

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

Keadaan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat dari hasil pengamatan dan data-data yang diperoleh peneliti. Dari data-data tersebut, diketahui bahwa ditemukan suatu masalah dalam pembelajaran PKn kelas VIA SD Piyungan Bantul. Permasalahan tersebut adalah rendahnya penguasaan pengetahuan kewarganegaraan atau *civic knowledge* yang merupakan modal pokok dalam pembentukan sikap dan watak siswa. Mata pelajaran Pkn adalah mata pelajaran yang mempunyai andil besar dalam membentuk sikap dan watak siswa yang baik, maka tanpa bekal *civic knowledge* tidak mungkin hal itu tercapai.

Dalam pembelajaran PKn yang dilakukan selama ini, kurang menarik bagi siswa. Siswa tidak serius dan cenderung malas mengikuti pelajaran, siswa juga menganggap mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selama pembelajaran berlangsung sebagian siswa ada yang sibuk sendiri dan menganggu temannya ketimbang memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Guru sudah mencoba menerapkan metode yang membuat siswa lebih aktif misalnya diskusi lalu mempresentasikan hasil diskusi, tetapi yang aktif cuma anak-anak tertentu saja, anak yang lain cenderung menyerahkan kepada anak-anak yang mereka anggap mampu dan mau saja.

Pembelajaran pada tahap pratindakan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Februari 2012 pada jam pelajaran yang pertama dan

kedua. Materi pembelajaran adalah Negara-negara yang terletak di Asia Tenggara, sejarah berdirinya Asean, bentuk-bentuk kerja sama Asean, peran Indonesia di Asean, dan makna lambang Asean.

Pada kegiatan awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, lalu berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas dan dilakukan presentasi, dimana semua siswa masuk. Setelah itu peneliti memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan secara lisan seperti " Pernahkah anak-anak menyaksikan di TV atau membaca di surat kabar tentang kerja sama yang dilakukan oleh negara-negara anggota Asean termasuk Indonesia ?" Tiga siswa menjawab pertanyaan lalu tanya jawab sebentar sebelum peneliti menjelaskan pelajaran lebih lanjut.

Pada kegiatan inti diawali dengan menampilkan gambar-gambar kondisi geografi negara-negara di Asia Tenggara sambil menjelaskan diselingi tanya jawab tentang keadaan negara-negara di Asia Tenggara. Kemudian siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 3-4 anak. Mereka lalu berdiskusi tentang sejarah berdirinya Asean, bentuk-bentuk kerja sama Asean, peran Indonesia di Asean, dan makna lambang Asean. Selesai berdiskusi, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain memberi tanggapan. Peneliti mengamati saat siswa berdiskusi dan presentasi. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusi, lalu bersama-sama membahas hasil diskusi dan peneliti menekankan hal-hal yang siswa belum jelas.

Pada kegiatan penutup, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan lalu mengingatkan untuk mempelajari lagi nanti di rumah dan terakhir memberi PR. Pelajaran ditutup dengan salam.

Pembelajaran pada pratindakan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 Maret 2012 pada jam 10.10-11.20 karena pagi hari dilaksanakan latihan ujian. Pada pertemuan kedua siswa menggambar logo Asean dan melaksanakan evaluasi.

Pada kegiatan awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas, dan presentasi. Peneliti lalu memberikan apersepsi dengan mengulas sebentar pelajaran minggu yang lalu dengan tanya jawab sebentar.

Pada kegiatan inti diawali dengan pertanyaan: "Pernahkah anak-anak melihat logo Asean?", kemudian menayangkan gambar logo Asean dan siswa disuruh menggambar. Pada saat siswa menggambar logo Asean peneliti senantiasa membimbing dan mengarahkan siswa.

Pada kegiatan penutup siswa mengerjakan tes formatif secara tertulis. Tes terdiri dari dua puluh butir soal dengan jenis tes pilihan ganda. Waktu penyelesaian dibatasi peneliti, walau ada 11 siswa yang bisa menyelesaikan sebelum waktu habis yang lain bisa menyelesaikan soal tepat waktu. Hasil evaluasi pratindakan dikoreksi peneliti sebagai data penelitian. Adapun hasil tes pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Hasil tes formatif pratindakan

	Pratindakan
Rata-rata	63,94
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	40
Jumlah siswa yang tuntas	10
Prosentase siswa yang tuntas	30%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	23
Prosentase siswa yang tidak tuntas	70%

(Sumber : Hasil tes formatif tanggal 1 Maret 2012)

Pada hasil nilai tes formatif pratindakan di atas diperoleh rerata 63,94.

Dari tabel 1 diketahui bahwa skor tertinggi sebesar 85, skor terendah adalah 40.

Jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM hanya 10 dari 33 siswa (30%), sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM adalah 23 siswa (70%).

Hasil tes formatif pratindakan menunjukkan bahwa permasalahan di kelas VIA SD Piyungan Bantul adalah rendahnya *civic knowledge* atau pengetahuan kewarganegaraan siswa. Siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) baru mencapai 10 siswa (30%) sehingga perlu ditingkatkan. Peningkatan *civic knowledge* sangat diperlukan agar terbentuk sikap dan watak anak-anak Indonesia yang baik seperti yang kita harapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran pratidakan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif model TGT, Respon siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Pada saat diskusi ada beberapa siswa yang tidak serius malah sibuk sendiri, hanya beberapa anak yang mengerjakan LKS teman yang lain cenderung menyerahkan tidak mau ikut berdiskusi. Siswa yang ditunjuk oleh temannya mewakili kelompok dalam

presentasi seolah-olah dibebankan mengerjakan tugas kelompok sementara teman yang lain cenderung santai bahkan ada yang tidak peduli.

Pada waktu presentasi ada beberapa siswa yang tidak serius mengikuti dan ada pula yang tidak mau berbicara menanggapi kelompok lain yang mendapat giliran presentasi. Hal itu mungkin karena mereka tidak mengetahui atau tidak menguasai materi, karena waktu diskusi tidak mau aktif bertanya atau mencari di buku sumber dan sumber lain. Beberapa siswa cenderung menyerahkan kepada teman dalam menjawab dan menanggapi teman dari kelompok lain pada waktu presentasi.

Setelah pembelajaran selesai beberapa siswa secara sampel diwawancara. Hasilnya mereka menjawab tidak begitu tertarik pada mata pelajaran PKn dan menganggap materi mata pelajaran ini sulit dipahami mereka juga belum memgenal model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembelajaran PKn di kelas VIA SD Piyungan Bantul memerlukan pembelajaran yang bisa mengaktifkan semua siswa dan membuat siswa tertarik dan antusias mengikuti mata pelajaran ini. Salah satu model pembelajaran yang bisa menciptakan hal tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Pelaksanaan tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif TGT siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 dan 15 Maret 2012, sementara siklus II tanggal 22, 29 Maret 2012 dan tanggal 5 April 2012. Penelitian dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2011/2012 dengan materi sesuai silabus. Kegiatan pembelajaran kelas enam semester dua sudah banyak dilaksanakan latihan ujian nasional, maka waktu pelaksanaan penelitian juga tertanggu. Peneliti mengatasi hal itu dengan mengalihkan waktu saja, jadwal mata pelajaran PKn kelas VIA adalah pada hari Kamis jam pertama dan kedua, karena setiap minggu hanya 2 jam pelajaran maka apabila ada latihan ujian pelaksanaannya diganti setelah latihan ujian selesai yaitu jam 10.00 wib. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu seorang kolaborator, yakni teman sejawat sebagai pengamat atau observer yang kebetulan mempunyai jam kosong tidak mengajar pada waktu yang bersamaan.

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan. Perencanaan yang dilakukan adalah menemukan masalah kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Setelah peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya penguasaan *civic knowledge* siswa, peneliti merancang pelaksanaan pemecahan masalah. Peneliti menentukan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan penguasaan *civic knowledge* siswa. Setelah menentukan

model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk memecahkan masalah, peneliti menetapkan waktu penelitian dan membuat perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, lembar soal, lembar jawaban, lembar observasi, lembar angket. Instrumen tersebut kemudian diperiksa oleh dosen ahli (*expert judgment*) yaitu Bapak Fathurrohman, M.Pd dan Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada. Peneliti juga menyiapkan kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor, kartu skor, dan hadiah untuk permainan dalam *game*.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama Siklus I (Kamis, 8 Maret 2012)

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas dan presentasi. Hasil presentasi semua siswa masuk. Setelah itu guru menjelaskan bahwa pelajaran kali ini akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok sesuai dengan jenis kelamin dan tingkat kepandaian anak. Peneliti dibantu para siswa lalu mengatur meja sekalian untuk permainan atau game nanti. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan secara lisan yang berhubungan dengan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif.

Pada kegiatan inti dimulai dengan menanyakan kepada siswa tentang kegiatan politik luar negeri Indonesia yang pernah anak-anak lihat di TV, koran, ataupun internet lalu dibahas bersama. Peneliti juga menempelkan gambar-gambar kegiatan politik luar negeri Indonesia sambil dibahas bersama. Kemudian guru menjelaskan hubungan kerja sama antar negara-negara di dunia, pengertian politik luar negeri yang bebas dan aktif, landasan politik luar negeri Indonesia, contoh-contoh peranan politik luar negeri Indonesia, dan perbedaan perwakilan dipolmatik dan konsuler secara sekilas saja, karena nanti akan dipelajari anak-anak lebih mendalam di dalam kelompok. Hal ini dilakukan peneliti sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran tipe TGT yaitu yang pertama adalah dilakukan penyajian kelas oleh peneliti. Berikut adalah gambar saat peneliti menyampaikan penyajian kelas.



Gambar 1: Penyajian kelas pertemuan pertama siklus I tentang Perngertian Politik Luar Negeri Indonesia (Sumber : Dokumen Peneliti)

Pada kegiatan selanjutnya, siswa diminta untuk berdiskusi dan belajar bersama kelompoknya dengan mengerjakan LKS yang sudah disiapkan peneliti.

Di dalam kelompok mereka belajar, membuat rangkuman dan berdiskusi untuk mempersiapkan *game* nanti. Adapun suasana saat siswa berdiskusi dalam kelompok dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2: Suasana diskusi pada pertemuan pertama siklus I
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah anak-anak berdiskusi dan belajar dalam kelompok selesai dengan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya, lalu permainan atau game dimulai. Anggota kelompok duduk sesuai meja yang sudah ditetapkan oleh peneliti menjadi 6 meja yaitu meja A sampai meja F, karena siswa kelas VIA ada 33 maka dibagi menjadi 6 kelompok dimana 3 kelompok beranggota 5 anak dan 3 kelompok beranggota 6 anak. Anggota kelompok sudah dibagi adil ada anak laki-laki dan perempuan, ada yang pandai, sedang, dan lambat, daftar anggota di lampiran. Masing-masing kelompok sudah disediakan satu kotak kartu permainan, satu kotak kartu jawaban, satu kotak nomor, dan satu kotak skor permainan.

Permainan dimulai pembaca pertama dari meja satu membaca permainan pertama. Setelah siswa pertama membacakan soal dan jawaban, siswa yang ada

di sebelah kirinya meja dua (penantang pertama) atau dari meja tiga (penantang kedua) boleh menjawab dengan jawaban yang berbeda dengan konsekwensi apabila jawaban penantang salah, mereka harus mengembalikan kartu skor 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 kartu skor dikotak. Untuk putaran berikutnya, semua bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, pemain meja berikutnya menjadi penantang kedua dan seterusnya sampai pemain dari meja keenam dan kembali ke meja pertama lagi dengan pemain kedua dan seterusnya. 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. Suasana permainan pada game pertemuan pertama siklus I ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3: Suasana *game* pertemuan pertama siklus I
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah permainan selesai lalu menentukan skor tim dari yang sudah diisi siswa tadi dan mempersiapkan penghargaan dimana peneliti memberikan kado yang berisi makanan kecil kepada tim-tim yang mendapat juara, agar di akhir pelajaran bisa dimakan bersama-sama. Hasil skor permainan ada pada lampiran, sedang pemenang dari permainan siklus I pertemuan pertama ini adalah sebagai berikut:

Nama Kelompok	Skor Perolehan	Julukan Tim
F	60	Tim Super
B	50	Tim Sangat Baik
C	40	Tim Baik

Para pemenang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4 : Para pemenang game pertemuan pertama siklus I
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Kegiatan selanjutnya membahas permainan tadi, peneliti memberi komentar dan penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Peneliti menjelaskan lagi

permainan yang benar karena baru pertama jadi siswa masih bingung dalam permainan dan menekankan atau menjelaskan hal-hal yang belum jelas dari materi pelajaran kali ini.

Pada kegiatan penutup, siswa menyimpulkan pelajaran dengan bantuan pertanyaan dari peneliti, peneliti juga memberi motivasi agar para siswa belajar dan mempersiapkan alat-alat membuat kliping dan evaluasi pada pertemuan minggu depan terakhir mengucapkan salam.

b) Pertemuan Kedua Siklus I (Kamis, 15 Maret 2012)

Pertemuan kedua diikuti oleh semua siswa atau 100% dari 33 siswa kelas VIA. Pembelajaran dilaksanakan pukul 10.10-11.20, karena pagi digunakan untuk *Try out* atau latihan ujian. Pada pertemuan kedua siswa disuruh membuat kliping bersama kelompok mereka minggu kemarin dan melaksanakan evaluasi formatif. Adapun kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Peneliti mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas, dan presensi dimana semua siswa masuk. Peneliti menyampaikan apersepsi dengan mengulas sebentar pelajaran minggu yang lalu dengan bertanya jawab kepada siswa. Hal tersebut untuk mengingatkan kembali kepada siswa dan juga agar pemahaman mereka terhadap materi lebih mendalam dan tidak mudah lupa. Saat apersepsi tersebut ternyata siswa bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dengan lancar dan benar.

Selanjutnya peneliti menyuruh siswa menyiapkan alat-alat untuk membuat kliping yang sudah dibawa dari rumah, dan menjelaskan cara membuat kliping

tentang peran politik luar negeri Indonesia. Mereka lalu membuat kliping bersama kelompok mereka saat *game* dengan bimbingan peneliti. Pada kegiatan ini siswa semangat sekali mengerjakan tugas ini, semua anak sibuk mengerjakan, karena sudah dipersiapkan dari rumah jadi pembuatan kliping lebih cepat. Suasana saat siswa mengerjakan tugas membuat kliping dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5: Membuat kliping pada pertemuan kedua siklus I tentang peranan politik luar negeri Indonesia (Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah kliping dikumpulkan, peneliti membahas hasil pembuatan kliping siswa. Selanjutnya diberi komentar dan diberi penghargaan, ada yang baik, rapi, kurang rapi dan lain-lain. Siswa kembali ke meja masing-masing dan menyimpan buku PKn ke dalam tas mereka. Peneliti lalu membagikan soal tes formatif siklus I, dan siswa langsung mengerjakan pada lembar soal secara individu. Semua siswa mengerjakan dengan serius dengan waktu penyelesaian beragam tetapi tidak melebihi waktu yang sudah ditetapkan.



Gambar 6: Suasana saat siswa mengerjakan tes formatif siklus I
(Sumber : Dokumen Peneliti)

3) Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan berlangsungnya tindakan. Observasi dilakukan oleh kolaborator yaitu seorang guru lain yang kebetulan jamnya kosong tidak mengajar. Pengamatan ditujukan pada aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari observasi adalah data berupa keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

a) Keberhasilan proses

Keberhasilan proses dalam penelitian ini adalah adanya perbaikan kualitas pembelajaran dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Data diperoleh dari hasil observasi berupa aktivitas peneliti dan aktivitas siswa.

(1) Aktivitas Peneliti

Observasi terhadap aktivitas peneliti dalam tahap-tahap pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang meliputi: penyajian kelas, pembimbingan dalam belajar dan diskusi kelompok, pembimbingan pada

saat game, dan pada pemberian penghargaan kepada tim-tim yang berhasil menjadi pemenang.

Pada pelaksanaan siklus I saat penyajian kelas peneliti menjelaskan secara sekilas saja karena tahap itu memang harus dilakukan, pada tahap ini siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya, jadi peneliti tidak mendominasi pembelajaran.

Pada waktu siswa belajar dan berdiskusi kelompok, peneliti senantiasa membimbing dan mengarahkan agar semua siswa aktif. Peneliti senantiasa memberikan motivasi kepada siswa untuk berpendapat, menjelaskan kepada teman, dan bertanya kepada teman.

Demikian juga saat siswa bermain game, peneliti senantiasa membimbing karena siswa baru pertama kali ini belajar dengan bermain game, sehingga siswa masih bingung dan ragu-ragu. Selesai permainan peneliti juga memberi penghargaan dan komentar yang pas kepada tim pemenang maupun tim yang tidak menang sehingga tidak mematahkan semangat mereka. Kesimpulan ditemukan dengan bantuan pertanyaan dari peneliti, sehingga siswa bisa menyimpulkan sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah diterapkan oleh peneliti pada siklus I ini. Peneliti tidak mendominator pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran.

(2) Aktivitas Siswa

Observasi terhadap aktivitas siswa meliputi keaktifan siswa baik saat mengikuti penyajian kelas oleh peneliti, saat belajar dan diskusi kelompok untuk

persiapan game maupun saat bermain game. Keaktifan siswa ini meliputi keaktifan siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru juga saat menjawab pertanyaan dari teman dan guru, saat belajar dalam kelompok maupun saat bekerja sama mengerjakan tugas membuat kliping.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam belajar dan diskusi kelompok, bekerja sama dalam belajar maupun mengerjakan tugas membuat kliping dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat dibandingkan pada pembelajaran pratindakan.

Keadaan siswa pada saat pembelajaran siklus I terlihat sangat aktif. Sejak awal hingga akhir pembelajaran, siswa terlihat antusias dalam melaksanakan semua tahapan pembelajaran. Pada saat apersepsi, sebagian besar siswa menanggapi dengan menjawab pertanyaan dari peneliti, juga pada saat menyimpulkan pelajaran peneliti hanya memancing dengan pertanyaan dan siswa yang berhasil menyimpulkan sendiri.

Kerja sama siswa dalam kelompok terlihat menonjol, baik saat belajar dan diskusi untuk persiapan game, saat bermain dalam game, maupun saat mengerjakan tugas membuat kliping. Di dalam kelompok semua siswa bekerja sama dalam mempelajari materi agar timnya mencapai kemenangan. Mereka bertanya jawab dan membantu teman yang belum jelas dengan memberikan penjelasan ataupun dicarikan dari buku sumber dan dibaca bersama-sama, karena

mereka sadar bahwa kemenangan timnya tergantung pada persiapan semua anggota kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I berjalan dengan baik, walaupun masih ada kekurangan yaitu pada waktu permainan atau game berlangsung, siswa masih agak bingung dan ragu-ragu dalam pergantian pemain, perebutan dari para penantang masih belum berani, dan pemberian dan penarikan skor juga masih agak bingung. Hal ini dikarenakan siswa baru pertama kali belajar dengan bermain game seperti ini, tetapi pada garis besarnya aktivitas dalam pembelajaran mengalami kemajuan. Siswa lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulan dari hasil observasi adalah peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn pada siklus I.

b) Keberhasilan Produk

Hasil pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan disebut keberhasilan produk yang diperoleh dari hasil tes formatif. Adapun hasil tes formatif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

	Pratindakan	Siklus I
Rata-rata	63,94	76,82
Skor tertinggi	85	90
Skor terendah	40	60
Jumlah siswa yang tuntas	10	24
Prosentase siswa yang tuntas	30%	73%
Jumlah siswa yang belum tuntas	23	9
Prosentase siswa yang belum tuntas	70%	27%

Tabel 2 : Perbandingan Hasil Tes Formatif Pratindakan dengan Hasil Tes Formatif Siklus I (Sumber : Hasil tes formatif tanggal 15 maret 2012)

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rerata hasil tes formatif siklus I adalah 76,82. Perolehan rerata hasil tes formatif tersebut mengalami kenaikan sebesar 12,88 terhadap rerata hasil tes formatif pratindakan. Selain itu pencapaian KKM oleh siswa juga mengalami peningkatan dari 30% pada pratindakan menjadi 73% pada siklus I atau meningkat sebesar 43%. Tetapi keberhasilan penelitian belum berhasil, yaitu sebesar 75%. Siswa yang belum menscapai KKM mengalami penurunan dari 70% pada pratindakan menjadi 27% pada siklus I.

4) Refleksi

Setelah tindakan siklus I, langkah selanjutnya adalah refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran pada siklus I yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tindakan refleksi dilakukan untuk memperbaiki siklus selanjutnya.

Dari hasil evaluasi formatif siklus I, diperoleh rerata 76,82. Perolehan tersebut naik sebesar 12,88 terhadap rerata hasil tes pratindakan. Pencapaian KKM mengalami peningkatan dari 30% pada pratindakan menjadi 73% pada siklus I atau meningkat 43%. Jika melihat kriteria keberhasilan penelitian, maka kriteria belum terlampaui, walau sudah terjadi peningkatan baik rerata nilai tes maupun pencapaian KKM dari pratindakan ke siklus I. Peneliti akan memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran agar kriteria keberhasilan penelitian terlampaui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain: (1) pada waktu *game* masih agak bingung dalam pergantian pemain dan perolehan skor, penantang juga belum begitu berani masih ragu-ragu untuk menantang, (2) ada beberapa anak yang masih kurang percaya diri dalam bekerja sama dengan kelompoknya karena merasa kurang pandai dari teman-temannya, (3) penyajian umum peneliti cuma menjelaskan dengan metode ceramah dan tanya jawab saja tanpa didukung media yang menarik, (4) karena siswa terlalu banyak yaitu 33 siswa kelas VIA dibagi menjadi 6 kelompok, maka permainan baru lima putaran waktu sudah habis dan permainan terkesan tergesa-gesa.

Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki agar pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi lebih baik. Perbaikan yang akan dilakukan adalah peneliti menjelaskan lagi bagaimana cara bermain game yang benar dan runtut, siswa yang masih kurang percaya diri peneliti dekati lalu diberi semangat dan minta temannya agar mau menjelaskan bahwa tidak perlu minder karena mereka akan bekerja sama untuk kemenangan kelompok, Penyajian kelas agar lebih menarik peneliti menggunakan LCD.

Selain terdapat beberapa kekurangan, juga terdapat beberapa kelebihan pada pembelajaran siklus I ini, antara lain: (1) siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, (2) kerja sama antar anggota kelompok lebih baik, (3) semangat belajar siswa menjadi lebih besar.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I perlu diperbaiki lagi. Perbaikan tersebut akan dilaksanakan pada pembelajaran siklus II nanti.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Tahap pertama pada siklus II adalah perencanaan. Perencanaan tersebut untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Adapun perencanaan yang sudah peneliti susun adalah sebagai berikut:

- a) Menjelaskan lagi bagaimana cara bermain *game* yang benar dan runtut, agar siswa tidak bingung lagi saat bermain.
- b) Siswa yang masih kurang percaya diri diberi semangat dan temannya diminta agar mau menjelaskan bahwa tidak perlu minder karena mereka akan bekerja sama untuk kemenangan kelompok.
- c) Penyajian kelas agar lebih menarik peneliti menggunakan proyektor LCD.
- d) Agar waktu permainan *game* lebih leluasa pengaturan meja kelompok dan persiapan untuk permainan seperti kartu soal dan lain-lain disiapkan sebelum pelajaran dimulai.
- e) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, lembar soal, kunci jawaban, lembar observasi, pedoman wawancara, kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor, dan kartu skor.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus II pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana yang sudah disusun setelah refleksi siklus I. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan pertama Siklus II (Kamis, 22 Maret 2012)

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas dan presentasi, dimana semua siswa hadir. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa pelajaran kali ini akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, seperti pada siklus I dahulu. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok sesuai dengan jenis kelamin dan tingkat kepandaian anak, anggota kelompok sama seperti pada siklus I. Pengaturan meja kelompok sudah dilakukan sebelum pelajaran dimulai, agar waktu untuk game lebih banyak. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan secara lisan yang berhubungan dengan Peran Indonesia di percaturan internasional.

Pada kegiatan inti diawali pertanyaan peneliti kepada siswa tentang organisasi-organisasi yang ada di dunia yang diikuti Indonesia. Peneliti juga menayangkan gambar gedung PBB, suasana sidang PBB dan lain-lain lewat layar LCD sambil dibahas bersama. Kemudian peneliti menjelaskan sejarah berdirinya PBB dan terselenggaranya KAA, juga peran Indonesia di PBB dan KAA secara sekilas saja karena hal ini nanti akan dipelajari anak-anak lebih mendalam di dalam kelompok. Hal ini dilakukan guru sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran tipe TGT yaitu yang pertama adalah dilakukan penyajian kelas oleh

guru. Berikut adalah gambar saat peneliti menjelaskan saat penyajian kelas dengan menggunakan LCD:



Gambar 7: Penyajian kelas pertemuan pertama siklus II dengan proyektor LCD (Sumber : Dokumen Peneliti)

Pada kegiatan selanjutnya siswa diminta untuk berdiskusi dan belajar bersama kelompoknya dengan mengerjakan LKS yang sudah disiapkan peneliti. Di dalam kelompok mereka belajar, membuat rangkuman dan berdiskusi untuk mempersiapkan game nanti. Pada kegiatan ini siswa lebih serius lagi karena mereka tahu hal ini akan menentukan nasib tim mereka nanti pada game. Suasana diskusi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8: suasana diskusi pada tertemuan pertama siklus II (Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah anak-anak berdiskusi dan belajar dalam kelompok dengan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya, lalu permainan atau game dimulai. Siswa duduk sesuai meja yang sudah ditetapkan oleh guru menjadi 6 meja yaitu meja A sampai meja F, daftar anggota kelompok masih sama dengan siklus I. Masing-masing kelompok sudah disediakan satu kotak kartu permainan, satu kotak kartu jawaban, satu kotak nomor, dan satu kotak skor permainan.

Permainan dimulai pembaca pertama dari meja satu akan membaca permainan pertama. Setelah siswa pertama membacakan soal dan jawaban, siswa yang ada di sebelah kirinya meja dua (penantang pertama) boleh menjawab berbeda atau 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 dikotak. Untuk putaran berikutnya semua bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, pemain meja berikutnya menjadi penantang kedua dan seterusnya sampai pemain dari meja keenam dan kembali ke meja pertama lagi dengan pemain kedua dan seterusnya. Permainan berlanjut sampai kotak permainan kosong. Pada siklus II ini siswa sudah lancar dalam bermain, sudah tidak bingung dan ragu-ragu lagi sehingga permainan bisa berjalan lebih cepat dari siklus I. Sepuluh menit sebelum permainan berakhir ingatkan dengan "waktu" dan permainan berhenti. Siswa diminta mengisi nama, tim, dan skor mereka dalam pada lembar skor permainan.



Gambar 9: Game pertemuan pertama siklus II (Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah permainan selesai lalu menentukan skor tim dari yang sudah diisi siswa tadi dan mempersiapkan penghargaan dimana peneliti memberikan kado yang berisi makanan kecil kepada tim-tim yang mendapat juara, seperti pada siklus I hanya bentuknya yang lain. Hasil skor permainan ada pada lampiran, sedang pemenang dari permainan pertemuan pertama siklus I ini adalah sebagai berikut:

Nama Kelompok	Skor Perolehan	Julukan Tim
C	80	Tim Super
A	70	Tim Sangat Baik
D	60	Tim Baik

Gambar para memenang pada *game* pertemuan pertama siklus I tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10: Pemenang *game* pertemuan pertama siklus II
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Kegiatan selanjutnya membahas permainan tadi, peneliti memberi komentar dan *reward* kepada kelompok yang menjadi juara dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Peneliti menjelaskan bahwa permainan akan dilanjutkan minggu depan dengan materi selanjutnya.

Pada kegiatan penutup siswa menyimpulkan pelajaran dengan bantuan pertanyaan dari peneliti, lalu pemberian tugas PR.

b) Pertemuan Kedua Siklus II (Kamis, 29 Maret 2012)

Pertemuan kedua dilaksanakan jam 10.10 – 11.20 setelah pelaksanaan latihan ujian. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas dan presentasi, dimana ada dua siswa yang tidak hadir karena sakit. Peneliti dibantu para siswa lalu mengatur meja untuk permainan atau game nanti. Selanjutnya peneliti menyampaikan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan secara lisan tentang pelajaran minggu yang lalu untuk mengingat kembali dan mengaitkan dengan materi pertemuan kedua ini.

Dalam kegiatan inti peneliti mengawali dengan mengeksplor kemampuan anak dengan mengajukan pertanyaan secara lisan tentang peranan Indonesia di Gerakan Non Blok (GNB), Organisasi Konferensi Islam (OKI), dan *Asia Pasific Economic Cooperation* (APEC) yang pernah anak-anak lihat di TV, dibaca dari koran lalu dibahas bersama-sama.

Peneliti melanjutkan dengan penyajian kelas tentang sejarah Gerakan Non Blok (GNB) , Organisasi Konferensi Islam (OKI), dan *Asia Fasifik Economic Cooperation* (APEC) serta peranan Indonesia dalam organisasi-organisasi tersebut. Selesai peneliti memberikan penyajian kelas siswa lalu mengelompok sesuai kelompoknya pada pertemuan pertama kemudian mereka berdiskusi mengerjakan LKS dan mempelajari apa yang sudah disampaikan guru dalam penyajian kelas tadi untuk mempersiapkan game. Berikut adalah gambar suasana saat siswa berdiskusi pada pertemuan kedua siklus II:



Gambar 11: Kegiatan diskusi pada pertemuan kedua siklus II
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Siswa lalu bermain *game* setelah dijelaskan langkah-langkahnya oleh peneliti yaitu: permainan dimulai pembaca pertama dari meja satu akan membaca permainan pertama. 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 dikotak. 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. Suasana *game* pada pertemuan kedua siklus II tersebut dapat kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 12 : *Game* pertemuan kedua siklus II (Sumber : Dokumen Peneliti)

Berhubung hasil permainan didapatkan pemenang yang sama nilainya lalu permainan ditambah lagi dua putaran dimana peneliti menyediakan soal baru dan hasil kejuaraan tersebut adalah sebagai berikut:

Nama Kelompok	Skor Perolehan	Julukan Tim
A	90	Tim Super
B	80	Tim Sangat Baik
C	70	Tim Baik

Masing-masing pemenang memperoleh hadiah seperti *game-game* sebelumnya yaitu kado berisi makanan. Dan berikut adalah gambar pemenang pertama pada *game* pertemuan kedua siklus II tersebut:



Gambar 13: Pemenang I (Tim Super) pada pertemuan kedua siklus II
(Sumber : Dokumen Peneliti)

Kegiatan selanjutnya peneliti bersama siswa membahas sebentar permainan tadi lalu menekankan atau menjelaskan hal-hal yang anak-anak belum jelas dari materi pelajaran kali ini.

Pada kegiatan penutup peneliti memancing siswa dengan pertanyaan untuk menyimpulkan pelajaran hari ini dan memberi motivasi agar para siswa belajar dan mempersiapkan alat-alat untuk membuat kliping tentang foto tokoh-tokoh pendiri GNB dan akan ada evaluasi pada pertemuan minggu depan, terakhir mengucapkan salam.

c) Pertemuan Ketiga Siklus II (Kamis, 4 April 2012)

Pertemuan ketiga dilaksanakan sesuai jadwal yaitu jam pertama dan kedua karena kebetulan tidak ada latihan ujian. Pada pertemuan kedua siswa disuruh membuat kliping bersama kelompok mereka dan melaksanakan evaluasi formatif. Adapun kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

Peneliti mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dipimpin oleh ketua kelas, dan presensi dimana semua siswa masuk. Peneliti menyampaikan apersepsi dengan mengulas sebentar pelajaran minggu yang lalu dengan bertanya jawab kepada siswa, hal ini untuk mengingatkan kembali kepada siswa dan juga agar pemahaman mereka terhadap materi lebih mendalam dan tidak mudah lupa, dan ternyata siswa juga bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dengan lancar dan benar.

Selanjutnya peneliti menyuruh anak-anak menyiapkan alat-alat untuk membuat kliping yang sudah dibawa dari rumah, dan menjelaskan cara membuat kliping sederhana tentang foto tokoh-tokoh pendiri GNB. Mereka lalu membuat kliping bersama kelompok mereka dengan bimbingan peneliti. Pada kegiatan ini siswa semangat sekali mengerjakan tugas ini, semua anak sibuk mengerjakan, karena sudah dipersiapkan dari rumah jadi pembuatan kliping lebih cepat. Mereka

menemukan foto tokoh-tokoh pendiri GNB dari buku dan mencari di internet.

Berikut gambar saat siswa membuat kliping tokoh-tokoh pendiri GNB:



Gambar 14 : Membuat kliping pada pertemuan ketiga siklus II tentang tokoh-tokoh pendiri GNB (Sumber : Dokumen Peneliti)

Setelah kliping dikumpulkan peneliti membahas hasil kliping anak-anak diberi komentar dan diberi penghargaan, ada yang baik, rapi, kurang rapi dan lain-lain. Selanjutnya anak-anak kembali ke meja masing-masing dan menyimpan buku PKn ke dalam tas mereka. Peneliti lalu membagikan soal tes formatif siklus II, dan siswa langsung mengerjakan pada lembar soal secara individu. Semua siswa mengerjakan dengan serius dan waktu penyelesaian beragam tetapi tidak melebihi waktu yang sudah ditetapkan. Berikut adalah gambar suasana saat siswa mengerjakan tes formatif siklus II.



Gambar 15: Siswa mengerjakan soal evaluasi siklus II
(Sumber : Dokumen Peneliti)

3) Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan berlangsungnya tindakan. Observasi dilakukan oleh kolaborator yaitu seorang guru lain yang kebetulan jamnya kosong tidak mengajar. Pengamatan ditujukan pada aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari observasi adalah data berupa keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

c) Keberhasilan proses

Keberhasilan proses dalam penelitian ini adalah adanya perbaikan kualitas pembelajaran dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Data diperoleh dari hasil observasi berupa aktivitas peneliti dan aktivitas siswa.

(1) Aktivitas Peneliti

Observasi terhadap aktivitas peneliti dalam tahap-tahap pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti pada siklus I yang meliputi: penyajian kelas, pembimbingan dalam belajar dan diskusi kelompok,

pembimbingan pada saat game, dan pada pemberian penghargaan kepada tim-tim yang berhasil menjadi pemenang.

Pada pelaksanaan siklus II saat penyajian kelas peneliti menjelaskan secara sekilas saja karena tahap itu memang harus dilakukan, pada tahap ini siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya, jadi peneliti tidak mendominasi. Pada penyajian kelas menggunakan media LCD untuk memperjelas dan lebih menarik siswa.

Pada waktu siswa belajar dan berdiskusi kelompok peneliti senantiasa membimbing dan mengarahkan agar semua siswa aktif. Peneliti senantiasa memberikan motivasi kepada siswa untuk berpendapat, menjelaskan kepada teman, dan bertanya kepada teman.

Demikian juga saat siswa bermain game peneliti senantiasa membimbing siswa dan terlihat pada siklus II ini anak sudah tidak bingung lagi karena sudah pengalaman saat siklus I, sehingga guru tinggal mengawasi saja. Selesai permainan peneliti juga memberi penghargaan dan komentar yang pas kepada tim pemenang maupun tim yang tidak menang sehingga tidak mematahkan semangat mereka. Kesimpulan ditemukan dengan bantuan pertanyaan dari peneliti, sehingga siswa bisa menyimpulkan sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah diterapkan oleh peneliti pada siklus II ini. Peneliti tidak mendominator pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran.

(2) Aktivitas Siswa

Observasi terhadap aktivitas siswa meliputi keaktifan siswa baik saat mengikuti penyajian kelas oleh peneliti, saat belajar dan diskusi kelompok untuk persiapan *game* maupun saat bermain game. Keaktifan siswa ini meliputi keaktifan siswa dalam bertanya kepada teman maupun peneliti juga saat menjawab pertanyaan dari teman dan peneliti, saat belajar dalam kelompok maupun saat bekerja sama mengerjakan tugas membuat kliping.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran lebih meningkat dari siklus I dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa menjadi lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam belajar dan diskusi kelompok, bekerja sama dalam belajar maupun mengerjakan tugas membuat kliping dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat dibandingkan pada pembelajaran siklus I. Pada saat diskusi kelompok sudah tidak ada siswa yang merasa minder lagi, karena sudah dijelaskan oleh peneliti.

Keadaan siswa pada saat pembelajaran siklus II terlihat lebih aktif. Sejak awal hingga akhir pembelajaran, siswa terlihat antusias dalam melaksanakan semua tahapan pembelajaran. Pada saat apersepsi, sebagian besar siswa menanggapi dengan menjawab pertanyaan dari penulis, juga pada saat menyimpulkan pelajaran peneliti hanya memancing dengan pertanyaan dan siswa yang berhasil menyimpulkan sendiri.

Kerja sama siswa dalam kelompok terlihat menonjol juga, baik saat belajar dan diskusi untuk persiapan *game*, saat bermain dalam game, maupun saat mengerjakan tugas membuat kliping. Di dalam kelompok semua siswa bekerja sama dalam mempelajari materi agar timnya mencapai kemenangan. Mereka

bertanya jawab dan membantu teman yang belum jelas dengan memberikan penjelasan ataupun dicarikan dari buku sumber dan dibaca bersama-sama, karena mereka sadar bahwa kemenangan timnya tergantung pada persiapan semua anggota kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II berjalan lebih baik, anak sudah tidak bingung dan ragu-ragu lagi saat bermain game. Pada saat pergantian pemain, perebutan dari para penantang dan pemberian dan penarikan skor juga sudah lancar. Hal ini dikarenakan siswa sudah berpengalaman pada waktu main game siklus I, dan dijelaskan lagi oleh peneliti. Siswa lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulan dari hasil observasi adalah peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn pada siklus II.

d) Keberhasilan Produk

Hasil pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan disebut keberhasilan produk yang diperoleh dari hasil tes formatif. Adapun hasil tes formatif siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	76,82	90,3
Nilai tertinggi	90	100
Nilai terendah	60	65
Jumlah siswa yang tuntas	24	31
Prosentase siswa yang tuntas	73%	94%
Jumlah siswa yang belum tuntas	9	2
Prosentase siswa yang belum tuntas	27%	6%

Tabel 3 : Perbandingan Hasil Tes Formatif Siklus I, dan Siklus II
(Sumber : Hasil tes formatif tanggal 4 april 2012)

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rerata hasil tes formatif siklus I adalah 90,3. Perolehan rerata hasil tes formatif siklus II tersebut mengalami kenaikan sebesar 13,48 terhadap rerata hasil tes formatif siklus I. Selain itu pencapaian KKM oleh siswa juga mengalami peningkatan dari 73% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II atau meningkat sebesar 21%. Keberhasilan penelitian juga sudah terlampaui, yaitu sebesar 75%. Siswa yang belum menscapai KKM mengalami penurunan dari 27% pada siklus I menjadi 6% pada siklus I, hanya tinggal dua siswa saja yang tidak mencapai KKM dari 33 Ssiswa kelas VIA.

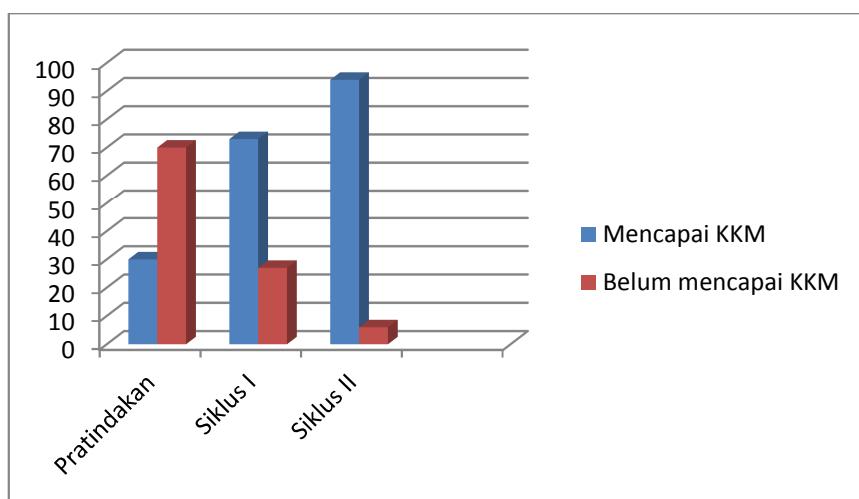
Hasil tes formatif siklus II menunjukkan ada dua siswa yang belum mencapai KKM atau 6% dari seluruh siswa, tetapi penelitian ini dikatakan berhasil karena telah melampaui target penelitian yang ditetapkan peneliti. Target minimal yang ditetapkan peneliti untuk keberhasilan penelitian ini adalah sebesar 75% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM, sementara hasil penelitian ini sudah mencapai 94% siswa yang mencapai KKM. Jadi penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang sudah diperbaiki dari hasil refleksi siklus I. Hasilnya sejak awal yaitu pada tahap penyajian kelas keaktifan dan antusias siswa mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media yang lebih menarik dari siklus I yaitu menggunakan proyektor LCD. Pada saat diskusi dan bekerja sama dalam kelompok juga meningkat. Siswa yang

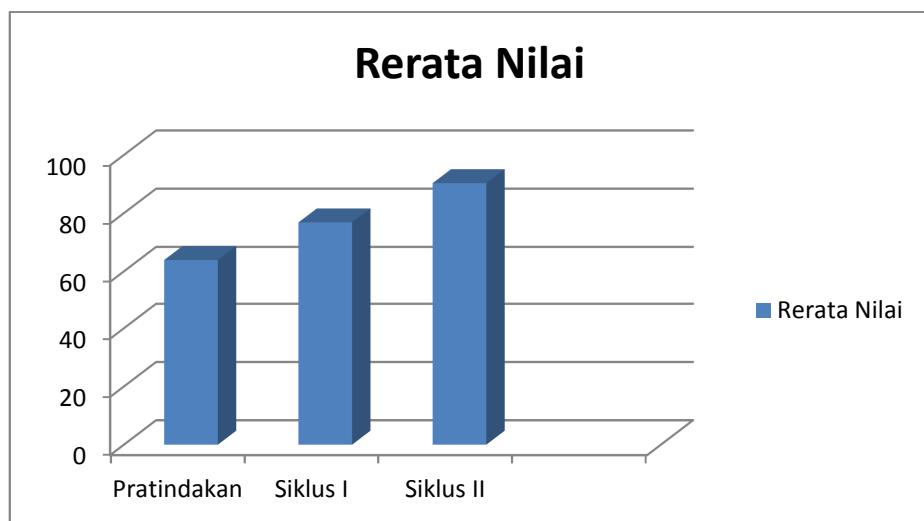
masih minder pada siklus I sudah didekati dan diberi semangat agar tidak minder dan berhasil karena juga dibantu teman satu kelompoknya. Saat game juga sudah lebih lancar dan siswa tidak bingung lagi dalam melaksanakan permainan, karena peneliti sudah menjelaskan lagi tahap-tahapnya dan siswa juga sudah berpengalaman.

Pada siklus II proses pembelajaran sudah diperbaiki dari siklus I, maka hasil pembelajaran atau penguasaan *civic knowledge* siswa lebih meningkat lagi. Dari hasil evaluasi siklus II, diperoleh rerata 90,3. Perolehan tersebut naik sebesar 13,48 terhadap rerata hasil tes formatif siklus I. Persentase pencapaian KKM oleh siswa juga mengalami peningkatan dari 73% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II atau meningkat sebesar 21%. Jadi jelas di sini bahwa persentase ketuntasan siswa senantiasa mengalami kenaikan. Pada pratindakan siswa yang tuntas KKM ada 10 siswa atau 30%, siklus I ada 24 siswa atau 73%, sedang siklus II ada 31 siswa atau 94%. Persentase peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Tabel : Persentase pencapaian KKM pada pratindakan, siklus I, dan siklus II

Keberhasilan produk juga dapat dilihat dari hasil rerata pencapaian hasil evaluasi siswa mulai dari pratindakan yang juga selalu meningkat. Pada pratindakan rerata nilai evauasi mencapai 63,9. Pada siklus I mengalami kenaikan yaitu rerata nilai mencapai 76,8 atau mengalami kenaikan sebesar 12,9. Pada siklus II rerata nilai mencapai 90,3 atau mengalami kenaikan sebesar 14,3 dari rerata hasil evaluasi siklus I dan mengalami kenaikan sebesar 26,4 dari rerata hasil evaluasi pratindakan. Adapun peningkatan rerata hasil evaluasi dari pratindakan sampai siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:



Tabel : Rerata hasil tes formatif pratindakan, siklus I, siklus II.

Kemudian dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menjadi lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran PKn, mata pelajaran PKn tidak lagi menjadi mata pelajaran yang ditakuti siswa. Pada waktu pembelajaran PKn siswa juga lebih aktif, tidak sibuk sendiri dan mengganggu teman. Materi pengetahuan kewarganegaraan atau *civic knowledge* juga lebih mudah diterima dan dipahami siswa, sehingga penguasaan *civic knowledge*

mereka menjadi lebih meningkat yang dibuktikan dengan hasil belajar yang meningkat dan ketuntasan pencapaian KKM siswa yang meningkat pula.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan senang belajar mata pelajaran PKn. Keaktifan siswa dan kerja sama siswa selama pembelajaran juga meningkat. Hasil pembelajaran yaitu penguasaan *civic knowledge* siswa juga meningkat. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah tercapai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kondisi awal pratindakan, penguasaan *civic knowledge* siswa kelas VIA SD Piyungan masih rendah. Siswa yang bisa mencapai KKM baru 30% atau 10 dari 33 siswa. Rerata nilai tes formatif juga masih rendah yaitu 63,9, padahal kriteria ketuntasan minimal kelas VI SD Piyungan adalah 75. Hal ini disebabkan pembelajaran PKn yang belum melibatkan siswa secara maksimal dan perhatian siswa pada saat pembelajaran belum bisa fokus. Potensi siswa belum bisa dimanfaatkan secara maksimal karena perhatian siswa pada saat pembelajaran masih terpecah. Saat pembelajaran berlangsung siswa masih ada yang sibuk dengan dirinya sendiri, bermain, melamun, bahkan mengganggu temannya. Padahal tujuan pembelajaran itu akan tercapai salah satunya apabila bisa memanfaatkan semua potensi yang ada pada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2011: 26) bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber

yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Pada siklus I dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil tindakan siklus I menunjukkan peningkatan penguasaan *civic knowledge* pada siswa kelas VIA. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes formatif siklus I. Nilai rerata siklus I 76,82, atau mengalami kenaikan sebesar 12,9 dari pratindakan. Persentase pencapaian KKM juga mengalami peningkatan yaitu menjadi 73% atau mengalami kenaikan sebesar 43% dari pratindakan.

Keberhasilan siklus I ini bisa dicapai karena dalam pembelajaran semua siswa terlibat dalam pembelajaran dan siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, ada tahap permainan atau game. Saat permainan tersebut berlangsung semua anak terlibat dan sangat antusias mengikuti. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (1995 : 163-164) 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. Slavin (Tukiran Taniredja dkk, 2011: 55) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja sama dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Karena siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, maka mereka bisa belajar dengan sungguh-sungguh dan memanfaatkan waktu dengan baik.

Sebelum bermain dalam *game* terlebih dahulu siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok mereka. Saat diskusi, mereka harus bisa bekerja sama dan saling membantu menjelaskan materi kepada teman satu kelompoknya. Hal ini dilakukan karena keberhasilan kelompok dalam memenangkan *game* ditentukan oleh penguasaan materi dari anggota kelompok. Menurut Wina Sanjaya (2008 : 1984) dalam belajar kooperatif, setiap individu saling membantu. Mereka memiliki motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Menurut Tukiran Taniredja dkk (2011 : 60) tujuan pembelajaran kooperatif diantaranya adalah meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya siswa yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu, mengembangkan ketrampilan sosial siswa seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancang teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide dan pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Jadi jelas di sini bahwa dengan belajar dan diskusi kelompok, siswa memperoleh banyak manfaat. Manfaat tersebut akan bisa membantu siswa dalam mempelajari materi sehingga penguasaan *civic knowledge* siswapun akan meningkat . Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes formatif yang dilakukan baik pada siklus I maupun Siklus II. Hal tersebut terjadi setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT oleh peneliti.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran. Rerata hasil evaluasi meningkat sebesar 14,3 dari rerata hasil evaluasi siklus I dan mengalami kenaikan sebesar 26,4 dari rerata hasil evaluasi pratindakan. Persentase pencapaian KKM juga mengalami peningkatan pada pratindakan siswa yang tuntas KKM ada 10 siswa atau 30%, siklus I ada 24 siswa atau 73%, sedang siklus II ada 31 siswa atau 94%.

Peningkatan pada siklus II ini diperoleh setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran tipe TGT. Penyajian kelas dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan LCD agar lebih menarik dan lebih memperjelas pemahaman siswa. Seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2011 : 209-220) yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Peneliti juga menjelaskan kembali aturan permainan pada *game* yang pada saat siklus I siswa masih bingung dan ragu-ragu. Dijelaskan lagi cara pergantian pemain, cara menantang dan keberanian untuk menantang, dan juga mengingatkan untuk segera memasukkan skor ke dalam kotak apabila berhasil, dan mengambil kembali apabila penantang salah memberikan jawaban. Kekurangan waktu yang merupakan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diatasi dengan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, yaitu pengaturan meja kelompok dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan persiapan peralatan yang mantap. Sedang siswa yang menderita dalam bekerja sama dalam kelompok, didekati dan diberi semangat sehingga tidak merasa menderita lagi. Sugandi (Tukiran Taniredja, 2011 : 55-56) belajar kooperatif lebih dari sekedar

belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kelompok ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka hubungan yang bersifat independenti efektif di antara anggota kelompok. Menurut Solihatin dan Rahardjo (Tukiran Taniredja dkk, 2011 : 56) *cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Persentase pencapaian KKM pada siklus I yaitu 73% belum bisa melampaui kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75%. Hal ini kemudian diatasi dengan memperbaiki pembelajaran pada siklus II, sehingga target pencapaian persentasi ketercapaian KKM penelitian bisa terlampaui yaitu mencapai 94%. Pada siklus II tinggal dua siswa yang belum mencapai KKM dari 33 siswa kelas VIA SD Piyungan.

Jadi jelas bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, maka penguasaan pengetahuan kewarganegaraan atau *civic knowledge* siswa meningkat.