

PENGIMPLEMENTASIAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN PKN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Lailatus Sifa
Ita Rustiati Ridwan¹
Darmawan²

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: lailtussifa00@gmail.com

Abstrak

Berlatar belakang pada permasalahan yang terjadi dalam sistem pembelajaran, banyak diterapkan oleh guru masih bersifat “konvensional”. Cara mengajar yang seperti ini menyebabkan siswa jenuh pada saat berlangsungnya KBM, guru terlalu terpaku dengan buku paket sedangkan siswa hanya menjadi pendengar tanpa dilibatkan dalam kegiatan belajar. Guru terlihat lebih dominan sedangkan siswanya sendiri pasif. Sesekali guru hanya terfokus pada siswa yang berkemampuan lebih saja sehingga siswa yang berkemampuan rendah banyak yang terlewatkan, akibatnya siswa tidak memperhatikan materi yang sedang diterangkan karena asik mengobrol dengan teman. Berkenaan dengan itu, hasil belajar yang di raih siswa belum mencapai kriteria yang di harapkan. Sebab hal itu, peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran PKN (konsep kebebasan berorganisasi) guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V (lima) sekolah dasar. Ini penting dilakukan melihat pembelajaran pendidikan kewarga negaraan yang sangat berpengaruh pada kehidupan sehari. Menilik dari temuan masalah diatas, peneliti menyajikan solusi untuk mengatasi problema tersebut dengan diterapkannya suatu model pengajaran yang inovatif, yakni model *cooperative type teams games tournament* (TGT). Mengapa model tersebut yang di pilih? Karena di dalamnya terdapat sistem belajar kelompok dan sebuah permainan. Digunakan sebuah metodologi penelitian (Spiral) oleh Kemmis-Taggart, terdiri dari: pelaksanaan; tindakan; observasi; dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan mulai pra-siklus, siklus-1, siklus-2. Hasil penelitian ini menunjukkan suatu perubahan peningkatan secara signifikan, tercatat pra-siklus 54,05% (Sangat Kurang), siklus ke-1 78,37% (Cukup), dan siklus ke-2 91,89% (Sangat Baik). Menilik dari hasil data temuan, bisa di simpulkan bahwa pembelajaran PKN (konsep kebebasan berorganisasi) dengan mengimplementasikan model *cooperative* tipe TGT dapat meningkatkan hasil-belajar-siswa.

Kata Kunci: TGT (*Teams Games Tournament*), Implementasi

¹ Penulis Penanggung Jawab

² Penulis Penanggung Jawab

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

IMPLEMENTATION OF THE MODEL OF COOPERATIVE TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ON PKN LEARNING IN IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES GRADE V PRIMARY SCHOOL

Lailatus Sifa
Ita Rustiati Ridwan³
Darmawan⁴

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: lailtussifa00@gmail.com

Abstract

Background on problems occurred in the system of learning, many teachers are still applied by the "conventional". How to teach this kind of saturated at the moment students the KBM, teachers too are fixated with the book the package while the students just becoming listeners without involved in learning activities. The teacher looks more dominant while his own passivity. Occasional teachers just focused on the more capable students who are just so low many capable students who have missed, as a result the students do not pay attention to the material that is being enumerated because the cool chatting with friends. With regard to that, the study results achieved have not yet reached the criteria that students expect. For this, the researchers conducted a study on the learning of PKN (the concept of freedom of Association) in order to improve the learning outcomes of students in class V (five) elementary school. This important done see learning civics education are very influential in the life of a day. According to the findings of the above problems, researchers present solutions to overcome these problems by implementing an innovative teaching model, that is a model of cooperative type teams games tournament (TGT). Why the model selected? Because in it there is the learning systems group and a game. Use a research methodology (Spiral) by the Kemmis-Taggart, comprising: implementation; act; observe; and reflect. This research was carried out pre-start cycle, cycle 1, cycle 2. The results of this study showed a significant improvement, changes recorded pre-cycle 54.05% (very less), cycle 1 78.37% (enough), and the 2nd cycle of 91.89% (very good). According to the data from the results of the findings, can conclude that learning PKN (the concept of freedom of Association) and implements a model cooperative type TGT can improve learning outcomes-students.

Keywords: TGT (Teams Games Tournament), Implementation

³ Senior Faculty

⁴ Senior Faculty

