EFEKTIFITAS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV MI AL-HAMID DESA CIPEUJEUH KULON KECAMATAN LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

USWATUN HASANAH
NIM. 2014.2.2.00114

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019

PERSETUJUAN

EFEKTIFITAS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS 1V MI AL-HAMID DESA CIPEUJEUH KULON KECAMATAN LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON

Oleh :

USWATUN HASANAH
NIM. 2014.2.2.00114

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Agus Prayitno, M.Pd.INIDN. 2101087001	**Drs. Somantri, M.Pd.I NIDN. 2106036301**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Efektifitas Model *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon."** Oleh **Uswatun Hasanah** NIM. 2014.2.2.00114, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 23 Mei 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 23 Mei 2019

SidangMunaqosah,

Ketua Merangkap Anggota	Sekretaris, Merangkap Anggota
Dr. H. Oman Fathurohman, M.A **NIDN. 2118096201**	**Drs. Sulaiman, M.M.Pd** **NIDN. 8886160017**
Penguji I,	Penguji II,
Muhammadun, M.S.I **NIDN. 2101077701**	**Drs. Sulaiman, M.M.Pd** **NIDN. 8886160017**

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, terhadap penulisan skripsi dari USWATUN HASANAH Nomor Induk Mahasiswa 2014.2.2.00114 berjudul "Efektifitas Model *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon" bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan fakultas Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I	**Drs. Somantri, M.Pd.I**
NIDN. 2101087001	**NIDN. 2106036301**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Efektifitas Model *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon."** Beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 23 Mei 2019
Yang membuat pernyataan,

materai

USWATUN HASANAH
NIM. 2014.2.2.00114

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia nikmat yang dicurahkannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak melibatkan berbagai pihak yang sangat berperan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Oman Fathurohman, MA. Selaku Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M. M.Pd selaku Dekan Fakultas tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon.
4. Ibu Ratna Purwati, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI IAI Bunga Bangsa Cirebon.
5. Bapak Drs. Agus Prayitno, M. Pd. I selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, pengarahan, saran, serta dukungan yang berarti kepada penulis selama menyususn skripsi.
6. Bapak Drs. Somantri, M. Pd. I selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, pengarahan, saran, serta dukungan yang berarti kepada penulis selama menyususn skripsi.

7. Seluruh Bapak / Ibu Dosen PGMI yang telah memberikan ilmu dan dukunganya selama kuliah di IAI Bunga Bangsa Cirebon.
8. Ibu Nopiyani, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Al-Hamid atas izinya memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
9. Ibu Gita Ayu Novianti, S.Pd selaku Wali Kelas IV MI Al-Hamid yang banyak membantu dalam mendapatkan data-data yang diperlukan.
10. Siswa-siswi MI Al-Hamid khususnya kelas IV.
11. Bapak, Ibu, Suami, Kakak, Adik yang tercinta atas semua kasih sayang, serta dukungan moral maupun material serta do'a yang selalu menyertai penulis.
12. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan bantuan dengan tulus untuk skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Dengan segala keterbatasan penulis sampaikan permohonan maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan, kekeliruan atau kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Aamiin.

Cirebon, 25 Januari 2019

Penulis

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Menciptakan manusia yang cerdas dan maju perlu diimbangi dengan peningkatan mutu pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan mutu guru. Kunci keberhasilan pelaksanaan sangat ditentukan oleh faktor guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran. Namun semua juga tidak terlepas dari kemampuan siswa dari proses pembelajaran berlangsung, dari proses belajar mengajar ini harus ada kerja sama antara guru dengan murid diharapkan meminimalkan kendala yang ada dengan memaksimalkan keunggulan dari keduanya.

Guru sangat menentukan dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Wina Sanjaya peran guru adalah: “Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 bahwa, guru sebagai pendidik profesional harus mampu menciptakan atau mencetak sumber daya manusia yang handal dan berkompeten. Untuk mengetahui berhasil dan tidaknya seorang guru dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Apabila hasil belajarnya baik maka dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajarnya telah berhasil. Sebaliknya, apabila hasil belajarnya buruk maka dapat dikatakan proses belajarnya belum berhasil. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif.

Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Selain itu, guru juga menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama dalam metode mengajar. [1]

Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).Salah satu metode yang disediakan pakar pendidikan tersebut

[1]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 43.

yaitu metode kooperatif, yang dibagi lagi menjadi beberapa metode. Diantaranya adalah model TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dapat mengaktifkan siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.[2]

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar , pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.[3]

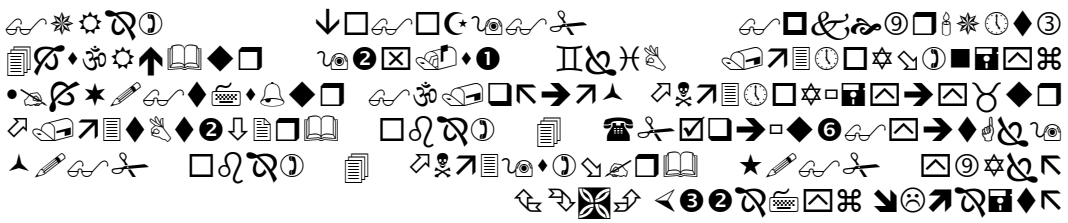
Salah satu pelajaran yang diajarkan pada pendidikan Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan, diantaranya terdapat materi Pancasila, dimana Pancasila dalam posisinya sebagai ideologi negara Indonesia yang memiliki peran vital dan penting, oleh karenanya pemahaman arti pokok pancasila harus dipahami secara benar. Pentingnya pancasila dalam kehidupan bernegara dibuktikan dengan adanya pendidikan pancasila ini telah ditanamkan sejak sekolah dasar. Para pemimpin dan tokoh pendidikan Indonesia sadar bahwa tidak hanya fungsi lembaga tinggi negara yang bertugas dalam menjaga martabat dan harkat bangsa ini. Akan tetapi seluruh komponen kehidupan bangsa harus turut

---

[2]Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 92.

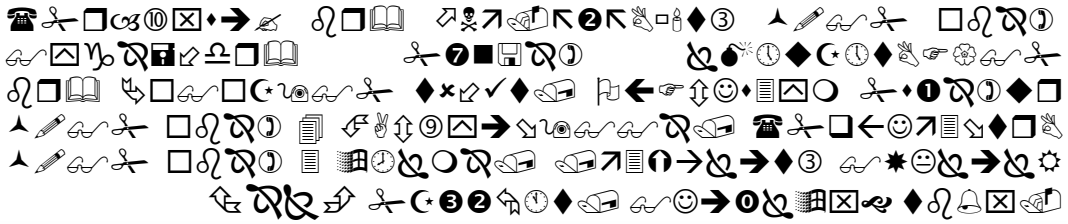
[3]Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2016), h. 197.

serta dalam menjaga dan mengamalkan panca sila. Sebagaimana dalam Firman Allah SWT yang berbunyi :



Artinya : *"Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal ".*[4]

Allah SWT Berfirman dalam ayat lain :



Artinya : *"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat".* [5]

Ayat diatas menerangkan bahwa setiap manusia itu memiliki negara yang berbagai macam suku bangsa. Ideologinya negara Indonesia adalah pancasila yang mana salah satu bunyi pancasila adalah "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat

[4]Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya , (Jakarta Timur : CV Darus Sunnah, 2002), surat Al-Hujurat ayat 13.

[5]Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya , (Jakarta Timur : CV Darus Sunnah, 2002), surat An-Nisa ayat 58.

Indonesia" sebagaimana firman Allah SWT diatas kita semua harus menegakkan keadilan sesuai bunyi sila lima.

Berdasarkan observasi hasil penelitian yang dilakukan bulan agustus diketahui bahwa pada mata pelajaran PKn dikelas IV MI Al-Hamid hanya menggunakan model ceramah bahkan tanpa menggunakan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa merasa jenuh dan bosan bahkan siswa banyak yang mengantuk dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru hal ini berdampak pada mata pelajaran PKn.

Observasi awal yang dilakukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn belum optimal karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai Ulangan dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Yang mana MI Al-Hamid menetapkan KKM pada mata pelajaran PKN adalah 75.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penulis ingin mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **"Efektifitas Model Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah yang terdapat pada MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon adalah:

a. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, siswa kelihatan belum serius dalam mengikuti pelajaran.
b. Sering dijumpai saat guru memberi pertanyaan pada akhirnya guru sendiri yang menjawab.
c. Pelajaran didominasi oleh guru dan penjelasan guru kurang didukung dengan alat peraga yang sesuai dan model yang dapat menarik perhatian siswa.
d. Hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

C. Pembatasan Masalah

a. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Game Tournament* di MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon.
b. Bagaimana efektifitas pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* pada pembelajaran PKn di MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon.

D. Perumusan Masalah

a. Seberapa baik hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn di MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon Tahun 2018/2019?
b. Seberapa baik hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn di MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon Tahun 2018/2019?
c. Adakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn di MI Al-Hamid

Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2018/2019 pada kelas pretest dan kelas posttes?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan model ceramah pada siswa kelas IV di MI Al-Hamid.
2. Untuk menemukan perbedaan penerapan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV di MI Al-Hamid.
3. Untuk mendapatkan data hasil belajar pada mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* pada kelas IV di MI Al-Hamid.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan setelah memahaminya dan melakukan olah data dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoritis
   a. Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah di IAI Bunga Bangsa Cirebon.
   b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang efektifitas model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn bagi mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya terutama bagi guru Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah.

c. Untuk menjadi masukan dan bahan rujukan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah dan memberikan motivasi siswa ke depan.

2. Kegunaan secara praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan dan memilih model yang tepat serta evaluasi pembelajaran bagi guru baik dari segi kognitif, psikomotor dan afektif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya pada materi Mata Pelajaran PKn.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa untuk memahami mata pelajaran PKn, melatih tanggung jawab siswa dan dapat meningkatkan disiplin belajar dan hasil belajar siswa di MI Al-Hamid.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah, memperkaya hasanah perpustakaan dan menjadi sebuah dasar referensi.

d. Bagi penulis

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan penulis mengenai hasil evaluasi pembelajaran PKN yang berkaitan dengan hasil afektif siswa dan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata satu.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik

1. Model *Time Game Tournament*

Metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas. Dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang disusun dan dikembangkan oleh guru. Perangkat-perangkat itu meliputi buku guru, buku siswa, lembar kerja siswa, media seperti komputer, transparansi, film dan pedoman pelaksanaan.

Model pembelajaran turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep,

dan keterampilan. [6] Sedangkan menurut Melvin L Silberman pembelajaran model ini akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* (TGT) semua siswa terlibat aktif dalam menyuarakan pendapatnya, siswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. [7]

Pada intinya bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi tim pembelajaran yang dirancang oleh Robert Slavin dan menemukan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan dasar ketrampilan, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa, penerimaan harus utamakan teman sekelas dan harga diri. Siswa belajar materi dikelas dalam kelompok kecil atau tim studi heterogen meninjau materi, maka siswa bersaing dalam tim turnamen akademis homogen.

Sebelum memulai *game* dan turnamen, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili kelompok, masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja turnamen.

Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang kurang

[1]Robert Slavin, *Cooperative Learning*, (London: Allymand Bacon, 2005), hal. 148

[7]*http://contoh-skripsi-ptk-pts-tesis gratis.blogspot.co.id /2013/03/ penggunaa - model-pembelajaran-tgt-team.html*

mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertugas memberikan jawaban seta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Untuk memastikan apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam *game* dan turnamen. *Game* hanya diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok, sedangkan turnamen diikuti oleh semua siswa.

Ketika turnamen, siswa akan dipisahkan dengan kelompok asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari beberapa siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Penentuan dimana meja turnamen yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru. Maksudnya, siswa yang berada dalam satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademiknya setara. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan nilai yang diperoleh saat *pre-test.*

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Time Game Tournament*. Menurut Slavin, langkah-langkah model pembelajaran *Time Game Tournament* ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. [8] Uraian selengkapnya sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam *Time Game Tournament* diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat

[8]*http://rizardian.blogspot.co.id/2012/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament.html*

awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

b. Tim / kelompok

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada

siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

Belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, karena dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

c. *Game* (permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game. Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

d. *Tournament* (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir sub bab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-

siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

1) Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah

dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

2) Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

3) Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penentang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang

mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

4) Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi kekiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.

5) Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah meraka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru.

Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

e. Rekognisi tim (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut:

Tabel 2.1
Kriteria Penilaian

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik

45	Tim sangat baik
50	Tim super

Pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* adalah pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode diskusi kelompok yang ditambah dengan sebuah turnamen. Sehingga dengan menggunakan model ini siswa diharapkan bisa dilatih untuk lebih aktif untuk menjawab soal dalam permainan secara mandiri.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan dasar ketrampilan, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa, penerimaan harus utamakan teman sekelas dan harga diri. Diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya guru bervariasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran, metode ceramah tidak mendominasi proses pembelajaran, siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas dan motivasi belajar siswa akan semakin meningkat, Kegiatan Belajar Mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa.

Slavin mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut: [9]

a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

[9]Robert Slavin , *op. Cit.*, h. 149.

b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonberbal, kompetisi yang lebih sedikit)
e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar yang mana adalah bagian yang terpenting dalam pembelajaran. Perolehan aspek– aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Dimyati dan Mudjiono menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi

guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dengan begitu kita dapat mengetahui apakah pembelajaran telah berhasil atau tidaknya.

Bloom juga mengemukakan mengenai ranah dalam hasil belajar mencakup kemampuan kognitf, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organitation (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan rountinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. [10]

Benjamin S. Bloom menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, [11] sebagai berikut:

1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

[10]*https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/*

[11]Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajar*an, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), hal. 26-27.

2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan dalam aspek kognitif yaitu pengetahuan siswa dapat bertambah dalam mengidentifikasi tindakan, motif dan prinsip ekonomi. Kemudian pada aspek afektif meliputi meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran serta nilai ulangan harian siswa juga mengalami peningkatan. Selain itu dalam aspek psikomotorik yaitu meningkatnya keterampilan siswa khususnya keterampilan dalam menjawab soal ketika pembelajaran. Pengertian hasil belajar

tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar di kelas, di sekolah maupun diluar sekolah.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menggunakan faktor internal dengan penggunaan model *team game tournament*.

3. Pembelajaran PKn di MI / SD

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran

Kewarganegaraan *(Citizenship*). Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945[12] .

Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa baik sebagai individu, masyarakat, warganegara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Perilaku-perilaku tersebut adalah seperti yang tercantum di dalam penjelasan Undang-Undang tentang Pendidikan Nasional pasal 39 ayat (2) yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perlaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan., perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan

[12]*https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html*

perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Di samping itu Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara. Serta pendidikan bela negara agar menjadi warga nagara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Mata pelajaran PKn merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan terpaan moral yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala sosial, khususnya yang berkaitan dengan moral serta perilaku manusia. Pendidikan Kewarganegaraan termasuk pelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari teori-teori serta perihal sosial yang ada di sekitar lingkungan masyarakat kita.

Oleh karena itu dalam pembelajaran PKn perlu diberikan pengarahan, mereka harus terbiasa untuk mendengar ataupun menerapkan serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu PKn, salah satu keberhasilan pembelajaran adalah jika siswa yang diajar merasa senang dan memerlukan materi ajar. Selain itu juga dengan diterapkannya pemberian tugas dengan bentuk portofolio akan dapat memberikan

diskripsi baru mengenai pembelajaran PKn, dan hal tersebut juga sebagai penunjang agar siswa tidak merasa kebosanan dalam mengikuti pembelajaran portofolio.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran PKn

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain adalah sebagai berikut :

1) Guru

Seorang guru yang profesional dituntut untuk mempunyai kemampuan-kemampuan tertentu, Guru merupakan pribadi yang berkaitan erat dengan tindakannya di dalam kelas, cara berkomunikasi, berinteraksi dengan warga sekolah dan masyarakat umumnya. Membicarakan masalah guru yang baik, S. Nasution mengemukakan sepuluh kriteria yang baik adalah: [13]

a) Memahami dan menghormati siswa,
b) Menguasai bahan pelajaran yang diberikan,
c) Menyesuaikan metode pengajaran dengan bahan pelajaran,
d) Menyesuaikan bahan pengajaran dengan kesanggupan individu,
e) Mengaktifkan siswa dalam belajar,
f) Memberikan pengetahuan sehingga terhindar dari sikap verbalisme,
g) Menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan siswa,

[13]*https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pembelajaran-pkn-di-sd/*

h) Mempunyai tujuan tertentu dengan tiap pelajaran yang diberikannya,

i) Tidak terikat oleh *teks book, dan*

j) Tidak hanya mengajar dalam arti menyampaikan pengetahuan saja kepada siswa melainkan senantiasa membentuk pribadi anak.

2) Siswa

Jika ditinjau dari siswa, maka banyak faktor-faktor yang perlu mendapat perhatian, lebih-lebih hubungannya dengan belajar PKn. PKn bagi siswa pada umumnya merupakan pelajaran yang kurang disenangi karena kurangnya antusias siswa terhadap pelajaran ini. Karena itu dalam interaksi belajar mengajar PKn seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut siswa, yaitu:

a) Apakah siswa cukup cerdas, cukup berbobot, dan siap belajar PKn?

b) Apakah siswa berminat, tertarik dan mau belajar PKn?

c) Apakah siswa senang dengan cara belajar yang kita berikan?

d) Apakah siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan benar?

e) Apakah suasana interaksi belajar mengajar mendorong siswa belajar?

Dengan faktor-faktor tersebut guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang seperti apa agar siswa berhasil dalam belajar.

3) Sarana dan Prasarana

Pembelajaran akan dapat berlangsung lebih baik jika sarana dan prasaranya menunjang. Sarana yang cukup lengkap seperti perpustakaan dengan buku-buku PKn yang relevan.

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran PKn adalah strategi pembelajaran yang aktif, Pembelajaran aktif ditandai oleh dua faktor yaitu :

a) Adanya interaksi antara seluruh komponen dalam proses pembelajaran terutama antara guru dan siswa, dan

b) Berfungsi secara optimal seluruh *sence* siswa yang meliputi indera, emosi, karsa, dan nalar. Dalam pembelajaran siswa aktif, metode-metode yang dianjurkan antara lain metode tanya jawab, drill, diskusi, eksperimen, pemberian tugas, dan lain-lain. Pemilihan metode yang diterapkan tentu saja disesuaikan dengan mata pelajaran, tujuan pembelajaran, maupun sarana yang tersedia.

c. Karakteristik Pembelajaran PKn

Pada materi konsep dasar pendidikan kewarganegaraan telah dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran dengan keunikan tersendiri. PKn dimaknai sebagai pendidikan nilai dan pendidikan politik demokrasi. Hal ini mengandung konsekuensi bahwa dalam hal perancangan pembelajaran PKn perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran PKn itu sendiri.

Dalam standar isi 2006 dijelaskan bahwa PKn persekolahan atau mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn dalam kurikulum perguruan tinggi juga tidak lepas dari nilai-nilai bangsa yang dijadikan arah pengembangan PKn sebagai mata kuliah. Kompetensi dasar mata kulaih PKn di PT adalah menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis berkeadaban; menjadi warga negara yang memiliki daya saing; berdisiplindan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.[14]

Dalam hal tujuan, PKN persekolahan memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi

[14]S-K Dirjen Dikti No 43/Dikti/2006

3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya

4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

5) Menyimak hal-hal di atas, dapat dinyatakan bahwa PKn mengemban misi sebagai pendidikan nilai dalam hal ini adalah nilai-nilai filosofis dan nilai konstitusional UUD 1945. Di sisi lain adalah pendidikan politik demokrasi dalam rangka membentuk warganegara yang kritis, partisipatif dan bertanggung jawab bagi kelangsungan negara bangsa.

6) Dalam naskah Kurikulum 2006 dinyatakan bahwa Pembelajaran dalam mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan proses dan upaya dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga Negara Indonesia. Pendekatan belajar kontekstual dapat diwujudkan antara lain dengan metode-metode: (1) kooperatif, (2) penemuan (discovery), (3) inkuiri (inquiry) (4) interaktif, (5) eksploratif, (6) berpikir kritis, dan (7) pemecahan masalah (problem solving). Metode-metode ini merupakan kharakteristik dalam pembelajaran PKn.

d. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut :

1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
3) Berkembang secara positif, dinamis, dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia, agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain
4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Mata pelajaran PKn terdiri dari dimensi pengetahuan Kewarganegaraan (*civics knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral. Dimensi ketrampilan Kewarganegaraan (*civics skill*) meliputi ketrampilan, partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul dan perlindungan terhadap minoritas.

Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan bidang kajian Interdisipliner artinya materi keilmuan Kewarganegaraan dijabarkan

dari beberapa disiplin ilmu antara lain ilmu politik, ilmu negara, ilmu tata negara, hukum sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat. [15]

e. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi yang sempurna terhadap perkembangan anak didik. Hal ini diungkapkan dalam Buku Panduan Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan kuikulum 1994 adalah sebagai berikut :

1) Mengembangkan dan melestarikan nilai moral Pancasila secara dinamis dan terbuka, yaitu nilai moral Pancasila yang dikembangkan itu mampu menjawab tantangan yang terjadi didalam masayarakat, tanpa kehilangan jati diri sebagai Bangsa Indonesia yang merdeka bersatu dan berdaulat.
2) Mengembangkan dan membina siswa menuju terwujudnya manusia seutuhnya yang sadar politik, hukum dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia, berlandaskan Pancasila.
3) Membina pemahaman dan kesadaran siswa terhadap hubungan antara sesame warga negara dan pendidikan pendahuluan bela negara agar mengetahui dan mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

[15]Depdiknas. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *tentang sistem pendidikan nasional*, 2003

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Terkait dengan hasil penelitian yag relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka hasil penelitian yang relevan tersebut sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan terdahulu adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian oleh *Resti Fauziah dan Aprian Subhananto* (2016) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh". Dari penelitian tersebut bahwa hasil penelitian menunjukan rata-rata aktivitas guru 3,62, rata-rata Partisipasi siswa 3,12, dan hasil belajar mencapai KKM 65 sebanyak 77,27% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sumber daya alam di SD Negeri 70 Kutaraja Banda Aceh.

Kedua, penelitian oleh Dyah Nur Ida Chikmawati (2013) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013". Dari penelitian tersebut bahwa hasil penelitian sebelum pelaksanaan siklus I diperoleh hasil bahwa sebesar 48,14% (10 siswa) mendapat nilai ≥ 65 (KKM) dari 22 siswa. Dalam pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 66,66% (14 siswa) dari 22 siswa. Pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 18,52% dari siklus I menjadi 85,18%, jadi peningkatannya darfi 14 siswa menjai 17 siswa yang mencapai ≥ 65 (KKM) dari 22 siswa.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012/2013.

Ketiga, penelitian oleh Andi Kamal Ahmad (2017) dengan judul penelitian "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Patampanua Kabupaten Pinrang" Dari penelitian tersebut bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Pendekatan Matematika Realistik efektif meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Patampanua Kabupaten Pinrang yang ditandai dengan: 1) rata-rata hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Patampanua Kabupaten Pinrang lebih besar dari pada 75, dan 2) Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Patampanua Kabupaten Pinrang mencapai 0,30.

Keempat, penelitian oleh Musfiroh Afita (2015) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015" Dari penelitian tersebut bahwa hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS materi

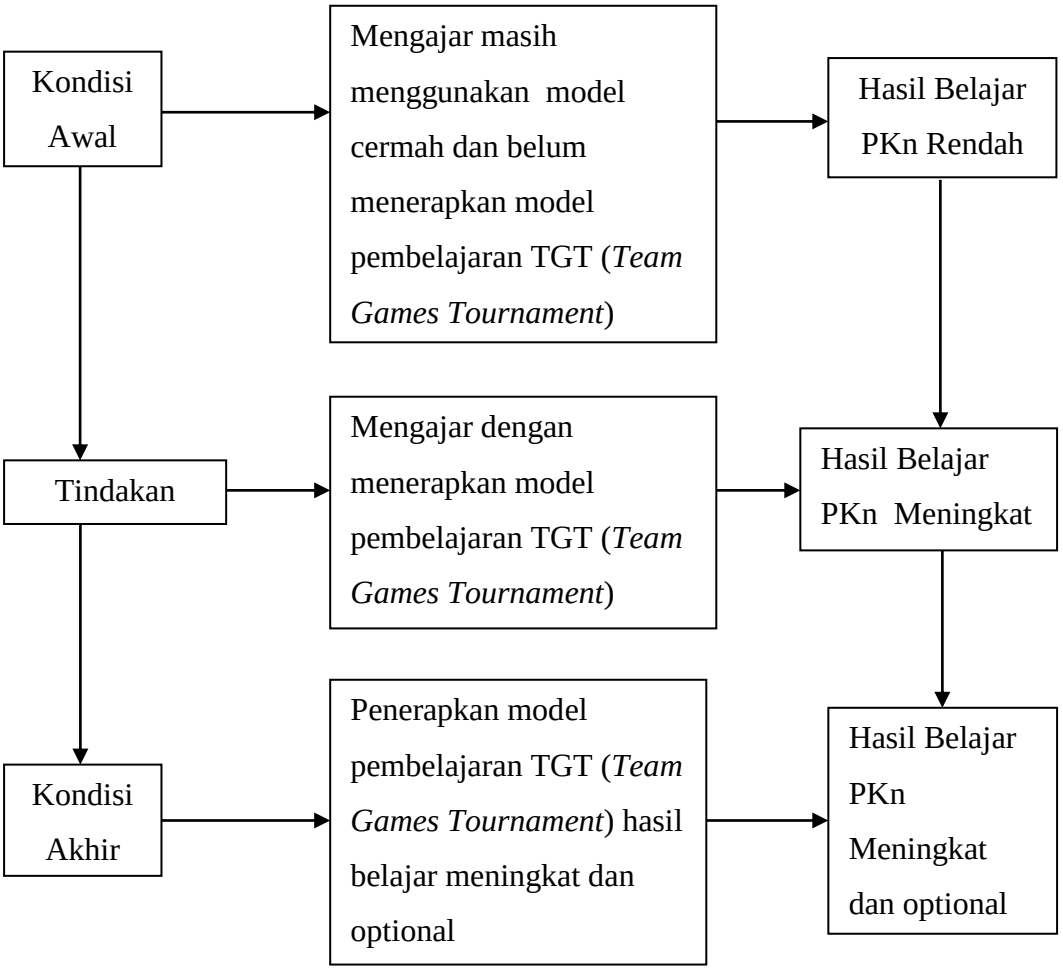
peristiwa sekitar proklamasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan. Halini ditunjukan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan siswa dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa sebelum pemberian tindakan adalah 52,38 sedangkan prosentase siswa mencapai ketuntasan belajar adalah 42,86%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 64 sedangkan prosentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 61,90%. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 70,57 sedangkan prosentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai 80,95%.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini adalah penelitian tindakan, dengan maksud untuk mengubah suasana pembelajaran dikelas dimana siswa yang pasif menjadi aktif belajar. Karena pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa yang menjadi subjek penelitian saat ini, dengan demikian saya melakukan penelitian ini menggunakan medel *Time Game Tournamen* untuk mengacu keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswapun mencapai kriteria KKM**.** Agar terjadi pembelajaran yang diharapkan maka penelitian ini dilakukan dengan tes, dengan pertimbangan bahwa tes pertama dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya**.** Adapun kerangka berfikir ini dirumuskan dalam bagan berikut :

Gambar Tabel 2.1

Gambar Bagan kerangka berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, mengemukakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan”. [16]

Mengacu pada kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah model pembelajaran *Time Game Tournamen* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat perbedaan model team game tournament dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

Ho : Tidak terdapat perbedaan model team game tournament dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

[16]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 96.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif merupakan definisi, pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan presentasi tanggapan mereka.

Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

Adapun metode analisis yang digunakan yaitu metode Experimen. Menurut Rully & Poppy dalam metode experimen peneliti melakukan perlakuan (tindakan khusus) untuk terjadinya keadaan baru yang berbeda, dengan keadaan yang berjalan apa adanya. Dalam experimen peneliti

merekayasa secara sistematis kejadian atau variabel-variabel masalah dan mengamati perubahan yang terjadi atas hasil rekayasa itu. [17]

2. Desain Penelitian

Desain yang diambil dalam penelitian ini adalah desain ekspemiren. Desain dari penelitian eksperimen ini yaitu Pre-Experimental Design. dalam desain ini, belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, Karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara rondom.*[18]*

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group *pretest-posttest design.* Sugiyono menggambarkan desain ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen (E)	O1	X	O2

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

X = perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen (bermain peran)

[17]Indrawan Rully & Yaniawati Poppy, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), hal. 59.

[18]Sugiyono, *op. cit*., h. 74.

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi treatment/ sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi treatment/ setelah menggunakan metode *Time Game Tournament*)

Di dalam desain ini tes atau ujian dilakukan 2 kali, yaitu sebelum eksperimen berupa *pretest* atau kemampuan awal (O1) dan sesudah eksperimen berupa *posttest* atau kemampuan akhir (O2). Berdasarkan hasil tes akan terlihat perbedaan kemampuan antara sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI AL-HAMID, yang beralamatkan Jl.KH Hasyim Asy'ari No.18 Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019. Pelaksanaan tersebut dimulai dari tanggal 21 Agustus s.d 26 Januari 2019.

Tabel 3.2
Tahap Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																							
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan			√	√	√																			
2	Bimbingan Instrumen						√	√	√																
3	Uji coba instrument									√	√														
4	Pretest											√	√												
5	Pembelajaran													√	√	√									
6	Posttest																√	√							
7	Pengumpulan Data																		√	√	√				
8	Analisis Data																					√	√		
9	Penyusunan Laporan																							√	√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[19]

Populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau benda. Dan populasi juga merupakan totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil

[19]*Ibid*., h. 80.

menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap.[20]

Berdasarkan pengertian diatas, populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari obyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI AL-HAMID tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 25.

Tabel 3.3 : Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	V (L)	11
2	V (P)	14
TOTAL		25

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini berpedoman pada pendapat yang dikemukakan oleh Amirul Hadi bahwa sampel adalah : Sebagian populasi yang diambil dari kesuluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili populasi. [21]

Untuk menentukan jumlah sampelnya penulis berpedoman pada kaidah yang dikemukakan oleh Arikunto “Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian

[20] Dr. Riduwan, M.B.A, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 7-8.
[21] Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 89.

populasi".[22] Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas IV MI Al-Hamid tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 25.

3. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan penulis adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.[23]

Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sutrisno observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.[24]

Metode Observasi dilakukan oleh guru langsung dengan melihat proses pembelajaran dikelas pada saat menggunakan model *Time Game*

---

[22] Suharsimi Arikunto. *Op. Cit.,* hal. 134.

[23]Sugiyono, *op. cit*., h. 85.

[24]Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta. 2017), h. 145.

Tournament. Selain itu juga guru meneliti sebagai objek penelitian untuk mengukur keberhasilan penerapan model *Time Game Tournament*.

2. Dokumentasi

Arikunto menjelaskan bahwa sumber yang digunakan untuk memperhatikan objek yang diteliti ada 3 yaitu : tulisan, tempat, dan kertas atau orang.[25] Sumber pertama (tulisan) inilah yang selanjutnya disebut sebagai dokumentasi. Sedangkan Sukmadinata menjelaskan bahwa dokumenter (bersifat dokumentasi) adalah hal-hal yang tidak hanya terbatas pada tulisan, namun juga termasuk gambar, dan elektronik yang mendukung.[26] Studi dokumentar adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen tersebut dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat ahli tersebut bahwa dokumentasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yangdiperlukan baik itu dokumen tertulis maupun tidak tertulis (gambar atau elektronik).

Metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data siswa, dalam hal ini yang diperoleh adalah jumlah siswa kelas IV MI Al-Hamid dengan mengambil dari nilai mengambil foto siswa saat pembelajaran berlangsung untuk menguji masing-masing kelas sample sebelum dan setelah perlakuan sebagai bukti telah melakukan penelitian.

---

[25] Suharsimi Arikunto, *loc. Cit,*. h. 201.

[26]Sukmadinata Dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2013), h. 221.

3. Tes

Dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penelitian ini menggunakan tes. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dalam diri siswa. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tes dilaksanakan diawal dan akhir pembelajaran.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja (*pretest dan posttest*), berikut penjelasannya dibawah ini:

a) Pretest merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada pelajaran PKn dengan menggunakan metode *time game tournament*.

b) Postest merupakan tes yang dilakukan setelah akhir pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *time game tournament* dalam peningkatan hasil belajar.

Tes yang dilakukan pada awal pembelajaran (*pretest*) maupun (*posttest)* diakhir pembelajaran yaitu dengan materi yang sama dan evaluasi berbeda berupa permainan *(time game tournament), pretest* ini digunakan sebagai pembanding terhadap *posttest* sehingga dapat ditarik kesimpulan antara kedunya. *Posttest* ini bertujuan untuk memberikan inferensi terhadap

keefektifan media yang telah diterapkan, dalam penelitian ini adalah metode *time game tournament.*

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpulan Data

Sebelum penelitian ini dilakukan, instrumen pengumpulan data harus ditentukan dengan jelas dan dipersiapkan dengan baik, karena innstrumen pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data menggunakan tes.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes hasil belajar untuk peserta didik yang dibuat oleh peneliti berbentuk tes tulis. Tes dilakukan untuk memperoleh data dari X_1 *(pretest)* dan X_2 *(postest),* sehingga diperoleh data perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *time game tournament* dan tanpa menggunakan metode *time game tournament.*

2. Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data untuk Variabel X_1 (pretest) dan variabel X_2 (postest) adalah menggunakan tes. Tes yang dilakukan adalah tes akhir setelah melakukan eksperimen pada variabel X_2 dengan memberikan perlakuan khusus berupa penerapan menggunakan metode *time game tournament,* sedangkan variabel X_1 memperoleh materi pelajaran yang sama tanpa menggunakan penerapan metode *time game tournament.* Untuk memperoleh data X_1 dan X_2 pengembangan instrumen

pengumpulan data dilakukan dengan menyajikan kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Penilaian Hasil Belajar
Pada Mata Pelajaran PKn

Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Aspek/ Dimensi	Indikator	Bentuk
Hasil belajar pada mata pelajaran PKn	Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar	Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh oleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran baik dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan	Pengetahuan	Siswa mampu menyebutkan sila – sila dalam pancasila dan bagian-bagianya	Tulis
			Sosial	Siswa mampu menyebutkan arti dari lambang pada burung garuda dan penerapanya dalam kehidupan sehari-hari	Lisan
			Keterampilan	Siswa mampu menggambar	Tulis

				lambang-lambang pancasila .	

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan tingkat eksplansi komparatif ini diarahkan untuk menjawab perumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis komparatif .

Di bawah ini akan dijabarkan beberapa langkah-langkah analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif (Menggunakan Analisis Skor Ideal)

Analisis kriteria skor ideal yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X_1 dan variabel X_2 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan kriteria skor ideal. Rumus yang di gunakan untuk menghitung Kriteria Skor Ideal menurut Dahlia dalam Riduwan.

X Ideal + Z (SD Ideal)

Data penelitian di bagi menjadi tiga kategori yang di dasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :[27]

[27] Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2005), h. 215.

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} - 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} - 0.61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

2. Uji prasyarat Analisis

Prasyarat analisis ini digunakan penelitian untuk membuat kesimpulan. Analisis ini sangat dipengaruhi oleh jenis data yang diperoleh dan tujuan analisis.

Adapun prasyarat analisis dalam penelitian ini antara lain:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data.

Adapun langkah-langkah uji normalitas distribusi data adalah sebagai berikut :

1. Mengurutkan data dari setiap responden dari data terendah ke data tertinggi.
2. Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus :

   R = Skor terbesar – skor terkecil
3. Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus*:*

   K = 1 + 3,3 log n
4. Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

   P = $\frac{R}{K}$
5. Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 3.5
Distribusi frekuensi variabel X

No	***Kelas interval***	***F***	***Nilai tengah (xi)***	***Xi²***	***F.xi***	***F.xi²***
1						
....						
Jumlah						

6. Mencari rata – rata (mean) dengan rumus: $\bar{X}=\frac{\Sigma f\, \chi\, i}{n}$
7. Mencari simpangan baku, dengan rumus :

   S = $\sqrt{\frac{n.\Sigma fxi^2-(\Sigma fxi)^2}{n.(n-1)}}$

8. Membuat daftar frekuensi yang di harapkan dengan cara:

   a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval peretama di kurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval di tambah 0,5.

   b) Mencari nilai $\mathrm{Z} - score$ untuk batas kelas interval dengan rumus : $\mathrm{Z} = \frac{bataskelas - \bar{x}}{s}$

$$\mathrm{Z}^1 = \frac{bataskelas - \bar{x}}{s}$$

$$\mathrm{Z}^2 = \frac{bataskelas - \bar{x}}{s}$$

Dan seterusnya…..

   c) Mencari luas 0 – Z dari tabel kurve normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

   d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara menggurangkan angka-angka 0 – Z, yaitu : angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

   e) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

Table 3.6
Frekuensi luas tiap interval

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
1						
....						

f) Mencari Chi- Kuadrat hitung dengan rumus:

$$x^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Tabel 3.7
Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1									
….									
Jumlah $x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									

g) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha = ´0{,}05$

Derajat kebebasan: dk = k-1 (sampel kecil) dk = k-3 (sampel besar)

Kriteria pengujian :

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal

h) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka analisis komparatif dapat di lakukan, akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam pengujian hamogenitas data dilakukan dengan cara (Casta, 2014) :

1. Membandingkan varian terbesar dan terkecil (Mencari F_{hitung}) menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{Varian\ terbesar}{Varian\ terkecil}$$

Keterangan :

F : Nilai homogenitas variansi

Vb : Variansi terbesar

Vk : Variansi terkecil

2. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} menggunakan rumus:

Db (pembilang) = n-1

Db (penyebut) = n-1

Taraf kepercayaan α = 0,05

3. Kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} \geq F_{table,}$ maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{table,}$ maka data homogen

c. Uji t

Uji t, dapat dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian. Uji t dilakukan jika diketahui kedua data penelitian di ambil dan populasi yang berdistribusi normal serta kedua variansinya homogen. Langkah uji t adalah sebagai berikut:

a) Sebelum melangkah ke perhitungan uji t, terlebih dahulu mencari dsg (standar deviasi gabungan) dengan rumus sebagai berikut :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

b) Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

c) Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus : $Db = n_1 + n_2 - 2$

d) Menentukan nilai t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 0,05 (5%).

G. Hipotesis Statistik

Penelitian komparatif pengujian hipotesis dilakukan dengan cara mengkonversikan dengan table.

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Menentukan dk (derajat kebebasan) dengan rumus: dk = n1+n2-2

b) Menentukan taraf kepercayaan (0,05)

c) Melakukan uji hipotesis dengan rumus

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya signifikan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima. Artinya tidak signifikan.[28]

[28]Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h 54-71 dan h.92-101.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitaian yang telah ditetapkanyakni; *Pertama,*Seberapa baik hasil belajar model *Team Game Tournament*pada mata pelajaran PKn di MI AL-HAMID Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon Tahun 2018/2019 pada pada kelas control. *Kedua*, Seberapa baik penggunaan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn di MI AL-HAMID Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon Tahun 2018/2019 pada pada kelas eksperimen. *Ketiga*, Adakah perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PKn di MI AL-HAMID Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2018/2019 pada kelas pretest dan kelas posttes.

1. Deskripsi Variabel X_1, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament*. Data diambil dari hasil tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah penelitian.

Tabel 4.1

Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament.*

No. Urut Responden	Nama Siswa	Nilai
01	Asya Nur Lathifah	25
02	Azkiya Inayah	22
03	Decha Taulani	20
04	Ibnu Husin	22
05	Iklimah Ayu	20
06	Inayah	20
07	Jaka Maulana	20
08	Muhamad Harun Ali	28
09	Muhamad Ibnu Basar	25
10	Muhammad Dafa	22
11	Muhammad Raihan	20
12	Nanda Ryan Dwisaputra	20
13	Nayla Salsa Ramadhani	22
14	Nayli Selsi Ramadhani	20
15	Niswatul Ajijah	22
16	Nurjanah	20
17	Nur Syamsi Syaefta	28
18	Perdi Mahmudi	20
19	Rifda Hanifah	22
20	Rizki Akbar Nawawi	25
21	Rizki Maulana Aripin	28
22	Serli Febiana	22
23	Siti Nazwa	20
24	Syifa Ainiyyah	28
25	Yusuf Maulana	25

Jumlah	**566**
Nilai Terendah	**20**
Nilai Tertinggi	**28**
Rata-rata	**22,64**

a. Analisis Skor Ideal

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni seberapa baik hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament*, yakni membuat kriteria-kriteria gamabaran variabel X_1 melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Casta (2011) yaitu: Xideal + Z (SD ideal).

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} – 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} – 0.61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

Pada penelitian ini data X_1, sebagai berikut :

a. Jumlah item = 10

b. Skor maksimal jawaban benar = 4

c. Skor idealnya adalah 10 x 4 = 40

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik untuk variabel X_1, perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal : 10 x 4 = 40

X_{id} : ½ x 40 = 20

Sd_{id} : 1/3 X 30 = 6,6

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel sebelum diterapkan metodepembelajaran *Team Game Tournament* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Kategori baik/tinggi : $X \geq 20 + 0.61 (6,6) = X \geq 24$

Kategori sedang/cukup : $20 – 0.61 (6,6) < X < 20 + 0.61(6,6)$

$= 16 < X < 24$

Kategori kurang : $X \leq 20 – 0.61 (6,6) = X \leq 16$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Gambaran Hasil Belajarsiswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament*.

Kategori	Rentan skor	F	%
Baik	X ≥ 24	8	32%
Sedang	15-24	17	68%
Kurang	X≤ 15	-	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 32% hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hamid termasuk kategori "tinggi", sebanyak 68% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament* termasuk kategori ***Sedang***.

2. Deskripsi Variabel X_2, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Team Game Tournament*. Data diambil dari hasil tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah penelitian

Tabel 4.3
Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Team Game Tournament*.

No. Urut Responden	Nama Siswa	Nilai
01	Asya Nur Lathifah	34
02	Azkiya Inayah	34
03	Decha Taulani	30
04	Ibnu Husin	30
05	Iklimah Ayu	34
06	Inayah	30
07	Jaka Maulana	30
08	Muhamad Harun Ali	38
09	Muhamad Ibnu Basar	34
10	Muhammad Dafa	30
11	Muhammad Raihan	34
12	Nanda Ryan Dwisaputra	34
13	Nayla Salsa Ramadhani	34
14	Nayli Selsi Ramadhani	30
15	Niswatul Ajijah	34
16	Nurjanah	30
17	Nur Syamsi Syaefta	38
18	Perdi Mahmudi	34
19	Rifda Hanifah	30
20	Rizki Akbar Nawawi	34
21	Rizki Maulana Aripin	38
22	Serli Febiana	30
23	Siti Nazwa	30
24	Syifa Ainiyyah	38
25	Yusuf Maulana	34

Jumlah	**826**
Nilai Terendah	**30**
Nilai Tertinggi	**38**
Rata-rata	**33,04**

a. Analisis Skor Ideal

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni seberapa baik hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDMI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Team Game Tournament*, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel $X_{2,}$ melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Casta (2011) yaitu: Xideal + Z (SD ideal).

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} - 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} - 0.61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

Pada penelitian ini data X_2, sebagai berikut :

a. Jumlah item = 10

b. Skor maksimal jawaban benar =

c. Skor idealnya adalah 10 x 4 = 40

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik untuk variabel X_2, perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal : 10 x 4= 40

X_{id} : ½ x 40= 20

Sd_{id} : 1/3 X 20= 6,6

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel sesudah diterapkan metodepembelajaran *Team Game Tournament* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Kategori baik/tinggi : $X \geq 20+ 0.61 (6,6)= X \geq 24$

Kategori sedang/cukup : $20 – 0.61 (6,6) < X<20+ 0.61(6,6)$

$= 16<X<24$

Kategori kurang : $X \leq 20 – 0.61 (6,6)= X \leq 16$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Team Game Tournament* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Gambaran Hasil Belajarsiswa pada mataPKn di kelas IV MI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Team Game Tournament*.

Kategori	Rentan skor	F	%
Baik	X ≥ 24	25	100%
Sedang	15-24	-	0%
Kurang	X≤ 15	-	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 100% hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hamid termasuk kategori "tinggi", sebanyak 0% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Team Game Tournament* termasuk kategori ***Tinggi***.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitasi Data Variabel X_1(pre test)

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Data yang diuji adalah data hasil belajar PKn Siswa KelasIV MI

Al-Hamidsebelum diterapkan metode *Team Game Tournament*(Variabel X_1) dan hasil belajar PKn Siswa Kelas IV MI Al-Hamidsesudah diterapkan metode *Team Game Tournament* (Variabel X_2)yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat. Adapun langkah – langkah uji normalitas data adalah sebagai berikut :

a) Mengurutkan Data (Jumlah Skor Variabel X_1) dari tertinggi ke terendah.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	5	5	5
5	8	8	8	8					

b) Mencari nilai rentangan (R) dengan rumus :

R = Skor terbesar – skor terkecil

= 20 - 28

= 8

c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 25

= 1 + 3,3 (1,398)

= 1 + 4,6134

K = 4,6135 dibulatkan = 5

Banyaknya kelas yang diambil adalah 5

d) Mencari nilai panjang Kelas (P) dengan rumus :

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{8}{5}$$

$$= 1{,}6$$

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah

= 1,6 dibulatkan = 1

e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.5
Distribusi frekuensi variabel X_1

o	*Kelas interval*	*F*	*Nilai tengah (xi)*	*Xi²*	*F.xi*	*F.xi²*
	20-21	10	20,5	420,25	205	4202,5
	22-23	7	22,5	506,25	157,5	3543,75
	24-25	4	24,5	600,25	98	2401
	26-27	0	26,5	702,25	0	0
	28-29	4	28,5	812,25	114	3249
	30-31	0	30,5	930,25	0	0
					5	13

	74,5	396,25

(f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f x_i}{n} = \frac{574,5}{25}$$

$= 22,98$

(g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25 \times 13396,25 - (574,5)^2}{25.(25-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{334906,25 - 330050,25}{25.(24)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4856}{600}}$$

$S = \sqrt{8,1} = 2,8$

(h) Mencari Varians (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 \times 13396,25 - (574,5)^2}{25.(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{334906,25 - 330050,25}{35.(34)}$$

$$S^2 = \frac{4856}{600}$$

$S^2 = 8,1$

(i) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas = 20 – 0,5 = 19,5
- Batas kelas = 21 + 0,5 = 21,5
- Batas kelas = 23+ 0,5 = 23,5
- Batas kelas = 25+ 0,5 = 25,5
- Batas kelas = 27+ 0,5 = 27,5
- Batas kelas = 29+ 0,5 = 29,5
- Batas kelas = 31+ 0,5 = 31,5

(j) Mencari nilai Z –score dengan rumus :

$$Z = \frac{Batas\ Kelas - \chi}{s}$$

Diketahui :

X= 22,98

S= 2,8

$$Z_{1} = \frac{19,5-22,98}{2,8} = -1,24$$

$$Z_{2} = \frac{21,5-22,98}{2,8} = -0,53$$

$$Z_{3} = \frac{23,5-22,98}{2,8} = 0,18$$

$$Z_{4} = \frac{25,5-22,98}{2,8} = 0,9$$

$$Z_{5} = \frac{27,5-22,98}{2,8} = 1,61$$

$$Z_{6} = \frac{29,5-22,98}{2,8} = 2,33$$

$$Z_{7} = \frac{31,5-22,98}{2,8} = 3,04$$

(k) Mencari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari O – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.6
Luas O -Z

No	Z	Luas O-Z
1	1,24	0,3925
2	0,53	0,2019
3	0,18	0,0714
4	0,9	0,3159
5	1,61	0,4463
6	2,33	0,4901
7	3,04	0,4988

(l) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka–angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan bergitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

(m) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden (n)

Table 4.7
Frekuensi luas tiap interval

o	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
	19,5	1,24	0,3925	0,1906	4,765	10
	21,5	0,53	0,2019	0,1305	3,2625	7
	2	0	0,07	0,387	9,	4

	3,5	,18	14	3	6825	
	25,5	0,9	0,3159	-0,1304	-3,26	0
	27,5	1,61	0,4463	-0,0438	-1,095	4
	29,5	2,33	0,4901	-0,0087	-0,2175	0

Tabel 4.8

Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1	19,5	1,24	0,3925	0,1906	4,765	0	5,235	27,405	5,751
2	21,5	0,53	0,2019	0,1305	3,2625		3,7375	13,969	4,282
3	23,5	0,18	0,0714	0,3873	9,6825		-5,6825	32,291	3,335
4	25,5	0,9	0,3159	-0,1304	-3,26		3,26	10,628	-3,260
5	27,5	1,61	0,4463	-0,0438	-1,095		5,095	25,960	-23,708
6	29,5	2,33	0,4901	-0,0087	-0,2175		0,2175	0,047	-0,216
7	31,5	3,04	0,4988						
$x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$				Jumlah					-13,816 -13,816

(n) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

Derajat kebebasan : dk = k-1

= 7-1 = 6

Maka Chi-Kuadrat tabel x^2 = 12,592

Kriteria Pengujian :

- Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

(o) Ternyata x^2 hitung (-13,816) $\leq x^2$ tabel (12,592)

maka dapat disimpulan : DATA X_1 BERDISTRIBUSI NORMAL.

b. Uji Normalitasi Data Variabel X_2 (post test)

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Data yang diuji adalah data hasil belajar PKn Siswa Kelas IV MI Al-Hamid sebelum diterapkan metode *Time Game Tournament* (Variabel X_1) dan hasil belajar PKn Siswa Kelas IV MI Al-Hamid sesudah diterapkan metode *Time Game Tournament* (Variabel X_2)

yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat. Adapun langkah – langkah uji normalitas data adalah sebagai berikut :

(a) Mengurutkan Data (Jumlah Skor Variabel X_2) dari tertinggi ke terendah.

8	8	8	8	8	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	0	0	0	0
0	0	0	0	0					

(b) Mencari nilai rentangan (R) dengan rumus :

R = Skor terbesar – skor terkecil

= 38 – 30

= 8

(c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 25

= 1 + 3,3 (1,398)

= 1 + 4,6134

K = 4,6134 dibulatkan = 5

Banyaknya kelas yang diambil adalah 5

(d) Mencari nilai panjang Kelas (P) dengan rumus :

$P = \frac{R}{K}$

$= \frac{8}{5}$

= 1,6

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah

= 1,6 dibulatkan = 1

(e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.9
Distribusi frekuensi variabel X_2

No	*Kelas interval*	*F*	*Nilai tengah (xi)*	*Xi²*	*F.xi*	*F.xi²*
	30-31	10	30,5	930,25	305	9302,5
	32-33	0	32,5	1056,25	0	0
	34-35	11	34,5	1190,25	379,5	13092,75
	36-37	0	36,5	1332,25	0	0
	38-39	4	38,5	1482,25	154	5929
	40-41	0	40,5	1640,25	0	0
					838,5	28261,22

(f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$x = \frac{\Sigma f x_i}{n} = \frac{838,5}{25}$$

= 33,54

(g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25 \times 28261,22 - (838,5)^2}{25.(25-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{706530,5 - 703082,25}{25.(24)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3448,25}{600}}$$

$$S = \sqrt{5,75} = 2,40$$

(h) Mencari Varians (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 \times 28261,22 - (838,5)^2}{25.(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{706530,5 - 703082,25}{25.(24)}$$

$$S^2 = \frac{3448,25}{600}$$

$$S^2 = 5,75$$

(i) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas = 30 - 0,5 = 29,5
- Batas kelas = 31+ 0,5 = 31,5
- Batas kelas = 33+ 0,5 = 33,5

- Batas kelas = 35+ 0,5 = 35,5
- Batas kelas = 37+ 0,5 = 37,5
- Batas kelas = 39+ 0,5 = 39,5
- Batas kelas = 41+ 0,5 = 41,5

(j) Mencari nilai Z –score dengan rumus :

$$Z = \frac{Batas\ Kelas - \chi}{s}$$

Diketahui :

X= 33,54

S= 2,40

$$Z_{1} = \frac{29,5 - 33,54}{2,40} = -1,69$$

$$Z_{2} = \frac{31,5 - 33,54}{2,40} = -0,85$$

$$Z_{3} = \frac{33,5 - 33,54}{2,40} = -0,56$$

$$Z_{4} = \frac{35,5 - 33,54}{2,40} = -0,02$$

$$Z_{5} = \frac{37,5 - 33,54}{2,40} = 1,65$$

$$Z_{6} = \frac{39,5 - 33,54}{2,40} = 2,48$$

$$Z_{7} = \frac{41,5 - 33,54}{2,40} = 3,32$$

(k) encari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari O – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.10
Luas O - Z

No	Z	Luas O-Z
1	1,69	0,4545
2	0,85	0,3023
3	0,56	0,2123
4	0,02	0,0080
5	1,65	0,4505
6	2,48	0,4934
7	3,32	0,4995

(l) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka–angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

(m) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden (n)

Tabel 4.11
Frekuensi luas tiap interval

o	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	o
	29,5	1,69	0,4545	0,1522	3,805	0
	31,5	0,85	0,3023	0,09	2,25	
	33,5	0,56	0,2123	0,2923	7,3075	1
	3	0	0,00	-	-	

	5,5	,02	80	0,4425	11,0625	
	37,5	1,65	0,4505	-0,0429	-1,0725	
	39,5	2,48	0,4934	-0,0061	-0,1525	

Tabel 4.12

Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1	29,5	1,69	0,4545	0,1522	3,805	0	6,195	38,378	10,09
2	31,5	0,85	0,3023	0,09	2,25		-2,25	5,0625	2,25
3	33,5	0,56	0,2123	0,2923	7,3075	1	3,6925	13,634	1,86
4	35,5	0,02	0,0080	-0,4425	-11,0625		11,0625	122,379	-11,06
5	37,5	1,65	0,4505	-0,0429	-1,0725		5,0725	25,730	-23.99
6	39,5	2,48	0,4934	-0,0061	-0,1525		0,1525	0,023	-0,15
7	41,5	3,32	0,4995						
Jumlah $x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									-21 -21

(n) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

Derajat kebebasan : dk = k-1

= 7-1 = 6

Maka Chi-Kuadrat tabel x^2 = 12,592

Kriteria Pengujian :

- Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

(o) Ternyata x^2 hitung (-21) $\leq$ x^2 tabel (12,592) maka dapat disimpulan: DATA X_2 BERDISTRIBUSI NORMAL.

2. Uji Homogenitas Dua Varians

Pengujian digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas data dilakukan dengan cara :

1. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus :

   Db = $n_1 + n_2 - 2$

   Db = 25 + 25 – 2

   Db = 48

2. Menentukan nilai t dengan taraf kepercayaan yang dipilih 0,05 (5%)

   Taraf kepercayaan 5% = 2,002

   Jika dk tidak ditemukan pada tabel Distribusi t Student, maka perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi rumusnya adalah sebagai berikut :

   C = $c_o + \frac{(c_1 - c_o)}{(B_1 - B_o)}$ x (B - B_o)

   Di mana :

C : Nilai tabel t yang dicari

C1 : Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada

CO : Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada

B : Nilai dk yang dicari

BO : Nilai dk pada awal nilai yang sudah ada

B1 : Nilai dk pada akhir nilai yang sudah ada

$C = 2{,}021 + \frac{(2{,}000-2{,}021)}{(60-40)}$ x (48 - 40)

$= 2{,}021 + \frac{(-0{,}021)}{20}$ x 8

= 2,021 + (-0,00105 x 8)

= 2,021 – 0,0084

= 2,0126

= 2,013

Taraf kepercayaan 5% = 2,013

3. Pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut :

   - Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya signifikan
   - Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima. Artinya tidak signifikan

Diketahui t_{hitung} = 10,94 dan t_{tabel}(5%) = 2,013.

Adapun hasil penghitungannya menunjukan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 10,94>2,013 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Time Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV MI Al-

Hamid dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*.

3. Uji t

Uji t, dapat dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian. Uji t dilakukan jika diketahui kedua data penelitian di ambil dan populasi yang berdistribusi normal serta kedua variansinya homogen. Langkah uji t adalah sebagai berikut :

1. Sebelum melangkah ke perhitungan uji t, terlebih dahulu mencari dsg(standar deviasi gabungan) dengan rumus sebagai berikut :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(25 - 1)(8{,}40) + (25 - 1)(9{,}80)}{25 + 25 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{201{,}6 + 235{,}2}{48}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{436{,}8}{48}}$$

$$dsg = \sqrt{9{,}1}$$

$$dsg = 3{,}02$$

Dan rumus t adalah

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{33{,}54 \ - 22{,}98}{{}^{dsg}\sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}}$$

$$t = \frac{10{,}56}{{}^{3{,}02}\sqrt{0{,}08}}$$

$$t = \frac{10{,}56}{3{,}02 \ X \ 0{,}08}$$

$$t = \frac{10{,}56}{0{,}24}$$

$$t = 44$$

2. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus :

   Db = $n_1 + n_2 - 2$

   Db = 25 + 25 – 2

   Db = 48

3. Menentukan nilai t dengan taraf kepercayaan yang dipilih 0,05 (5%)

   Taraf kepercayan 5% = 2,013

4. Pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut :

   - Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya signifikan
   - Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima. Artinya tidak signifikan

   Diketahui t_{hitung} = 48 dan t_{tabel}(5%) = 2,013.

   Adapun hasil penghitungannya menunjukan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 48>2,013 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa

ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Time Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV MI Al-Hamid dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang sudah dibuat oléh peneliti sebelumnya. Pengolahan datasesudah dan sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*menunjukkan apakahpemberian metode *Time Game Tournament*tersebut efektif atau tidak dalam hasil belajarsiswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Al-Hamid.

Hasil dan penelitian ini diuraikan dalam uraian sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Al-Hamid. Sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*(pre-test), berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai 32% hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hamid termasuk kategori "tinggi", sebanyak 68% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".Dari kriteria rata-rata skor ideal yang ditetapkan.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Al-Hamid. Sesudah menggunakan metode *Time Game Tournament*(post-test), berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat terlihat dan hasil pengolahandata yang membuktikan bahwa sebanyak 25 siswa (100%) memiliki tingkat Hasil belajar yang tinggi dan (0%) yang memiliki

Hasil belajar yang rendah. Dari kriteria rata-rata skor ideal yang ditetapkan.

Dengan demikian hasil analisis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV MI Al-Hamid sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Time Game Tournament.* Hal ini dibuktikan dengan perhitungan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni 44> 1,67. Sehingga menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Time Game Tournament*untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV MI Al-Hamid dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *Time Game Tournament*.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Hal tersebut bukan karena faktor kesengajaan, melainkan terjadi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Sejumlah keterbatasan yang dialami peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sikap subjek kadang-kadang tidak mau mengikuti arahan kegiatan belajar mengajar,menyebabkan peneliti kesulitan mencapai harapan yang telah ditetapkan.
2. keterbatasan waktu pada saat penelitian, sehingga pelaksanaan kurang maksimal.
3. Penelitian hanya dilakukan di MI Al-Hamid Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon, sehingga apabila dilakukan di sekolah lain, hasil penelitian ini dimungkinkan berbeda.

BAB V

SIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan kajian pada BAB IV, tentang Efektifitas Model *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi Pancasila sebelum menggunakan metode *Team Game Tournament (pre-test)* di kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon dapat diketahui bahwa nilai rata-rata adalah 22,98 yang termasuk kategori sedang.
2. Hasil belajar siswa pada materi Pancasila sesudah menggunakan metode *Team Game Tournament (post-test)* di kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon dapat diketahui bahwa nilai rata-rata adalah 33,54 yang termasuk kategori tinggi.
3. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Team Game Tournament* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes prestasi belajar pada siswa di kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan

Lemahabang Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode *Team Game Tournament* pada taraf 5%. Menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 44 > 1,67 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa kelas 1V MI Al-Hamid Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *Team Game Tournament*.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diajukan beberapa saran yang berguna dan dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya:

1. Bagi Guru

   Adanya penelitian ini, harapannya guru dapat mencoba menerapkan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran yang bervariasi. Dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diberikan guru dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dalam belajar PKn, siswa diharapkan bisa mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran dengan melatih tanggung jawab dan disiplin belajar sehingga siswa dapat memahami konsep materi dengan baik. Selain memahami konsep, siswa diharapkan meningkatkan motivasi belajarnya agar hasil belajarnya juga meningkat

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya pembelajaran yang telah terbukti lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dengan hasil belajar pada mata pelajaran PKn, maka diharapkan kepada kepala sekolah dapat membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya PKn sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini hanya memberikan gambaran tentang efektifitas model pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat memungkinkan peneliti untuk melakukan pengujian ulang terhadap efektfitas model pembelajaran PKn terhadap cakupan materi yang berbeda, bahkan pada jenis penelitian yang berbeda pula. Disarankan pula untuk pengembangan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran yang lebih variatif sehingga tampak pengaruh yang besar terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswapun memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.

Casta. *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*. Cirebon: STAI BBC Press, 2014.

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta Timur : CV Darus Sunnah, 2002. surat Al-Hujurat ayat 13

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta Timur : CV Darus Sunnah. 2002. surat An-Nisa ayat 58

Depdiknas. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *tentang sistem pendidikan nasional*, 2003.

Dimyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006.

Hamalik Oemar. *Strategi Belajar mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.

https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html, diakses pada tanggal 30 Maret 2018, jam 21:20

https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pembelajaran-pkn-di-sd/, diakses pada tanggal 21 Maret 2018, jam 20:37

http://contoh-skripsi-ptk-pts-tesis gratis.blogspot.co.id /2013/03/ penggunaa - model-pembelajaran-tgt-team.html, diakses pada tanggal 02 April 2018, jam 14:34

http://ditadewinta.blogspot.com/2013/12/analisis-data-kuantitatif.html , diakses pada tanggal 17 Maret 2018, jam 20.13

https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kuantitatif , diakses pada tanggal 15 Maret 2018, jam 19.23

http://rizardian.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament.html, diakses pada tanggal 18 Maret 2018, jam 14:49

https://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=20?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=20, diakses pada tanggal 21 Maret 2018, jam 21:47

https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/, diakses pada tanggal 15 April 2018, jam 21:08

Hadi Amirul dan Haryono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.

Huda Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.

Indrawan Rully & Yaniawati Poppy. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2005.

Slavin Robert. *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon, 2005.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2009.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2017.

Suharsono S (et al). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.

Sukmadinata Dan Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013.

.

RIWAYAT HIDUP



Uswatun Hasanah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan seorang ayah **M. Mashudi** dan ibu **Shofiyah**, penulis dilahirkan di Cirebon Jawa Barat, pada tanggal 02 September 1992, anak ke 8 dari 9 bersaudara. Penulis beragama Islam dan beralamat di Dusun 02 Rt. 05 Rw. 02 Desa Cipeujeuh Kulon Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

Penulis memulai pendidikan di SD Negeri III Cipeujeuh Kulon Cirebon pada tahun 1998-2004, melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTs As-Syamsuriyyah Brebes pada tahun 2004-2007, dan pendidikan sekolah menengah atas di MA As-Syamsuriyyah Brebes dan MA KHAS Kempek pada tahun 2007-2010. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidai'yah di perguruan tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (STAI BBC) yang sekarang menjadi Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidai'yah melalui Tes jalur Mandiri. Kemudian mengikuti Program Kuliah Pengabdian Mahasiswa (KPM) di Desa Orimalang Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2018 mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Nurul Ikhwan Mertapada Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon.

Cirebon, Januari 2019

Penulis