**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Hakekat Pembelajaran *Kooperatif* Tipe TGT**
3. **Pembelajaran *Kooperatif***
4. **Pengertian Pembelajaran *Kooperatif***

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang berartimengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu samalainnya sebagai satu kelompok atau tim. Pembelajaran *kooperatif* merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerja sama tim dalam manerimamateri pelajaran. Slavin (2009) mengatakan bahwa pembelajaran *kooperatif* merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana siswabekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu samalainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Menurut Sanjaya (Rusman, 2012: 203)

*Cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembeljaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Sejalan dengan pernyataan di atas, pembelajaran *kooperatif* menurut Solihatin (2012:102) adalah :

Suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun seara kelompok.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa pembelajaran *kooperatif* adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengondisikan para siswa untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

Pembelajaran *kooperatif* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, di mana siswa diminta untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan masalah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang anggotanya 4-6 orang. Keberhasilan pemecahan masalah bergantung pada kerja sama anggota kelompok.

1. **Prinsip Pembelajaran *Kooperatif***

Roger dan David Johson (Rusman, 2012: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran *kooperatif,* yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif ( *positive interdependence),* yaitu dalam pembelajaran *kooperatif*, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok terebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability),* yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction)*, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling member dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication)*, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.
6. **Ciri-ciri Pembelajaran *Kooperatif***

Menurut Rusman (2012) Model pembelajaran *kooperatif* memiliki ciri : (1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, (2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, (3) jika dalam kelas, terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok pun terdiri dari ras, suku budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, (4) penghargaan lebih di utamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

 Pembelajaran *kooperatif* mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Arrend (Trianto, 2007: 47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara *kooperatif* untuk menuntaskan materi belajar
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang beragam dan
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajarn *kooperatif* yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk kelompok dengan memperhatikan kemampuan dan kondisi siswa.

1. **Tujuan Pembelajaran *Kooperatif***

Arends (Suprihatiningrum, 2012) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran *kooperatif* dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu :

1. Hasil belajar akademik

Pembelajaran *kooperatif*  memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Jadi, siswa kelompok bawah memperoleh bantuan dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya, karena memberikan pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran yang mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat pada materi tertentu.

1. Penerimaan terhadap perbedaan individual

Pembelajaran *kooperatif* menyajikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi, untuk bekerja dan saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

1. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran *kooperatif* mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat. Terampilan-keterampilan khusus dalam pembelajaran *kooperatif,* disebut keterampilan *kooperatif* dan berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas.

Dari uraian tentang pembelajaran *kooperatif* ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif* tersebut memerlukan kerja sama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

1. ***Team Game Tournament* ( TGT)**
2. **Pengertian *Team Game Tournament* (TGT)**

 Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini di maksudkan dalam agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permianan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pelajaran. *Team Game Tournament* merupakan salah satu variasi model pembelajaran *kooperatif*.

Saco (Rusman, 2010 : 163) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

TGT salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Menurut Shoimin (2014) lima langkah-langkah utama dalam TGT yaitu :

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dalam pelajaran berlangsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok atau *game* karena skor *game* akan membantu skor kelompok.

1. Kelompok ( *Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotnya heterogen dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimalkan pada saat *game.*

1. Permainan (*Game)*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kerja kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nanntinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Kompetisi *(Turnamen)*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentase kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga meja selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

1. Penghargaan Kelompok (*Team recognize)*

Guru kemudian mengemukakan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

1. **Aturan Permainan Pada Medel *Team Game Tournament* ( TGT)**

Pada saat pelaksanaan pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament*terdapat aturan-aturan permainan, Slavin (Sanjaya, 2008) mengemukakan aturan-aturan permainan tersebut, sebagaiberikut:

Setiap anggota tim memperoleh penomoran 1, 2, 3, atau 4 yang ditentukan oleh guru. 2) Tim lain diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di turnamen 2, dan seterusnya.Ada 4 macam kartu yang akan menjadi destinasi (takdir) bagi tim yang melempar dadu, berdasarkan mata dadu yang muncul. Tim mungkin akan mendapat kartu yaitu: a) merah: berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang harus dijawab oleh si pelempar dadu (anggota tim yang ikut dalam turnamen itu). b) biru: berisi pertanyaan yang juga berkaitan dengan materi, yang dapat dijawab dari hasil diskusi bersama oleh seluruh anggota tim. c) hijau: berisi pertanyaan yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran, tetapi bertujuan menguji anggota tim yang sedang ikut turnamen, apakah mereka mengetahui hal-hal yang sifatnya pribadi dari anggota-anggota timnya. d) pink: berisi permintaan yang harus dipenuhi oleh anggota tim yang melempar dadu supaya dapat melempar dadu kembali untuk memperoleh kartu lainnya.

1. **Kelebihan dan Kekurangan *Team Game Tournament* ( TGT)**

Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT yang digunakan pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Shoimin (2014: 207) kelebihan dan kelemahan*Team Game Tournament* ( TGT):

Kelebihan model *kooperatif*tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen dalam model ini.

Kelemahan model kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* dapat membuat suasana kelas menjadi rileks, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, terjalin semangatkerjasama dan *komperatif* dalam diri siswa, serta siswa memiliki kesempatan mengaktualisasikan diri atau berekspresi. Akan tetapi pada pelaksanaannya, memerlukan persiapan yang baik, serta fasilitas yang memadai yang juga dipersiapkan dan dimanfaatkan tanpa memerlukan pengadaan fasilitas tambahan.

1. **Hakikat Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahanman dan apresiasi.

Oleh sebab itu, belajar adalah proses aktif, yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang disekitar indivisu. Belajar adalah suatu proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Apabila kita bicara tentang belajar, maka kita bercerita tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya.

Menurut Jackson (Rusman, 2012: 252) belajar merupakan “proses pembangunan pengetahuan melalui transformasi pengalamanbelajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana satu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman”.

Winkel ( Suprihatiningrum, 2012: 15) bahwa:

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Mappasoro (2012: 2) mengungkapkan bahwa:

Belajar adalah aktivitas mental (*psikhis*) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Gagne (Dimayanti, 2006) mengemukakan bahwa belajar juga dinyatakan sebagai kegiatan yang kompleks hasil belajar berupa kapasitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Dari berbagai definisi belajar di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan perubahan terjadi pada prilaku yang relatif dalam berpikir, merasa dan bertindak.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila proses belajar mengajar berjalan baik, maka hasil belajar juga baik. Artinya hasil belajar harus bisa di manfaatkan sebaik-baiknya oleh pengajar dalam menyelesaiakan suatu masalah dan sebagai pertimbangan dalam lagkah selanjutnya. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu pelajaran.

Susanto (2012) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Soediarto (Solihatin 2012: 6) mendefinisikan “hasil belajar adalah tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikutiprogram pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan”.

Bloom (Solihatin,2012: 5) menyampaikan tiga taksonomi tersebut sebagai tiga ranah belajar: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dapat didefinisikan sebagai berikut :

a) Ranah kognitif, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, kemampuan yang berkaitan dengan perolehan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. b) Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek,

c) Ranah psikomotor, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan pekerjaan yang melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik,

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

Beradasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yakni prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat di ukur dengan menggunakan instrumen hasil belajar.

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Wasliman (Susanto, 2012: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor individual (*internal*) meliputi: (a) kematangan pertumbuhan, (b) intelegensi, (c) latihan dan ulangan, (d) sifat-sifat pribadi seorang, (e) motivasi belajar.
2. Faktor sosial (*eksternal*) meliputi: (a) keadaan keluarga siswa, (b) masyarakat kelompok sebaya, (c) pemujaan anak terhadap pribadi acuan diluar keluarga, (d) tuntutan pelajaran oleh guru.
3. **Ciri-Ciri Hasil Belajar**

Hamalik (2001: 18) mengemukakan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Proses itu berjalan melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
2. Pengalaman hasil belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan tertentu.
3. Pengalaman hasil belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi secara berkesinambungan.
4. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh heredi atas dan lingkungan.
5. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik.
6. Proses hasil belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik.
7. Proses hasil belajar yang terbaik ialah apabila peserta didik mengetahui status kemajuannya.
8. Proses hasil belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
9. Hasil -hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
10. Proses hasil belajar berlangsung secara efektif dibawa bimbingan yang mesrangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
11. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan,nilai-nilai,pengertian-pengertian,sikap-sikap,apresiasi,abilitas dan keterampilan.
12. Hasil-hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kekuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
13. Hasil -hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
14. Hasil- hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
15. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adabtable*), jadi tidak sederhana dan statis.
16. **Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**
17. **PengertianPKn**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi pendidikan kewarganegaraan (PKn), dan dalam kurikulum disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan *(citihenship).*

Fajar (2009: 9) menyatakan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, kultutal, bahasa usia, dan suku, bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Burhan (2014) mendefinisikan pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya pembentukan moral dan kepribadian kebangsaan bagi anak bangsa dan mencintai tanah air (kesadaran bela negara).

Adapun Susanto (2012: 225) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah :

Mata pelajaranyang digunakansebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa indoesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Azyumardi (Susanto, 2012: 226) “pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokras, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”.

Jadi dalam proses pembelajaran PKn menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai tersebut bukan hanya dipahami, akan tetapi kita menghayati, kemudian mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang dilakukan untuk membentuk pribadi yang cerdas, terampil, demokratis, dan bertanggung jawab dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

1. **Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Menurut Bakri (2012) bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan untuk memupuk kesadaran kewajiban asasi manusia dalam usaha pembelaan negara dengan perilaku cinta tanah air dalam usaha pertahanan keamanan negara dengan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berpola pikir komprehensip integral. Kompotensi secara singkat diartikan sebagai seperangkat tindakan cerdas yang berkewenangan untuk menentukan sesuatu penuh rasa tanggung jawab yang harus dimiliki oleh seseorang agar mampu melaksanakan tugas dalam bidang tertentu. Sedangkan menurut Winataputra (2008: 120) bahwa:

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi penuh nalar dan tanggungjawab dalam kehidupan politik dan warga dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang aktif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta.

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Winarno (2012: 9), mengemukakan tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar :

1. Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menaggapai persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan beranggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, secara mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menanamkan rasa kecintaan terhadap tanah air, menciptakan kesadaran dan persatuan dalam berbangsa dan bernegara.

1. **Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

Djahari (Susanto, 2012) Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membantu manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karaker bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegaara yang berlandaskan pada Pancasila,UUD, dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Aryani (2010) mengemukakan bahwa sesuai dengan dasar pikiran dan tujuan PKn, pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompotensi dan efetivitas dalam berpartisipasi.

Selanjutnya Ariyani (2010) mengemukakan ada dua hal yang harus diperhatikan guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn di kelas, yaitu bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran. Hal ini kita lakukan agar anak didik menjadi warga negara yang demokratis. PKn dapat memperkaya wawasan dan membentuk kepribadian warga negara yang baik. Materi PKn mengandung fakta dan peristiwa sehari-hari yang sangat dekat dengan anak didik dengan lingkungan sekitar.

Mengingat berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, dalam aplikasinya di Sekolah Dasar, pembelajaran PKn masih banyak kekurangan. Hal tersebut dikarenakan guru kurang mampu mempersiapkan diri dalam tugas dan perannya. Model yang digunakan juga belum inovatif dan kurang mengaktifkan siswa, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Di samping itu, media yang digunakan juga masih kurang. Bahkan, kebanyakan guru dalam pembelajaran hanya ceramah saja dalam pembelajaran, dan belum menggunakan media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di Sekolah Dasar belum terlaksana dengan maksimal. Oleh karena itu, tugas calon guru dan guru adalah memperbaiki pembelajara PKn dengan menerapkan startegi-strategi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam dalam belajar. Dengan demikan, kualitas pembelajarn PKn juga akan meningkat.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan model *kooperatif* tipe *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran klasikal. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa rendah. Informasi ini diketahui setelah melakukan observasi pra penelitian. Untuk itu peneliti berupaya melakukan perbaikan suasana pembelajaran yang lebih variatif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut, dengan menggunakan model yang baru dan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut, selain itu, yakni model *kooperatif* tipe *team game tournament*. Maka, dalam penelitian ini peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar PKn siswa. Kemudian dilakukan proses pembelajaran sebagai perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *kooperatif* tipe *team game tournament*. Setelah proses pembelajaran, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajara PKn siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan *kooperatif* tipe *team game tournament*.

Berikut skema kerangka pikir yang menulis gunakan dalam penelitian ini:

**Masalah**

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn

*Pre-test*

**Treatment Model TGT**

1. Presentase Kelas
2. Kelompok *(Time)*
3. Permainan *(Games)*
4. Kompetisi (*Tournament)*
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize)*

*Post-test*

Ada pengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa

Gambar 2.1Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDI Rappocini Kota Makassar,

Hipotesis operasional dari penelitian ini sebagai berikut :

Hipotesis nol (H0) : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari hasil belajar PKn siswa sebelum dan setelah digunakan model pembelajaran *kooperatif*  tipe TGT

Hipotesi alternatif (Ha) : Ada pengaruh yang signifikan dari hasil belajar PKn sebelum dan setelah digunakan model pembelajaran *kooperatif*  tipe TGT

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini sebagai berikut:

Ho : μ1 ≠ μ2

Ha : μ1 =μ2

Keterangan :

μ1 = nilai rata-rata *pretest* (sebelum pemberian *treatment*)

μ2 = nilai rata-rata *posttest* (sesudah pemberian *treatment*)