ARTIKEL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT SISWA KELAS IV SEMESTER II SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONAGUNG 5 KECAMATAN SAWAHAN KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODELS FOR TEAM GAMES TYPES TOURNAMENT ON THE RESULTS OF SYSTEM Civic Learning GOVERNMENT CENTER OF CLASS IV STUDENTS OF SEMESTER II KEBONAGUNG STATE BASIC SCHOOL 5 KECAMATAN SAWAHAN KABUPATEN NUMBER OF STUDY YEARS 2014/2015

Oleh:

ZAINAL ARIFIN
NPM. 11.1.01.10 0431 P

Dibimbing oleh:

1. Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
2. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama	:	Zainal Arifin
NPM	:	11.1.01.10 0431P
Telepon/HP	:	082142319187
Alamat Surel	:	za43178@gmail.com
Judul Artikel	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Sistem Pemerintahan Pusat Siswa Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri Kebonagung 5 Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015
Fakultas – Program Studi	:	FKIP/ PGSD
Nama Perguruann Tinggi	:	UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	:	Kampus 1 Jl.K. Achmad Dahlann No.76 Kediri

Dengan ini Menyatakan Bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

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

Mengetahui		Kediri, 20 Agustus 2018
Pembimbing I Drs. Bambang Soenarko, M.Pd NIDN. 0704025601	Pembimbing II Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd NIDN. 0725076201	Penulis, Zainal Arifin NPM. 11.1.01.10 0431 P

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT SISWA KELAS IV SEMESTER II SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONAGUNG 5 KECAMATAN SAWAHAN KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Zainal Arifin
11.1.01.10.0431P
za43178@gmail.com
FKIP-PGSD
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd[1] dan Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan, bahwa pembelajaran PKn di SD cara guru mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa pasif. Dengan adanya variasi metode pembelajaran guru belum bisa melaksanakan maksimal. Hal tersebut nampak dari kemampuan siswa menguasai materi pelajaran kurang. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat sebelum menggunakan model Team Games Tournament siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk. (2) mendeskripsikan hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat setelah menggunakan model Team Games Tournament siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk. (3) membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan model Team Games Tournament terhadap hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, teknik penelitian menggunakan eksperimen diadaptasi dari *desain eksperimen one group pretest- posttest*. Subyek penelitian ini adalah kelas IV SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan menggunakan instrumen berupa tes. Teknik analisis yang digunakan adalah t-test. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil Materi Sistem Pemerintahan Pusat sebelum menggunakan model *Team Games Tournament* siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015, belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 26%. (2) Hasil materi Sistem Pemerintahan Pusat setelah menggunakan model *Team Games Tournament* siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014-2015 berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 79%. (3) Ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk. Hal ini terbukti dari nilai t_h = 11,035 > t_t 1% = 2,756 dan berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pretest sebesar 68,40 > dibanding nilai posttest sebesar 80,20.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Hasil Belajar Pkn Materi Sistem Pemerintahan Pusat Siswa.

I. LATAR BELAKANG

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu masalah nasional yang mendapat perhatian serius di setiap kalangan masyarakat, dalam GBHN dan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 tentang Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa:

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan Negara, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, seimbang dan selaras antara pengembangan jati diri pribadi yang sadar akan harkat dan martabatnya menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dimulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pendidikan tinggi. Sekolah Dasar adalah salah satu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar. Penyelengaraan pendidikan di sekolah dasar sebagai tempat berlangsungnya sebuah pendidikan harus memahami bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan yang tidak dapat lepas dan saling terkait. Unsur-unsur pendidikan menurut Drs. Amir Daien Indrakusuma (1978: 30) meliputi:

> (1) peserta didik, (2) pendidik, (3) tujuan, (4) isi pendidikan, (5) metode, dan (6) lingkungan. Unsur-unsur tersebut saling berinteraksi dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas.

Proses pembelajaran yang baik dirumuskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 dalam Undang-undang sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 yang menyatakan bahwa

> Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran yang diharapkan dalam pasal tersebut tentunya tidak mudah, peran guru sebagai tenaga pendidik akan menentukan apakah pembelajaran tersebut dapat berjalan baik atau tidak.

Di Sekolah Dasar ada lima mata pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, PKn, Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satunya

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban-nya untuk menjadi warga Negara yang baik, cerdas, dan terampil. Pembela-jaran PKn di sekolah dasar harus mampu menumbuhkan sikap sopan santun, beretika baik, peka terhadap lingkungan, saling menghargai dan gotong royong, sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran PKn yaitu dapat diterima dan diterapkan oleh siswa dengan baik dan menyenangkan. Didalam kegiatan pembelajaran masih banyak menggguna-kan metode ceramah secara klasikal karena dianggap mudah. Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru untuk memahami dan memilih model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar menga-jar. Pembelajaran Pendidikan Kewarga-negaraan dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menyelesaikan tugas atau penilaian yang dilakukan oleh guru. Alat penilaian yang digunakan oleh guru harus dapat menjaring kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu pembelajaran yang dapat dinyatakan dengan nilai yang berupa angka atau huruf. Hasil belajar diperoleh karena adanya suatu evaluasi atau tes untuk menguji kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui tercapai tidaknya hasil belajar maka, guru perlu mengadakan evaluasi atau tes setiap akhir pembela-jaran. Penilaian terhadap evaluasi atau tes inilah yang dapat diketahui hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal sesuai tujuan yang telah dibuat.

Jadi hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai menurut kemampuan yang dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan perilaku pada diri siswa dalam waktu tertentu. Hasil belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau hasil tes atau ujian.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: Guru, siswa, dan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai pengajar dan pendidik harus memiliki pengalaman mengajar dan menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan serta hendaknya guru menguasai strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran, metode pembelajaran bisa berupa permainan

atau games. Jika guru memiliki kemampuan tersebut dan dapat melaksanakannya dengan baik, maka dapat mendukung tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal.

Jadi harapan kompetensi dasar tersebut adalah agar siswa mampu menjelaskan lembaga-lembaga Negara. Kenyataan hasil belajar PKn materi Sistem Pemerintahan pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk kurang memuaskan.Dari 22 siswa kelas IV yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sejumlah 8 siswa. Kondisi tersebut karena guru tidak menggunakan model pembelanja-ran yang sesuai saat pembelajaran.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, pemahaman siswa terhadap materi PKn, dan menumbuhkan motivasi dan rasa senang pada mata pelajaran PKn.

II. METODE

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Arikunto (2006: 27) mengata-kan bahwa ”pendekatan kualitatif dalam kegiatan ini peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data. Sebaliknya pendekatan kuantitatif itu banyak di tuntut menggunakan angka”.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *desain eksperimen one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilak-sanakan di SDN Kebonagung V Keca-matan Sawahan Kabupaten Nganjuk untuk mata pelajaran PKn sedangkan waktu penelitian ini pada Januari 2015 hingga bulan Juni tahun 2015.

Populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probality sampling* yaitu teknik sampling jenuh. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan menggunakan ins-trumen beru-pa tes. Teknik analisis yang digunakan adalah t-test dan jenjang persentil.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil Penelitian

1. Hasil belajar materi Sistem Pemerin-tahan Pusat menggunakan model *Team Games Tournament* siswa

kelas IV semester II SDN Kebon-agung V Kecamatan Sawahan Kabu-paten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015, belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal < 75%. Maka hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat sebelum menggunakan model Team Games Tournament siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk. Nganjuk belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 26%.

2. Hasil materi Sistem Pemerintahan Pusat menggunakan model *Team Games Tournament* siswa kelas IV semester II SDN Kebon-agung V Kecamatan Sawahan Kabu-paten Nganjuk tahun pelajaran 2014-2015 berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal ≥ 75%. Maka hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat setelah meng-gunakan model Team Games Tournament siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk ber-hasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 79%.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015, dengan keunggulan pada nilai post-test model *Team Games Tournament.* Maka bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *Team Games Tournament* terhadap kemampuan hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015.

Kesimpulan

1. Hasil belajar materi Sistem Pemerin-tahan Pusat menggunakan model *Team Games Tournament* siswa kelas IV semester II SDN Kebon-agung V Kecamatan Sawahan Kabu-paten Nganjuk tahun pelajaran 2014/ 2015 berhasil mencapai KKM, den-gan ketuntasan klasikal 26%.
2. Hasil belajar materi Sistem Pemerin-tahan Pusat menggunakan model *Team Games Tournament* siswa kelas IV semester II SDN Kebon-agung V Kecamatan Sawahan Kabu-paten Nganjuk tahun pelajaran 2014-2015 berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 79%.

3. Ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar materi Sistem Pemerintahan Pusat siswa kelas IV semester II SDN Kebonagung V Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk.

IV. PENUTUP

Berdasarkan temuan hasil penelitian sebagaimana disampaikan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut.

Bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* adalah pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh baik fisik maupun mental. Implikasi dari penelitian ini adalah menerima teori yang telah disebutkan sebelumnya yakni penggunaan model *Team Games Tournament* secara teoritis dapat diterima kebenarannya karena dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terhadap hasil belajar materi sistem pemerintahan pusat. Selain pada mata pelajaran PKn, model *Team Games Tournament*, dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, namun harus cocok ataupun sesuaikan dengan materi yang dipelajari.

V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Prak-tik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Indonesia 2005 Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta, Balai Pustaka.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasio-nal*.

Indra Kusuma Amir Daien. 1978. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya, Usaha Nasional.