

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 KEROBOKAN

Ni Luh Gd. Suryani Wijayanti¹, Ni Wyn. Suniasih², I Md. Suara³

^{1, 2, 3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: suryani.wi@gmail.com¹, wayansuniasih@yahoo.com²,
imadesuara@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan desain eksperimen semu yaitu *The Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan yang berjumlah 99 orang siswa. Sampel penelitian sebanyak 84 orang siswa yang diperoleh dengan teknik sampel jenuh. Data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dikumpulkan menggunakan metode tes dan non-tes, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen $X = 75,1 > X = 70,3$ kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,182$, dan dengan taraf signifikansi 5% serta $dk = 42 + 42 - 2 = 82$, diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$, sehingga $t_{hitung} = 2,182 > t_{tabel}(\alpha=0,05, 82) = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok dan hasil uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan.

Kata kunci: *Teams Games Tournaments*, hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

This study aims to know the significant difference of Civic Education learning outcomes between student who learns using *Teams Games Tournaments (TGT)* Type of Cooperative Learning Model and students who learns using conventional learning of fourth graders of SD Negeri 1 Kerobokan year 2012/2013. This study was an experiment which used quasy experiment design - *The Nonequivalent Control Group Design*. The population of this study were all fourth graders of SD Negeri 1 Kerobokan in which the number of the students were 99 and a total of 84 students were used as sample in this study using saturation sampling technique as the sampling method. Data of Civic Education learning outcomes were collected by using both test and non-test methods, then analyzed by using t-test. By analyzing the data, it was found that the average value of experiment group $X = 75,1 > X = 70,3$ control group. Then, based on t-test, it was found that $t_{count} = 2,182$ and with 5% of significance level and $df = 42 + 42 - 2 = 82$, it was found that $t_{table} = 2,000$, so $t_{count} = 2,182 >$

$t_{table(\alpha=0,05, 82)} = 2,000$, then H_0 rejected and H_a accepted. That means there is a significant difference of Civic Education learning outcomes between students who learns using Teams Games Tournaments (TGT) Type of Cooperative Learning Model and students who learns using conventional learning of fourth graders of SD Negeri 1 Kerobokan year 2012/2013. Based on the difference of average values both groups coupled with the result of hypothesis testing, it can be concluded that the application of Teams Games Tournaments (TGT) Type of Cooperative Learning Model indeed affects the Civic Education learning outcomes of the fourth graders of SD Negeri 1 Kerobokan.

Keywords: Teams Games Tournaments, Civic Education learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di sekolah dasar. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam mempersiapkan dan membina warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Amin (2008:1.33) menyatakan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu “usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. Yang dimaksudkan dengan patriot pembela bangsa dan negara ialah pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui bidang profesinya masing-masing”.

Dalam KTSP, Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2011).

Selain untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan intelektual, Pendidikan Kewarganegaraan dalam masyarakat demokratis harus memusatkan pada keterampilan-keterampilan yang

diperlukan bagi partisipasi warga negara yang berwawasan luas, efektif, dan bertanggung jawab dalam proses politik serta masyarakat sipil (Winataputra, 2009:1.12).

Berdasarkan praktek pendidikan selama ini, Pendidikan Kewarganegaraan mengemban beberapa misi yaitu (1) Pendidikan Kewarganegaraan bertugas membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik berkenaan dengan peranan, tugas, hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam berbagai aspek kehidupan bernegara; (2) Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai dan karakter yang bertugas membina dan mengembangkan nilai-nilai bangsa yang dianggap baik sehingga terbentuk warga negara yang berkarakter baik bagi bangsa bersangkutan; (3) Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan bela negara yang bertugas membentuk peserta didik agar memiliki kesadaran bela negara sehingga dapat diandalkan untuk menjaga kelangsungan negara dari berbagai ancaman; dan (4) Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi (politik) yang mengemban tugas menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis untuk mendukung tegaknya demokrasi negara. Dengan Pendidikan Kewarganegaraan, akan ada sosialisasi, diseminasi, dan penyebarluasan nilai-nilai demokrasi pada masyarakat (Winarno, 2011:114-115).

Memperhatikan misi yang diemban Pendidikan Kewarganegaraan, sudah seharusnya pelaksanaan pembelajarannya di sekolah dilaksanakan dengan optimal. Namun kenyataannya selama ini di

lapangan, kondisi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dinilai masih memprihatinkan. Guru cenderung melaksanakan pembelajaran konvensional yang dapat memicu munculnya kejenuhan dalam diri siswa. Menurut Sanjaya (2011) pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran konvensional lebih banyak didominasi oleh guru sebagai pentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu (Riyanti, 2012). Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa kurang tertarik mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan karena mereka memandangnya sebagai pelajaran yang membosankan. Pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang variatif seperti ini dapat berdampak pada tidak tercapainya target kompetensi yang diharapkan. Jika ini terus berlanjut, akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Sudjana (2011:22) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Pengertian lain dikemukakan oleh Ekawarna (2009:50-51) yang menyatakan bahwa "hasil belajar adalah cermin dari pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar".

Menurut Suryabrata yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan faktor psikologis, misalnya kecerdasan, motivasi berprestasi, dan kemampuan kognitif, sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental, misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran (Ekawarna, 2009:51).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, maka hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan adalah kemampuan yang dimiliki siswa baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan terhadap tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai hasil dari proses belajar.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,

khususnya Pendidikan Kewarganegaraan, salah satunya melalui peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan. Guru sebagai pemegang peranan penting dalam pendidikan harus cakap dalam menentukan metode-metode ataupun model-model pembelajaran yang tepat diterapkan di kelasnya. Hal ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Isjoni (2012:44) mengemukakan bahwa "*cooperative learning* merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda". Dengan mempraktekkan pembelajaran kooperatif di kelas maka dapat menumbuhkan rasa persahabatan di antara siswa, karena siswa dipandang sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan dan bekerja sama dengan orang lain.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe atau variasi model yang tepat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, salah satunya adalah *Teams Games Tournaments (TGT)*. Jauhar (2011:62) mengemukakan bahwa "*TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar".

Menurut Rusman (2011:224) menyatakan bahwa "*TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Pendapat lain mengemukakan bahwa *TGT* merupakan suatu metode yang mana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain guna memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Suyatno, 2009:54).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian *TGT* yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *TGT* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan, yang mana siswa bersama anggota-anggota timnya dengan kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda saling bekerja sama untuk memperoleh poin bagi timnya.

TGT memiliki lima komponen utama yaitu: (1) penyajian kelas; (2) kelompok; (3) *game*; (4) turnamen; dan (5) penghargaan kelompok (Jauhar, 2011:63). Dalam penerapannya di kelas, langkah-langkah yang digunakan disesuaikan dengan komponen-komponen tersebut.

Adapun aturan (skenario) permainan dalam *TGT* yaitu dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas: (1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras; dan (3) beri jawaban. Kelompok penantang I bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang II: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (Trianto, 2009:84).

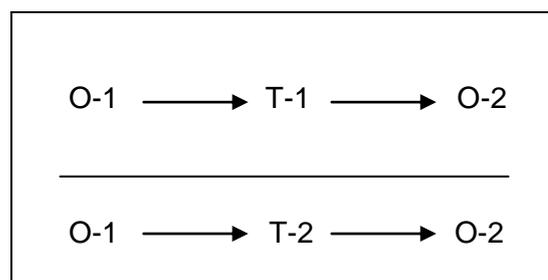
Dengan menerapkan tipe pembelajaran ini, kerja sama antar anggota dalam kelompok akan tercipta yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa karena merasa bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh masing-masing anggota dalam menyelesaikan tugas yang dipercayakan kepadanya. Selain itu, dengan adanya unsur permainan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat

memunculkan motivasi dalam diri siswa yang dapat mendorong semangat untuk belajar lebih giat, sehingga hasil belajar siswa juga menjadi optimal.

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, maka dipandang perlu diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain eksperimen semu yaitu *The Nonequivalent Control Group Design*. Dengan desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi. Dua kelompok yang ada diberi prates, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan postes (Emzir, 2011:102). Desain penelitiannya disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian
(Sumber: Faisal, 2010:79)

Perlakuan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran

konvensional untuk kelompok kontrol. Pada penelitian bentuk ini, pemberian prates biasanya digunakan untuk mengukur ekuivalensi atau penyetaraan kelompok (Dantes, 2012:97). Oleh karena itu, prates pada penelitian ini tidak diikutkan pada analisis data. Data yang dianalisis hanya data yang diperoleh dari postes kedua kelompok.

Secara keseluruhan populasi penelitian ini berjumlah 99 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan. Berdasarkan karakteristik populasi, pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Untuk meyakinkan kedua kelas setara, maka dilakukan pemetaan. Dari pemetaan, diperoleh jumlah sampel sebanyak 84 orang siswa yang masing-masing terdiri dari 42 orang siswa kelas IVA dan 42 orang siswa kelas IVB. Setelah dilakukan pengundian, kelas IVA ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan IVB sebagai kelompok eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, sedangkan untuk variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang diukur pada penelitian ini yaitu pada ranah kognitif (60%) dan afektif (40%).

Dalam penelitian ini, data yang diperlukan adalah data tentang hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan berupa data kuantitatif-interval. Data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan ranah kognitif dikumpulkan menggunakan metode tes jenis objektif bentuk pilihan ganda biasa. Sebelum digunakan, tes tersebut terlebih dahulu divalidasi secara teoretis dengan menyusun kisi-kisi dan dikonsultasikan pada ahli, selanjutnya dilakukan validasi secara empirik dengan jumlah respondennya sebanyak 91 orang.

Dari hasil uji empirik diperoleh 30 butir tes yang dinyatakan layak digunakan dalam penelitian dari total 50 butir tes yang diujicobakan.

Uji reliabilitas hanya dilakukan terhadap butir tes yang valid, memiliki daya

beda pada kriteria cukup baik, baik, dan sangat baik, serta taraf kesukaran 0,25 – 0,75. Dengan demikian banyak butir tes yang diikutkan dalam uji reliabilitas adalah 30 butir. Dari uji reliabilitas diperoleh $r_{ii} = 0,87$. Karena $r_{ii} = 0,87 > 0,70$, maka tes hasil belajar yang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi.

Dengan memperhatikan validitas, daya beda, tingkat kesukaran butir soal, serta reliabilitasnya, maka digunakan 30 butir tes dengan jumlah soal mudah sebanyak 9 butir (30%), soal sedang sebanyak 16 butir (53%), dan soal sukar sebanyak 5 butir (17%).

Untuk memperoleh data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan ranah afektif digunakan kuesioner/angket berskala Likert. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment* oleh dua orang pakar/ahli untuk mendapatkan kualitas kuesioner/angket yang baik. Kuesioner/angket yang disusun terdiri dari 10 butir pernyataan positif dan 10 butir pernyataan negatif, sehingga total pernyataan berjumlah 20 butir dengan skor maksimal yaitu 100. Kuesioner ini disesuaikan dengan 4 karakter yang ingin dinilai yaitu religius, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, dan tanggung jawab.

Religius memiliki arti pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya (Zubaedi, 2011).

Rasa ingin tahu dapat didefinisikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Zubaedi, 2011).

Bersahabat/komunikatif berarti tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Zubaedi, 2011).

Marzuki (2012) yang menyatakan bahwa "tanggung jawab yakni sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam,

sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME”.

Kuesioner/angket yang disusun kemudian dikonsultasikan kepada ahli (*expert*) yang menguasai lingkup kajian penelitian, yaitu pembimbing dan guru SD.

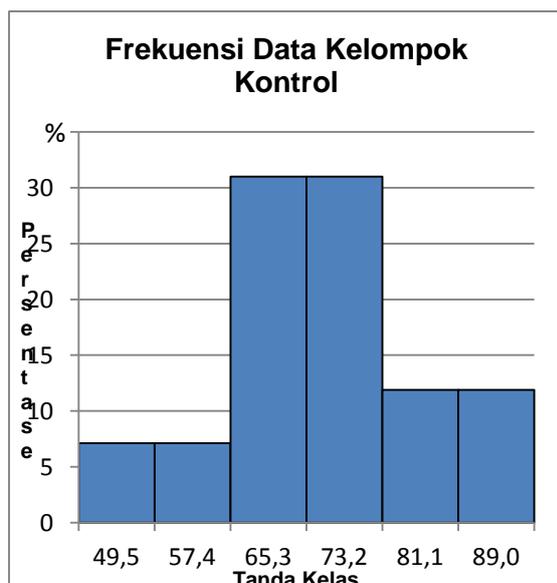
Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dalam penelitian ini adalah uji-t. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 2, yaitu: (1) hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV yang dibelajarkan secara konvensional dan (2) hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

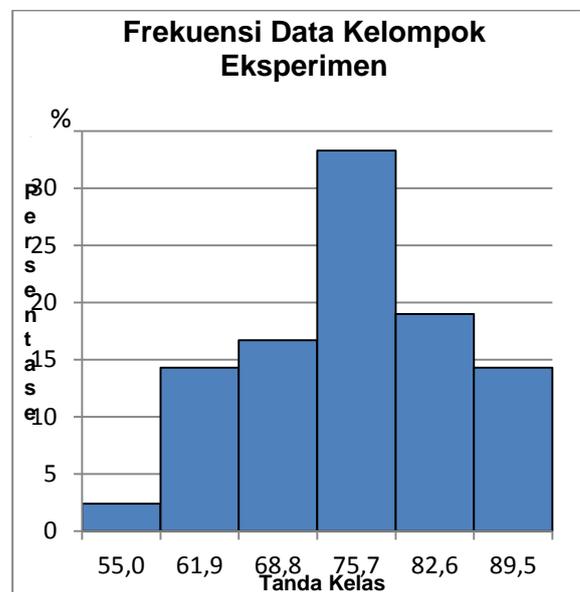
Berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok kontrol terhadap 42 orang siswa diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92,8 dan nilai terendah adalah 45,6. Data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok kontrol disajikan dalam bentuk histogram seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Histogram kelompok kontrol

Ditinjau dari KKM yang ditentukan sekolah yaitu 72,0 maka banyaknya siswa kelompok kontrol yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 23,8%, sedangkan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di sekitar KKM yaitu 31,0%, dan di bawah KKM sebanyak 45,2%.

Berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok eksperimen terhadap 42 orang siswa diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92,8 dan nilai terendah adalah 51,6. Data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok eksperimen disajikan dalam bentuk histogram seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Histogram kelompok eksperimen

Ditinjau dari KKM yang ditentukan sekolah yaitu 72,0 maka banyaknya siswa kelompok eksperimen yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 66,6% sedangkan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di sekitar KKM yaitu 16,7% dan di bawah KKM sebanyak 16,7%.

Pada penelitian ini, yang diuji adalah hipotesis nol (H_0) yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada

kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013. Sedangkan untuk hipotesis alternatif (H_a) yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Sebelum dilakukan analisis data dengan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data (uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians). Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan dengan Chi Kuadrat, diperoleh hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok kontrol $X^2_{hitung} = 0,476$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) = $6-1 = 5$ diperoleh $X^2_{tabel} = 11,070$. Karena $X^2_{hitung} = 0,476 < X^2_{tabel(\alpha=0,05, 5)} = 11,070$ maka sebaran data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, sampel kelompok kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelompok eksperimen $X^2_{hitung} = 1,071$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) = $6-1 = 5$ diperoleh $X^2_{tabel} = 11,070$. Karena $X^2_{hitung} = 1,071 < X^2_{tabel(\alpha=0,05, 5)} = 11,070$ maka sebaran data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Dengan

demikian, sampel kelompok eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians untuk membuktikan perbedaan yang terjadi pada kedua kelompok benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan individu dalam kelompok. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan *Anava Havley*, diperoleh $F_{hitung} = 1,26$, sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (41, 41)$ diperoleh $F_{tabel} = 1,69$, sehingga $F_{hitung} = 1,26 < F_{tabel(\alpha=0,05, 41, 41)} = 1,69$. Ini berarti kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dengan demikian uji hipotesis dengan uji-t dapat dilakukan.

Dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,182$, sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 42 + 42 - 2 = 82$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian, $t_{hitung} = 2,182 > t_{tabel(\alpha=0,05, 82)} = 2,000$, maka **H_0 ditolak dan H_a diterima**. Ini berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran Data, Uji Homogenitas Varians, dan Uji Hipotesis

Kelompok	Nilai Rata-rata (\bar{X})	Varians (S^2)	Uji Normalitas Sebaran Data	Uji Homogenitas Varians	Uji Hipotesis (t_{hitung})
Kontrol	70,3	113,54	0,476	1,26	2,182
Eksperimen	75,1	89,91	1,071		

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen $X = 75,1$ dan kelompok kontrol $X = 70,3$. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen $X = 75,1 > X = 70,3$ kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,182$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 82$ diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian, $t_{hitung} = 2,182 > t_{tabel}(\alpha=0,05, 82) = 2,000$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang nantinya ditugaskan untuk mendiskusikan suatu topik materi yang dipelajari. Selama pelaksanaannya, siswa dapat mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang dimilikinya untuk menelaah suatu pokok bahasan, selain itu siswa juga dapat mengembangkan ranah afektifnya karena selama diskusi kelompok berlangsung siswa belajar cara berinteraksi dan berkerja sama dengan anggota kelompok serta melatih sikap bertanggung jawab atas tugas yang dibebankan kepadanya.

Dalam penerapannya, kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dalam lima tahap sesuai dengan komponen-komponen yang ada dalam *TGT*, yaitu penyajian kelas, kelompok, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini menjadi ciri khas yang membedakannya dengan model

pembelajaran kooperatif tipe lainnya (Taniredja, dkk., 2011). Dengan adanya aktivitas belajar dalam bentuk turnamen antar kelompok akan menumbuhkan jiwa kompetitif siswa sehingga dapat menjadi salah satu cara alternatif untuk memotivasi siswa belajar. Motivasi ini akan menjadi pendorong usaha siswa untuk mencapai suatu prestasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sardiman (2011:86) yang mengemukakan bahwa "dengan adanya usaha yang tekun terutama didasari dengan motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik".

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dengan demikian proses pembelajaran dapat benar-benar dinikmati oleh siswa sehingga tidak lagi terasa membosankan. Selain menumbuhkan semangat siswa untuk berprestasi lebih baik, adanya diskusi dan permainan dalam kegiatan pembelajaran juga dapat membantu dalam mengembangkan nilai-nilai karakter yang luhur dalam diri siswa seperti tanggung jawab dan kerja sama, sehingga tidak hanya dapat mengoptimalkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa pada ranah kognitif tetapi juga pada ranah afektifnya. Hal ini didukung oleh pendapat Taniredja (2011) bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru serta dengan adanya kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memperkuat hasil dari penelitian ini, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Parmawati (2012) yang hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD No. 2 Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Cahyani (2012) menyimpulkan bahwa penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri 12 Dauh Puri Denpasar. Dengan meningkatnya hasil belajar PKn siswa, maka hasil belajar PKn siswa menjadi optimal.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen $X = 75,1 > X = 70,3$ kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,182$, sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 42 + 42 - 2 = 82$ diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$, sehingga $t_{hitung} = 2,182 > t_{tabel (a=0,05, 82)} = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok dan hasil uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan.

Adapun saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini, yaitu: (1) bagi peneliti lain yang tertarik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* hendaknya dapat melanjutkan penelitian ini dengan subjek yang lebih luas dan pada kelas yang berbeda; (2) bagi guru baik guru kelas maupun guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 1 Kerobokan, hendaknya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai masukan dan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam membelajarkan siswa kelas IV khususnya pada materi "Globalisasi" untuk mengoptimalkan hasil belajar siswanya; dan (3) bagi kepala sekolah hendaknya ikut

memperkenalkan dan memberikan dorongan bagi guru-guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, Zainul Ittihad. 2008. *Materi Pokok Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggarini, Ni Putu Yunita. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD No. 2 Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Cahyani, Ni Putu Evi. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Dauh Puri Denpasar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Ekawarna. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Elfindri, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Kerangka, Metode dan Aplikasi untuk Pendidik dan Profesional*. Jakarta: Baduouse Media.

- Faisal, Sanapiah. 2010. *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Marzuki. 2012. "Pendidikan Karakter dan Pengintergrasiannya dalam Pembelajaran". Makalah disajikan dalam *Seminar dan Lokakarya Pendidikan Karakter*. STAIN Kediri. Kediri 25-26 Februari 2012.
- Riyanti. 2012. "Pembelajaran Konvensional". Tersedia pada <http://sin-riyanti.blogspot.com/2012/10/pembelajaran-konvensional-5536.html?m=1> (diakses tanggal 26 Februari 2013).
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Alit Adi. 2011. "Model Pembelajaran Konvensional". Tersedia pada <http://alitadisanjaya.blogspot.com/2011/07/model-pembelajaran-konvensional.html> (diakses tanggal 24 Februari 2013).
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmidia Buana Pustaka.
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2011. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Winarno. 2011. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S., dkk. 2009. *Materi Pokok Materi dan Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.