara sehat dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini, proses pembelajaran akan lebih menarik karena siswa sebagai pelaku bukan sebagai penerima materi. Hal ini dapat terlihat, bahwa desain model TGT memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan saling bertukar informasi, membuat siswa memahami inti dari pelajaran, dan berkompetisi untuk mengingat kembali materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model TGT terhadap hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri. Untuk itu peneliti membuat judul penelitian "Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar Mengenal Lembaga-Lembaga Dalam Susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan di Kelas IV SDN Burengan Kota Kediri 2015/2016".

II. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012: 23) bahwa, "Pendekatan Kuantitatif dapat digunakan apabila peneliti ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan yang empiris dan dapat diukur". Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*, Sedangkan untuk desain penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Postest*. Pada penelitian ini, subjek penelitian diambil dari siswa kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 sejumlah 30 siswa. Menurut Arikunto (2010:188) bahwa, "Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti". Penelitian ini menggunakan instrumen dan validasi tes. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. **Data hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam system pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri.**

   Data hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan dalam mengenal

lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri 2015/2016.

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran), diketahui bahwa saat pretest siswa mendapatkan nilai mean (59,17), nilai media (60.00), nilai mode (60), nilai minimum (50), dan nilai maksimum (70).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.3 (Lampiran 4), diketahui bahwa saat test pretest yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 11 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 19 anak.

Dari data pretest tersebut, dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.

2. **Data hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri.**

Data hasil belajar sesudah dilakukan perlakuan dalam mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri 2015/2016.

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran 4), diketahui bahwa saat *posttest* siswa mendapatkan nilai mean (86,17), nilai media (85.00), nilai mode (80), nilai minimum (75), dan nilai maksimum (100).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.5 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat *test posttest* yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 4 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 26 anak.

Dari data *posttest* tersebut, dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.

Hasil Analisis Data

Hasil analisis data hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri.

a. **Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam system pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN**

Burengan 4 Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal < 75%.

Data hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan dalam mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri 2015/2016.

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran), diketahui bahwa saat pretest siswa mendapatkan nilai mean (59,17), nilai media (60.00), nilai mode (60), nilai minimum (50), dan nilai maksimum (70).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.3 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat test pretest yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 11 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 19 anak.

b. **Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal > 75%.**

Data hasil belajar sesudah dilakukan perlakuan dalam mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri 2015/2016.

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat posttest siswa mendapatkan nilai mean (86,17), nilai media (85.00), nilai mode (80), nilai minimum (75), dan nilai maksimum (100).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.5 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat test posttest yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 4 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 26 anak.

c. **Hasil analisis data pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri tahun 2015/2016.**

Berdasarkan hasil analisis data uji T sebelum perlakuan pada tabel 4.8 (Lampiran 8), diperoleh nilai t hitung (*equal variances assumed*) adalah -19,147, kemudian nilai t_{tabel} dilihat berdasarkan taraf signifikan 0,05 : 2 = 0,025 (uji 2 sisi) dengan derajat

kebebasan (df) 29-2 = 27, diperoleh hasil t_{tabel} 2,052. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa nilai $t_{hitung}>t_{tabel}$ (-19,147> 2,052) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh signifikan hasil mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri.

Pembahasan

1. **Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal < 75%.**

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat pretest siswa mendapatkan nilai mean (59,17), nilai media (60.00), nilai mode (60), nilai minimum (50), dan nilai maksimum (70).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.3 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat test pretest yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 11 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 19 anak.

Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan model dan media yang tepat yang sesuai dengan materi tersebut, akibatnya siswa kesulitan mengikuti pembelajaran, sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah dan pencapaian hasil belajar siswa kurang maksimal.

2. **Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri, dengan ketuntasan > 75%.**

Berdasarkan data analisis deskriptif statistik pada tabel 4.1 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat posttest siswa mendapatkan nilai mean (86,17), nilai media (85.00), nilai mode (80), nilai minimum (75), dan nilai maksimum (100).

Berdasarkan analisis distribusi frekuensi pada tabel 4.5 (Lampiran 5), diketahui bahwa saat test posttest yang mendapatkan nilai di bawah KKM (75) sebanyak 4 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM (75) sebanyak 26 anak.

Hal ini terjadi karena penggunaan model dan media pembelajaran yang cukup menarik minat belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga pencapaian hasil belajar siswa tercapai secara maksimal.

3. **Ada pengaruh hasil belajar pada materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri.**

Berdasarkan hasil analisis data uji-T sebelum perlakuan pada tabel 4.8 (Lampiran 8), diperoleh nilai t-hitung (*equal variances assumed*) adalah
-19,147, kemudian nilai t_{tabel} dilihat berdasarkan taraf signifikan 0,05 : 2 = 0,025 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) 29-2 = 27, diperoleh hasil t_{tabel} 2,052. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa nilai $t_{hitung}>t_{tabel}$ (-19,147> 2,052) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh signifikan hasil mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam system pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri dikategorikan kurang, dengan ketuntasan klasikal < 75%.
2. Hasil belajar mengenal lembaga-lembaga dalam system pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN Burengan 4 Kota Kediri dikategorikan tinggi, dengan ketuntasan klasikal > 75%.
3. Ada pengaruh hasil belajar materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan Pemerintahan Desa dan Pemerintahan Kecamatan menggunakan media *visual* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas IV SDN Burengan Kota Kediri. Hal ini dapat dibuktikan dari t_{hitung} sebesar 19,147 dan t_{tabel} db 29 sebesar 2,045. Dengan demikian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak pada taraf signifikan 5% dan Ha diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Edisi Revisi*. Bandung : Alfabeta.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Sistem Pemerintahan Daerah.

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.

Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 tentang Desa.