

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR PKn DENGAN KOVARIABEL SIKAP MULTIKULTUR

I Made Sariana¹, Nyoman Dantes², I Dewa Kade Tastra³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: sarianamade@yahoo.co.id, dantes@pasca.undiksha.ac.id,
idk-tastra@undiksha.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar PKn dengan kovariabel sikap multikultur pada kelas IV SD Mutiara di Kota Singaraja tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *single factor independent groups design with use of covariate*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 1V SD Mutiara Singaraja, yang berjumlah 70 orang, yang terdiri dari 35 orang sebagai kelompok eksperimen dan 35 orang sebagai kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian menggunakan sampel total, yang mengambil sampel siswa kelas 1V SD Mutiara Singaraja. Data hasil belajar PKn dikumpulkan dengan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan data sikap multikultur menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan ANACOVA (*Analysis Covariance*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ($F=28,826$ dan $p < 0,05$). *Kedua*, setelah kovariabel sikap multikultur dikendalikan, terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=5,379$ dan $p < 0,05$). *Ketiga*, terdapat kontribusi kovariabel sikap multikultur terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja dengan kontribusi sebesar 53,3%.

Kata kunci: hasil belajar Pkn, Sikap multikultur, *teams games tournament*

Abstract

This research was purpose to knew the influence cooperative model of *Teams games tournament type* to the civic education study results with multicultural attitude covariable to sixth-grade students of mutiara elementary school at singaraja city in 2016/2017. This research was quasi experiment research design single factor independent groups design with use of covariate. population of the research was the whole of sixth grade students mutiara elementary school singaraja, which total seventy. where consists of thirty five people as a group of experiments and thirty five people as a control group. research using a sample of the total sample, which takes a sample of sixth grade elementary school students singaraja. Civic education study results education data collected with the test results of the study shaped the multiple choice and the multicultural attitude data using questionnaires. data analysis using ANACOVA (covariance analysis). The results of the study indicate that there is a difference: The first results of the learn civic education among the students who follow the learning teams model games tournament (TGT) and students who follow the

conventional learning model ($F = 28,826$ and $p < 0.05$). Second, after multicultural attitude controlled kovariabel, there is a difference between the citizenship education learning result of students who follow learning with team games tournament (TGT) and students who follow the conventional learning ($F = 5,739$ and $p < 0.05$). Third, there is the contribution of multicultural attitude to learning result attitudes towards to the civic education study results in sixth grade students of mutiara elementary school at singaraja

Keyword: results learn civic education study, multicultural attitude, its teams games tournament

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, SDM yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetisi. Upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya didukung oleh tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang di terdapat dalam undang-undang dasar 1945 (Fatmawati, 2013: 1). Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah telah berupaya melakukan berbagai terobosan kebijakan dalam bidang pendidikan diantaranya adalah peningkatan anggaran pendidikan, pemberian dana BOS, pembenahan kurikulum, penataran-penataran bagi guru mata pelajaran, pembaharuan sarana dan prasarana pendidikan serta berbagai kebijakan pendukung lainnya. Berdasarkan Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi ditegaskan bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan paparan di atas, PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila. Sementara itu, penjelasan pasal 39 ayat 2 UU Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara. Oleh karena itu, PKn memiliki posisi yang penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran PKn sangat penting diterapkan untuk mendidik generasi bangsa, secara sadar menjalankan norma-norma atau nilai-nilai moral yang ada di masyarakat, sebagai bagian dari warga negara.

Mata pelajaran PKn juga mengembangkan berbagai kemampuan dasar warga negara seperti berpikir kritis, mengambil keputusan, memegang teguh aturan yang adil, menghormati hak orang lain, menjalankan kewajiban, bertanggung jawab atas ucapan dan perbuatan, bertaqwa sesuai dengan agamanya, memiliki komitmen terhadap keputusan bersama, mengemukakan pikiran secara lisan dan tulis,

berargumentasi, memimpin orang lain, berorganisasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, sumber belajar tidak hanya terpaku pada buku pelajaran tetapi lebih diperluas lagi memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti media masa dan media elektronika serta menyikapi lingkungan masyarakat lokal, nasional, dan global (Anom Separsa, 2014).

PKn merupakan salah satu mata pelajaran dari lima mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. PKn pada jenjang sekolah dasar dewasa ini di harapkan pada tantangan untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang mampu melakoni kehidupan dunia modern dan membawa bangsa Indonesia berjalan seiring dan sederajat dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

PKn memiliki posisi yang penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran PKn sangat penting diterapkan untuk mendidik generasi bangsa, secara sadar menjalankan norma-norma atau nilai-nilai moral yang ada di masyarakat, sebagai bagian dari warga negara. Arah dari pembelajaran PKn yang berhasil akan menumbuhkan sikap mental yang cerdas dan penuh rasa tanggung jawab pada peserta didik. Sikap ini disertai dengan perilaku yang dapat ditunjukkan dalam aktivitas sehari-hari (Heri dan Jumanta, 2010).

Mata pelajaran PKn mempunyai tujuan dan misi strategis dalam upaya pembinaan siswa menjadi warga negara dan anggota masyarakat yang memahami dan dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya dalam tatanan masyarakat yang demokratis, tetapi dalam kenyataannya apa yang terjadi di sekolah-sekolah maupun di kelas-kelas pelajaran PKn saat ini belum mencerminkan harapan misi dan tujuan, akan tetapi lebih penting lagi adalah mengembangkan, membina, dan menanamkan nilai-nilai moral pancasila agar benar-benar dapat dipahami, dihayati, dan diamalkan

dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Depdikbud, 2006, dalam Sriwindari, 2013).

Terdapat hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya di kelas. Tujuan dari pembelajaran PKn terkadang menyimpang, sehingga mengarah pada hafalan semata. Hal ini berdampak pada penurunan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn di kelas. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, diperoleh data berbagai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PKn di sekolah tersebut. Permasalahan-permasalahan yang tampak dari observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) masih rendahnya aktivitas siswa, khususnya siswa kelas IV dalam mengikuti proses pembelajaran bidang studi PKn. Hal ini tampak dari sebagian siswa diam dan enggan untuk bertanya apabila mereka menemukan kesulitan atau belum mengerti dengan penjelasan guru, (2) siswa juga terlihat belum terbiasa melakukan diskusi kelompok, siswa lebih suka bermain dengan teman sebangkunya daripada mendengarkan penyampaian materi, (3) pola pembelajaran pada PKn cenderung didominasi oleh guru sebagai sumber informasi, sedangkan siswa sebagai pendengar dan pencatat, (4) hasil belajar PKn siswa kelas IV tergolong rendah, yaitu diketahui dari hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM, (5) guru kesulitan membangkitkan keaktifan siswa karena siswa masih berada pada tingkatan umur yang sangat senang bermain-main, (6) siswa sulit untuk diarahkan menanggapi suatu permasalahan yang diberikan oleh guru, (7) pola pembelajaran pada muatan PKn cenderung didominasi oleh guru sebagai sumber informasi, sedangkan siswa sebagai pendengar dan pencatat, (8) siswa lebih cenderung menghafal isi pelajaran daripada memahaminya, (9) kegiatan diskusi dan presentasi pada kegiatan kelompok didominasi oleh siswa yang berkemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang berkemampuan rendah, dan (10) guru

dalam pembelajaran kelompok belum pernah menerapkan permainan yang bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ada beberapa model pembelajaran inovatif yaitu: model pembelajaran pendekatan kontekstual, model pembelajaran berbasis portofolio, model pembelajaran simulasi, dan model pembelajaran kooperatif. Berbagai upaya dapat ditempuh untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan pembelajaran berkelompok. Pembelajaran secara berkelompok dipandang mampu membangkitkan minat siswa dalam aktivitas belajar karena sebagian besar siswa memiliki anggapan bahwa bertanya kepada teman lebih mudah daripada bertanya kepada guru. Diperlukan upaya untuk membangun proses pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa dalam berdiskusi dengan teman sebayanya. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat kelompok belajar atau kelompok diskusi kecil. Model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT), adalah, "Model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengembangkan aktivitas dan inisiatif dalam belajar, sebab dalam *Team Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka" (Slavin dalam Trianto, 2009: 83).

Sekolah yang terletak di daerah perkotaan, yang mana iklim sosial sekolah bersifat multikultural, artinya siswa pada sekolah tersebut berasal dari keluarga yang beragam baik dari segi, ekonomi, sosiokultural, dan asal lingkungan hidup mereka. Multikultural

ini berimplikasi pada timbulnya kekurangakraban dan minimnya sikap saling menghargai akibat latar belakang individu yang berbeda sosiobudaya dan lingkungan mereka. Di samping itu, kehidupan di daerah perkotaan cenderung individualis yang mana lebih memikirkan kepentingan diri sendiri daripada kepentingan kelompok atau masyarakat. Hal ini juga berdampak pada perilaku peserta didik yang membawa sifat yang sama dari lingkungannya, sehingga iklim kompetisi individu menjadi iklim kehidupan mereka (Anom Separsa, 2014)

Salah satu yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran PKn kelas IV adalah dengan diberi sikap multikultur pada saat proses pembelajaran. Sikap multikultur merupakan alternatif bagi guru untuk merangsang keaktifan dan respon siswa di kelas maupun di luar kelas. Bertolak dari fakta tersebut, perlu kiranya untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Hasil Belajar PKn Dengan Kovariabel Sikap Multikultur Pada Siswa Kelas IV SD Mutiara di Kota Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The posttest only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 1V SD Mutiara Singaraja, yang berjumlah 70 orang. Uji kesetaraan dilakukan dengan menggunakan uji beda (uji t) dengan taraf signifikansi 5%. Dalam penelitian ini semua sampel diteliti, sehingga penelitian ini menggunakan studi sensus. Untuk memilih satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol dari dua kelas paralel yang ada dilakukan secara acak dengan teknik undian. Pengacakan dilakukan pada tingkatan kelas, dilakukan dengan pertimbangan bahwa sulit dilakukan

pengacakan individu karena populasi sudah berada pada masing-masing kelas. Cara yang digunakan untuk menentukan sampel penelitian adalah masing-masing kelas IV A dan IV B diberi nomor urut, selanjutnya diundi untuk mendapatkan satu kelas sebagai eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan undian tersebut diperoleh kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Variabel bebas (independen) adalah model pembelajaran *teams games tournament*, (tgt) variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn (Y). sedangkan variabel kendali adalah sikap ultikultur

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan tuntunan data dari masing-masing rumusan permasalahan. Berdasarkan dengan permasalahan yang dikaji pada penelitian ini maka ada dua jenis data yang diperlukan yakni data hasil belajar PKn dan sikap multikultur. Oleh karena itu, data penelitian hasil belajar PKn dan sikap multikultur yang diperoleh harus valid dan realiablel. Data hasil belajar dikumpulkan dengan tes hasil belajar dan data sikap multikultur menggunakan kuesioner sikap multikultur. Tes tersebut kemudian divalidasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Kisi-kisi instrumen yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik tiap data. Penyusunan kisi-kisi yang disusun untuk menjamin kelengkapan dan validitas instrumen . kisi-kisi instrumen sikap multikultur pada materi pembelajaran PKn kelas IV SD. Kisi-kisi instrumen hasil belajar PKn berpedoman pada landasan kurikulum yang menyangkut tentang standar

kompetensi, kompetensi dasar, aspek materi, dan indikator pembelajara. Sebelum instrumen ini digunakan maka dilakukan uji validitas isi dan reabilitas. Untuk menentukan validitas isi dilakuak oleh judges dan selanjutnya uji coba dilapangan. Tujuan dari penguji cobaan instrumen adalah untuk menentukan validasi da realibilitas instrumen, tingkat kesukaran dan daya beda pada instrumen sikap multikultur dan hasil belajar PKn.

Data yang sudah dikumpulkan ditabulasi rerata dan simpangan baku menyangkut data hasil belajar dan sikap multikultur. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan analisis covarian dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dikelompokan untuk menganalisis kecendrungan *pertama* perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan yang pembelajarannya yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. *Kedua* perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan yang pembelajarannya yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah kovariabel sikap multikultur dikendalikan. *Ketiga* kontribusi sikap multikultur terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja. Rekapitulasi hasil perhitungan skor dapat dilihat pada Tabel 01 berikut.

Tabel 01 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar dan Sikap Multikultur

Data Statistik	YA ₁	YA ₂	XA ₁	XA ₂
Mean	75,94	65,31	114,71	103,50
Median	74,88	65,04	117,00	21,70
Modus	77,50	71,42	119,50	113,50
Standar Deviasi	8,79	7,74	7,08	5,41
Varians	77,29	59,87	50,15	29,29
Skor Maksimum	93	80	124	118
Skor Minimum	60	50	102	94
Rentangan	34	31	27	25

Keterangan:

- YA₁ : Tes hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
 YA₂ : Tes hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
 XA₁ : Sikap multikultur siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
 XA₂ : Sikap multikultur siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Tabel rekapitulasi hasil perhitungan skor hasil belajar, diperoleh hasil bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 75,94 rerata skor tersebut lebih besar dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah sebesar 65,31 dan untuk sikap multikultur siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 114,71 rerata skor tersebut lebih besar dari rata-rata skor sikap multikultur siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah sebesar 103,50.

Hasil uji normalitas sebaran data diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Memiliki angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka, semua sebaran data menurut model pembelajaran berdistribusi normal.

Uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan uji *Levene's* untuk hasil belajar PKn menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,517 dan sikap multikultur menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,697. Berdasarkan hasil analisis tampak bahwa angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar PKn dan sikap multikultur homogen.

Uji linieritas dan keberartian arah regresi dilakukan untuk memperoleh gambaran hubungan antara sikap multikultur dan hasil belajar PKn untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji linieritas menunjukkan bahwa untuk kelompok eksperimen *F Deviation from linearity* besarnya 1,223 dengan sig.=0,346. Selanjutnya, untuk kelompok kontrol *F Deviation from linearity* besarnya 1,309 dengan sig.=0,298. Semua nilai sig. lebih besar daripada $\alpha=0,05$. Jadi hubungan antara variabel sikap

multikultur dan hasil belajar PKn bersifat linier, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada tabel yang sama, hasil uji linieritas menunjukkan bahwa untuk kelompok eksperimen F linearity besarnya 18,868 dengan $\text{sig.}=0,001$. Selanjutnya, untuk kelompok kontrol F linearity besarnya 8,089 dengan $\text{sig.}=0,012$. Semua nilai sig. lebih kecil daripada $\alpha=0,05$. Jadi hubungan koefisien regresi variabel sikap multikultur dan hasil belajar PKn signifikan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil penelitian hipotesis 1 terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan nilai $F=28,826$ dengan $\text{sig.}=0,000$. Ternyata nilai sig. jauh lebih kecil daripada $\alpha=0,05$. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Temuan pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Made Agustini (2014) dalam penelitiannya terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *flip chart* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus IX Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2013/2014 ($t_{\text{hitung}}= 4,181 > t_{\text{tabel}}= 2,021$). Rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan media *flip chart* sebesar 21,45 lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 16,88 dan penelitian yang dilakukan oleh Andy Widya Putra (2015) dalam penelitiannya terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* dan kelompok siswa yang

dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswakeselas IV di Gugus IV Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2014/2015 ($t_{\text{hitung}}= 3,47 > t_{\text{tabel}}= 2,02$). Rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* sebesar 15,70 lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 12,68, (2) Setelah kovariabel sikap multikultur dikendalikan, terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional bahwa nilai $F= 5,379$ dengan $\text{sig.}=0,032$. Ternyata nilai sig. lebih kecil daripada $\alpha=0,05$. Temuan pada penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari Dewi (2014) dalam artikel yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Origame Terhadap Hasil Belajar PPKn Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa". Melihat data hasil penelitian tersebut, secara teoritis dapat dikatakan bahwa hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT lebih baik dan efektif. Satu diantaranya cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar terhadap pelajaran PKn.

Dari analisis hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Melihat data hasil penelitian tersebut, secara teoritis dapat dikatakan bahwa hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT lebih baik dan efektif. Satu diantaranya cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar terhadap pelajaran PKn. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, tentu tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan, maka diperlukan strategi dan inovasi pembelajaran yang tepat

guna untuk memaksimalkan potensi siswa. *Games Tournament* (TGT) dalam penerapannya model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *resinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. (3) Terdapat kontribusi kovariabel sikap multikultur terhadap hasil belajar PKn sebesar 53,3%.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Anom Separsa (2014) dalam artikel yang berjudul "Pengaruh Implementasi Teknik Klarifikasi Nilai Terhadap Prestasi Belajar PKn Dengan Kovariabel Sikap Multikultur Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Payangan". Variabel dalam penelitian tersebut sikap multikultur dan prestasi belajar PKn. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara sikap multikultur dan prestasi belajar PKn. Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa sikap multikultur memiliki hubungan positif terhadap prestasi belajar PKn. Disarankan kepada siswa memiliki sikap multikultur yang tinggi di dalam menerima suatu materi pembelajaran, hal ini akan berdampak positif bagi hasil belajar siswa itu sendiri.

Kontribusi kovariabel sikap multikultur terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja dengan kontribusi sebesar 53,3% ini tergolong tinggi. Dengan implikasi bagi seorang pendidik khususnya guru SD yang mengajar mata pelajaran PKn semestinya memperhatikan sikap multikultur siswa, sebab dengan siswa bersikap multikultur untuk belajar, maka siswa tersebut juga akan senang mengikuti pembelajaran PKn. Sikap multikultur siswa dapat ditimbulkan apa bila siswa merasa tertarik, merasa membutuhkan berhubungan dengan hal-hal yang sering dihadapapi oleh siswa. Dalam

model pembelajaran ada beberapa langkah-langkah, yaitu sebagai berikut: (1) pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas dengan memberikan pelajaran, (2) kelompokan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari lima sampai dengan enam orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin ras, dan etnik yang berbeda, (3) melaksanakan *Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok, (4) pertandingan atau lomba. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas atau kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik, (5) di akhir turnamen atau lomba, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Dengan tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn di SD. Model pembelajaran ini melibatkan siswa yang lebih berperan aktif, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang bisa membuat siswa belajar dengan rileks. Sehingga akan mudah di dalam memahami materi yang dipelajarai.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) lebih unggul daripada model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada pelajaran PKn di kelas IV SD Mutiara Singaraja. Ditinjau dari sikap multikultur, ternyata sikap multikultur mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar PKn.

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah diuraikan kesimulan yang dapat diambil sebagai berikut

Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional menemukan bahwa nilai $F=28,826$ dengan $sig.=0,000$. Ternyata nilai $sig.$ jauh lebih kecil daripada $\alpha=0,05$.

Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional setelah kovariabel sikap multikultur dikendalikan menemukan bahwa nilai $F= 5,379$ dengan $sig.=0,032$. Ternyata nilai $sig.$ lebih kecil daripada $\alpha=0,05$

Ketiga, terdapat kontribusi sikap multikultur terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja dengan kontribusi sebesar 53,3%.

Saran dari hasil penelitian ini guna peningkatan kualitas pembelajaran sebagai berikut. *Pertama* pada siswa sikap multikultur yang tinggi didalam menerima pembelajaran, hal ini akan berdampak positif bagi hasil belajar siswa itu sendiri dan siswa hendaknya aktif didalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berkomunikasi, belajar mandiri didalam menghadapi suatu permasalahan yang dihadapi. Nantinya siswa akan dapat menerapkannya secara langsung dengan lingkungan sosial sikap tersebut. *Kedua* Para guru, terutama

guru SD agar mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini telah terbukti menjadikan hasil belajar PKn siswa lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar PKn dapat dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang nantinya akan membuat siswa bekerja sama dengan siswa lainnya dan Dalam penerapan model pembelajaran khususnya model pembelajaran PKn, para guru hendaknya memperhatikan sikap multikultur siswa. *Ketiga* kepada peneliti lain yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melanjutkan penelitian dengan variabel yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asefts. 2011. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Standar Isi*. Tersedia pada <https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf>. (diakses pada tanggal 18 januari 2017).
- As, Fatmawati. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD". Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8154/5841>. (diakses pada tanggal 17 januari 2017).
- Dewi, Sari. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar PPKn Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 8 Denpasar" Tersedia pada http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1637 (diakses pada tanggal 10 Mei 2017).

- Herdiawanto, Heri dan Jumanta Hamdayama. 2010. *Cerdas, Keritis, dan Aktif Berwarganegara*. Jakarta: Erlangga.
- Wicaksono, Bayu . 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional". Universitas Lampung. Tersedia pada <http://repository.unila.ac.id/105/>. (diakses pada tanggal 18 januari 2017).
- Separsa, Anom. 2014. "Pengaruh Implementasi Teknik Klarifikasi Nilai Terhadap Prestasi Belajar Pkn Dengan Kovariabel Sikap Multikultur Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Payangan". Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=258517&val=7028&title>. (diakses pada tanggal 17 Januari 2017).
- Sriwindari, N.P. 2013. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (Tkn) Berbasis Multikultur Terhadap Sikap Sosial Dan Prestasi Belajar Pkn. http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ap/article/viewFile/623/408. (diakses pada tanggal 17 Januari 2017).
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana