

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Menurut Suharno (2010 : 12) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) walau bukan satu-satunya, tetapi merupakan mata pelajaran yang diandalkan dalam pembentukan moral dan karakter bangsa. Mata pelajaran PKn mempunyai porsi yang paling besar dalam pembentukan moral, budi pekerti dan karakter anak bangsa, sehingga pendidikan kewarganegaraan dan pembelajarannya di kelas dapat menjadi lokomotif bagi perubahan moral masyarakat Indonesia. Agar anak mempunyai moral, etika, budi pekerti, dan berkarakter yang baik maka tentu saja harus kita bekali dengan ilmu yang cukup, bekal itu berupa pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang sudah ada di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi. Di sana tertera standar kompetensi dan kompetensi yang harus dikuasai oleh anak. Apabila anak sudah menguasai *civic knowledge* yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut maka tentu saja mereka akan menjadi warga negara yang bermoral, beretika, berbudi pekerti, dan berkarakter yang baik seperti yang diharapkan.

Hakekat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Mastur, Widiarso Wiyono & Slamet (2007 : 1) merupakan mata pelajaran yang membahas 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 Undang-Undang Dasar 1945.

Cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian pada kurikulum SD Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006.

Tujuan mata pelajaran PKn di sekolah dasar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (b) berpartisipasi secara aktif dan tanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006.

Sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan Paradigma baru menurut Udin. S. Winataputra (2010 : 1) adalah pendidikan kewarganegaraan yang mempunyai kerangka berpikir yang dibangun sebagai landasan dalam mengembangkan dan memberi bentuk konseptual baru PKn. Paradigma juga berarti suatu model atau rancang-bangun pikiran yang digunakan dalam pendidikan kewarganegaraan di Indonesia.

Sejalan dengan perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara yang semakin terbukanya persaingan ketat di era globalisasi ini, maka mata pelajaran PKn di persekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah tersebut. Proses pembangunan karakter bangsa (*nation character building*) yang sejak proklamasi telah mendapat prioritas, perlu direvitalisasi agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi negara. Dalam proses itulah, pembangunan karakter bangsa kembali dirasakan sebagai kebutuhan yang sangat mendesak dan tentunya memerlukan pola pemikiran atau paradigma baru (Fathurohman dan Wuri Wuryandani, 2010 : 9-10).

Tugas PKn paradigma baru adalah mengembangkan pendidikan demokrasi dan mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengemban kecerdasan warga negara (*civic intellegence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Menurut Branson yang dikutip oleh Fathurohman dan Wuri Wuryandani (2010 : 10) PKn paradigma baru juga harus mengembangkan tiga komponen: (1) pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), (2) keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), (3) karakter kewrganegaraan (*civic disposition*).

Dalam dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mencakup bidang politik, hukum, dan moral. Adapun materinya meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasarkan hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik. Dalam dimensi ini yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini.

Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya berperan serta aktif mewujudkan masyarakat madani, ketrampilan mempengaruhi dan monitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerja sama, dan mengelola konflik.

Dalam dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) meliputi percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokrasi, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas. (Fathurohman dan Wuri Wuryandani, 2010 : 9-11).

Pengetahuan (*knowledge*) menurut Badudu dan Sutan Muhammad Zain (1996 : 1401) adalah segala sesuatu yang diketahui karena mempelajari ilmu, atau yang diketahui karena mengalami, melihat, dan mendengar. Menurut Poerwadarminta (2007 : 1181) pengetahuan adalah hal mengetahui sesuatu ,

segala sesuatu yang diketahui, kepandaian. Sedang arti yang berhubungan dengan ilmu, pengetahuan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang diketahui atau akan diketahui berkenaan dengan suatu hal misalnya di dalam mata pelajaran di sekolah-sekolah.

Jadi pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui karena mempelajari ilmu, hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat menjadi dapat dengan menggunakan indera baik. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep, baik melalui proses pendidikan maupun melalui pengalaman.

Kewarganegaraan (*civic*) menurut Badudu dan Sutan Muhammad Zain (1996 : 1363) adalah kenasionalan, atau hal kebangsaan seseorang. Bisa juga berarti ilmu kewarganegaraan negara yang diajarkan di sekolah sekolah. Sedang menurut Poerwadarminto (2007 : 1363) kewarganegaraan adalah keanggotaan dari suatu negara, sifat warga negara.

Warga negara menurut Tim Nasional Dosen Pendidikan Kewarganegaran (2010 : 160) merupakan anggota negara yang mempunyai kedudukan khusus terhadap negaranya. Status kewarganegaraan menimbulkan hubungan timbal balik antara warga negara dengan negaranya. Setiap warga negara mempunyai hak dan kewajiban terhadap negaranya. Sebaliknya, negara mempunyai kewajiban memberikan perlindungan terhadap warga negaranya.

Jadi kewarganegaraan adalah keanggotaan yang menunjukkan adanya ikatan hubungan antara warga negara dengan negaranya dimana negara

mempunyai kewajiban melindungi warga negaranya dan warga negara mempunyai hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) adalah segala sesuatu yang diketahui tentang hubungan antara warga negara dengan negaranya, baik yang menyangkut kewajiban negara terhadap warga negaranya maupun hak dan kewajiban dari warga negara tersebut. Sedang yang kami maksud pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) di sini adalah segala sesuatu yang harus diketahui dan dikuasai oleh siswa SD terutama siswa kelas VI A SD Piyungan Bantul sebagai warga negara Indonesia. Menurut Suharno (2007 : 5) pengetahuan kewarganegaraan merupakan subjek ajar untuk mewujudkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence*).

Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) ini dapat dilihat dan dicermati dalam ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar yang meliputi: persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum, dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi.

a. Persatuan dan kesatuan bangsa

Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan, dan jaminan keadilan.

b. Norma, hukum dan peraturan

Norma, hukum, dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan di daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum, dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

c. Hak asasi manusia

Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

d. Kebutuhan warga negara

Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi negara

Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasaan dan politik

Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Pancasila

Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi

Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006).

Di dalam KTSP menurut Suharno (2007 : 11) terdapat beberapa Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK-KD) yang digariskan untuk tingkat Sekolah Dasar meletakkan dasar pengembangan moralitas dan kepribadian (*character education*) dalam pembelajaran. Seperti, a) Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan, b) Membiasakan tertib di rumah dan di sekolah, c) Menerapkan hak anak di rumah dan di sekolah, d) Menerapkan kewajiban anak di rumah dan di sekolah, e) Membiasakan hidup bergotong royong, dan sebagainya.

Adapun pengetahuan kewarganegaraan yang harus dikuasai oleh siswa kelas VI SD dapat dilihat dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang

terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut :

Semester	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara	1.1 Mendiskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara 1.2 Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara 1.3 Meneladani nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari
	2. Memahami sistem pemerintahan Republik Indonesia	2.1 Menjelaskan proses Pemilu dan Pilkada 2.2 Mendiskripsikan lembaga-lembaga negara sesuai UUD 1945 hasil amandemen 2.3 Mendiskripsikan tugas dan fungsi pemerintahan pusat dan daerah
2	3. Memahami peran Indonesia dalam lingkungan negara-negara di Asia Tenggara	3.1 Menjelaskan pengertian kerja sama negara-negara Asia Tenggara 3.2 Memberikan contoh peran Indonesia dalam lingkungan negara-negara di Asia Tenggara
	4. Memahami peranan politik luar negeri Indonesia dalam era globalisasi	4.1 Menjelaskan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif 4.2 Memberikan contoh peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional

(Depdiknas, 2006 : 104)

Standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut harus bisa dikuasai oleh siswa kelas enam SD. Dan setelah lulus dari Sekolah Dasar diharapkan anak mampu mencapai Standar Kelulusan Kelompok Mata Pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kelulusan (2006 : 226) yaitu: (a) menunjukkan kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa, negara, tanah air Indonesia, (b) mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam

lingkungannya, (c) menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi di lingkungan sekitarnya, (d) menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan, (e) mengenal kekurangan dan kelebihan diri sendiri, (e) menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi dan menyadari potensinya, (f) berkomunikasi secara santun, (g) menunjukkan kegemaran membaca, (h) menunjukkan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang (i) bekerja sama dalam kelompok, tolong- menolong, dan menjaga diri sendiri dalam lingkungan keluarga dan teman sebaya, (j) menunjukkan kemampuan mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya lokal.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Toournaments* (TGT)

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Badudu dan Sutan Moh. Zaid (1996 : 1363) model berarti contoh, acuan atau pola. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2008 : 57) pembelajaran adalah segala aktivitas belajar siswa baik kegiatan fisik, kegiatan nonfisik termasuk kegiatan mental yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar tertentu.

Menurut Wina Sanjaya(2008: 1984-1986) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*),

jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan memiliki ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan memiliki motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Menurut Slavin dalam Tukiran Taniredja dan kawan-kawan (2011 : 55) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Menurut Lie yang dikutip Tukiran Taniredja dkk (2011 : 56) model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Dalam unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pendekatan pembelajaran kooperatif menurut Stahl yang dikutip oleh Tukiran Taniredja dkk (2011 : 59) mempunyai beberapa ciri, antara lain: (1) belajar bersama dengan teman, (2) selama proses belajar tatap muka antar teman, (3) saling mendengarkan pendapat antar teman, (4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (5) belajar dalam kelompok kecil, (6) produktif berbicara atau

saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung pada anak sendiri, (8) anak aktif.

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang mana mereka akan bekerja keras demi dirinya dan sekaligus demi kepentingan kelompok mereka agar kelompoknya memperoleh penghargaan sebagai kelompok terbaik. Didalam pembelajaran ini merangsang siswa untuk lebih bergairah dalam mengikuti pelajaran, karena di sini ada kompetisi dan yang berhasil akan memperoleh reward atau penghargaan. Pembelajaran kooperatif banyak tipenya diantaranya adalah Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Menurut Slavin (1995 : 163-164) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen-turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka, dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin (1995 : 105) ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu: (1) penyajian kelas, (2) Kelompok (*Teams*), (3) permainan (*games*), (4) kompetisi (*tournaments*), (5) pengakuan kelompok (*recognition*).

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, hanya pengajaran difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Pada saat penyajian kelas ini siswa sudah berada dalam kelompoknya dan harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena *skor game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar 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 pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Kompetisi (*Tournaments*)

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

5. Pengakuan kelompok (*Recognisi*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati.

Adapun Langkah-langkah Pembelajaran kooperatif Tipe TGT menurut Slavin (1995 :169-178) adalah sebagai berikut : (1) persiapan, (2) pengajaran, (3) belajar tim, (4) turnamen, (5) rekognisi tim.

1) Persiapan

Dalam persiapan pertama menyiapkan materi sesuai RPP, kemudian menempatkan siswa ke dalam tim. Jika siswa habis dibagi tiga maka setiap meja turnamen beranggotakan tiga anak dengan anggotaurut sesuai peringkat dari tinggi sedang dan rendah, apabila anak tersisa maka anggota meja satu lalu dua dan seterusnya akan beranggota lebih. Penempatan anggota sesuai peringkat tadi setiap meja mempunyai anggota yang sama peringkatnya misal meja satu untuk

siswa berperingkat tinggi, meja dua peringkat sedang dan seterusnya. Sedang untuk penomoran meja hanya guru yang tahu.

2) Pengajaran

Pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran umum sesuai materi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP).

3) Belajar Tim

Siswa mengerjakan tugas-tugas dalam kelompoknya dengan disediakan dua lembar tugas dan dua lembar jawaban. Tugas siswa dalam tim adalah menguasai materi yang sudah disampaikan guru dan saling membantu antar anggota tim.

4) Turnamen

Pertama-tama umumkan penempatan meja turnamen tanpa anak tahu urutan atau posisi meja sesuai peringkat, dan jelaskan kepada anak bahwa akan bermain game. Bagi tiap kelompok satu kartu permainan, satu kartu jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan. Lalu permainan dimulai pembaca pertama dari meja satu akan membaca permainan pertama termasuk kartu jawabannya setelah siswa pertama membacakan soal dan jawaban maka siswa yang ada di sebelah kirinya meja dua (penantang pertama) boleh menjawab berbeda atau boleh penantang kedua dari meja tiga menjawab dengan jawaban yang berbeda tetapi konsekwensinya apabila jawaban penantang salah maka mereka harus mengembalikan kartu yang sudah diperolehnya di dalam kotak bila sudah ada. Lalu dibacakan jawaban yang benar oleh salah satu siswa, si pemain yang memberikan jawaban benar maka akan menyimpan kartunya di kotak. Untuk putaran berikutnya semua bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi

pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut sampai kotak permainan kosong. Sepuluh menit sebelum permainan berakhir ingatkan dengan "waktu" dan permainan berhenti. Siswa diminta mengisi nama, tim, dan skor mereka dalam pada lembar skor permainan.

5) Penghargaan Kelompok

Menentukan skor tim dari yang sudah diisi siswa tadi dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya. Tiga tingkatan penghargaan dalaha sebagai berikut:

Kriteria(rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Menurut TukiranTaniredja dkk (2011 :72-72) kelebihan pembelajaran koopertif tipe TGT adalah sebagai berikut : (1) Siswa Memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri siswa lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu teman lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa lebih tinggi, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa, toleransi antara siswa dengan guru, (7) Kelas menjadi lebih hidup. Disamping mempunyai kelebihan tersebut tetapi ternyata pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga mempunyai kelemahan . Adapun kelemahan Pembelajaran Koopertif Tipe TGT yaitu : 1) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut

serta menyumbangkan pendapatnya, 2) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, 3) kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat menguasai kelas (Tukiran Taniredja dkk, 2011 : 70-73).

C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Peningkatan civic knowledge

Menurut Slavin (2008 : 10) metode pembelajaran kooperatif atau pembelajaran tim Siswa (PTS) yang dikembangkan dan diteliti John Hopkins University semua metode kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Metode ini menekankan penggunaan tujuan-tujuan tim dan sukses tim, yang hanya akan dicapai apabila semua anggota tim bisa belajar mengenai pokok bahasan yang diajarkan, jadi dalam metode kooperatif tugas-tugas yang diberikan pada siswa bukan melakukan sesuatu sebagai sebuah tim, tetapi belajar sesuatu sebagai sebuah tim. Sedangkan tiga konsep penting dalam semua metode kooperatif adalah : 1) penghargaan bagi tim, 2) tanggung jawab individu, dan 3) kesempatan sukses yang sama. Sedangkan Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang bisa membuat siswa senang, berkompetisi positif dan juga mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin (2008 ;175) ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. Menurut Slavin pula langkah-langkah pembelajaran *TGT* adalah (1) penyajian kelompok, (2) kerja kelompok, (3) permainan atau *game*, (4) kompetisi atau turnamen, dan (5) pengakuan atau penghargaan kelompok.

Jadi jelas di sini bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, khususnya metode *TGT*, maka siswa akan lebih tertarik, giat, antusias, senang, dan lebih bersemangat lagi dalam belajar PKn. Dengan menerapkan metode ini siswa juga akan belajar bekerja sama, saling membantu dan saling memberi motivasi, belajar bertanggung jawab, belajar menghargai pendapat teman. Karena di dalam metode ini siswa bekerja dan belajar demi kesuksesan timnya, dan semua itu diperoleh dari kesuksesan masing-masing anggota tim, berarti kesuksesan individu menentukan kesuksesan tim, maka secara otomatis semua siswa termotivasi untuk belajar lebih giat dan pada akhirnya pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dan prestasi belajar mata pelajaran PKn mereka akan meningkat pula.

D. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada saat-saat sekarang ini guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dan

lebih cenderung hanya menggunakan satu metode saja. Pembelajaran mata pelajaran ini terkesan tidak menarik dan sangat membosankan bagi peserta didik, apalagi bagi anak-anak seusia SD yang lebih suka belajar hal-hal yang konkrit dan nyata daripada harus belajar memahami hal-hal yang sulit mereka pahami seperti yang ada pada materi PKn. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sekarang ini, memang materi mata pelajaran PKn agak berat bagi daya pikir dan daya nalar anak-anak seusia SD, hal ini dapat kita pahami apabila kita melihat dan mencermati standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada standar isi kurikulum sekarang.

Pembelajaran yang tradisional yang lebih sering digunakan guru selama ini kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan peran guru lebih dominan, sehingga dalam pembelajaran siswa menjadi cepat bosan, sibuk sendiri, cenderung mengganggu temannya, mengantuk, dan lain sebagainya. Guru belum menggunakan multi metode, biasanya mereka hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah. Metode ceramah memang tidak bisa ditinggalkan dalam suatu pembelajaran karena dalam berbagai metode tentu peran guru penting dan harus menjelaskan dengan ceramah. Tetapi kalau guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan metode yang lain, maka siswa akan cepat bosan dan tidak menarik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, akan membuat siswa lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih aktif dan semangat karena ada *game-game* yang

merangsang anak berkompetisi yang sehat dalam mempelajari materi, ada nilai kerjasama dalam kelompok, ada juga nilai tutor sebaya dalam kelompok karena mereka berjuang demi kelompoknya, maka dalam kelompok harus saling membantu antar anggota karena nilai-nilai yang diperoleh anggota akan menentukan kemenangan kelompok dalam turnamen. Pada kegiatan pembelajaran ini suasana kelas menjadi hidup sehingga siswa tidak bosan dan dengan senang siswa akan mengikuti pembelajaran. Tentunya dengan siswa antusias mengikuti pembelajaran maka materi mata pelajaran PKn akan lebih mudah dipahami tidak hanya dihafalkan saja, karena dengan memahami tidak hanya menghafal saja maka secara otomatis siswa akan hafal dan lebih tahu atau paham. Di samping itu anak juga akan lebih tertarik dan senang belajar mata pelajaran PKn, sehingga diharapkan dengan mereka senang mempelajari mata pelajaran ini tentu saja prestasi belajar mereka untuk mata pelajaran ini juga akan meningkat.

Peran guru dalam pembelajaran ini sangat diperlukan dalam mengarahkan siswa memahami baik dalam kegiatan awal dimana guru harus menjelaskan terlebih dahulu materi, maupun dalam mengelola kelas agar suasana kelas tidak kacau terutama dalam kegiatan *game-game*. Apabila guru tidak bisa mengelola kelas dengan baik maka tujuan dari penerapan metode ini tentu saja tidak bisa tercapai secara maksimal.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pengetahuan

kewarganegaraan (*civic knowledge*) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini adalah :

1. Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*) adalah segala sesuatu yang diketahui sebagai warga negara yang berkaitan dengan negaranya termasuk hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dimana kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang berbeda-beda tingkat, kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok kecilnya dan ada permainan atau *game*.