



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN
METODE *KOOPERATIF LEARNING* MODEL *TEAM GAME
TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IV SDN KLAMPOKARUM
LUMAJANG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

**e-TA
(elektronik Tugas Akhir)**

**Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ-ICT)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember**

Oleh :

**LULUK ISNAENI
NIM. 070210274006**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ-ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2010**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : LULUK ISNAENI
NIM : 070210274006
Program Studi : PJJ S1 PGSD
Judul e-TA : Upaya Peningkatan Hasil Belajar PKN dengan Metode Kooperatif Learning Model Team Game Tournament Pada Siswa Kelas IV SDN Klampokarum Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010

Menyatakan bahwa elektronik tugas akhir (e-TA) ini merupakan hasil pekerjaan sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di perguruan tinggi lain.

Jember, 30 Juni 2010

LULUK ISNAENI
NIM. 070210274006

LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar PKN dengan Metode Kooperatif *Learning Model Team Game Tournament* Pada Siswa Kelas IV SDN Klampokarum Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui :

Pembimbing/Penguji

Drs. Sumarjono, MSc

NIP. 19580823 198702 1 001

Mengetahui:

Dekan

Drs. H. Imam Muchtar, SH, M.Hum

NIP. 19540712 198003 1 005

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan format elektronik yang merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program PJJ S-1 PGSD ICT ini dapat terselesaikan dengan lancar. Semua ini berkat bimbingan dari berbagai pihak yang telah rela hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan sarana dan nasehat kepada penulis demi terlaksananya tugas-tugas dan guna dmeningkatkan profesional guru pada kegiatan ini.

Keberhasilan penulisan laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Universitas Jember Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan selaku penyelenggara dan memfasilitasi adanya program PJJ S1 ICT PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan tentang penulisan PTK.
2. Dosen Pembimbing pada mata kuliah ini.
3. Kepala Sekolah SD Negeri Klampokarum Kecamatan Tekung Kabupaten Lumajang
4. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberika dorongan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhirnya semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada kami mendapatkan balasan yang setimpa dari Allah SWT. Amin.

Harapan kami, semoga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran positif bagi pembaca, serta kami juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Jember, 30 Juni 2010

LULUK ISNAENI

ABSTRAK

Isnaeni, Luluk. 2010. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode *Kooperatif Learning Model Team Game Tournament* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Klampokarum Kecamatan Tekung Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing: Drs. Sumarjono, MSc.

Kata Kunci : Pkn, Metode Pembelajaran *Kooperatif Learning*

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif, namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan bersama kelompok kecil akan memungkinkan untuk mengalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus.

Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

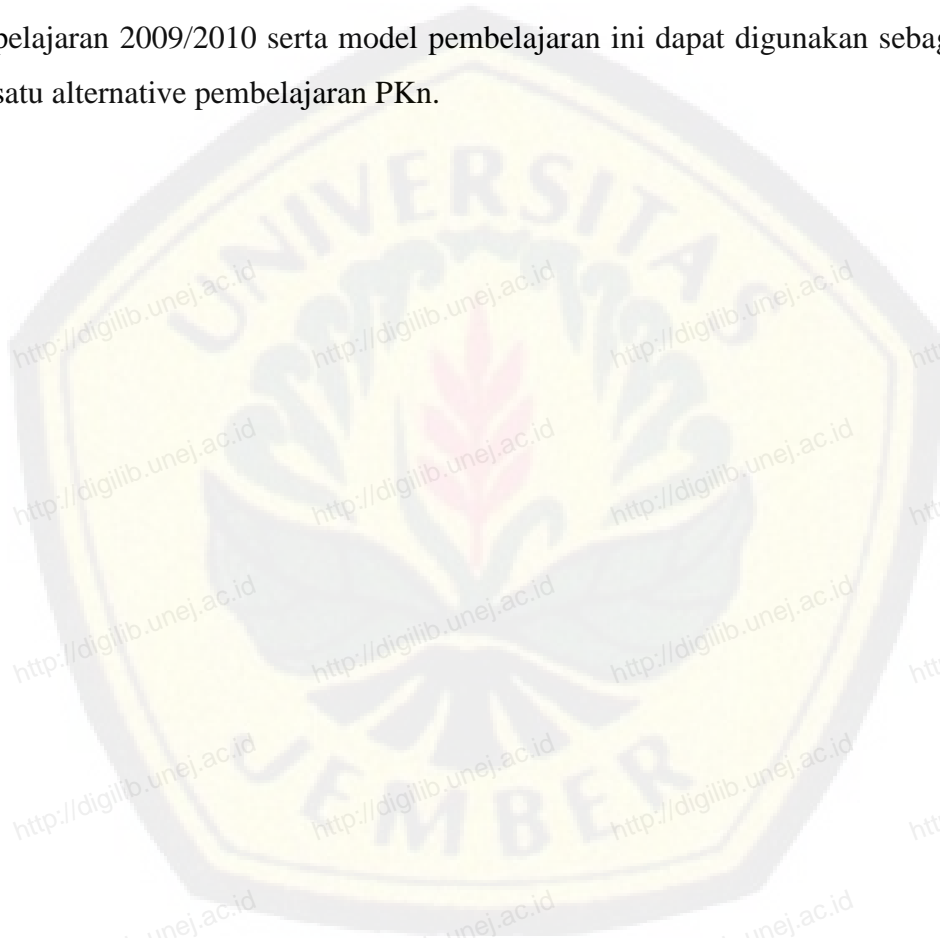
Penelitian ini berdasarkan permasalahan: (a) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn dengan diterapkannya metode pembelajaran *kooperatif* model *Team Game Tournament*? (b) Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *kooperatif* terhadap motivasi belajar PKn?.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: (a) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar PKn setelah diterapkannya pembelajaran *kooperatif* (b) Ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *kooperatif* terhadap motivasi belajar PKn (c) Memberikan gambaran metode pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleks dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa

kelas IV SDN Klampokarum Kecamatan Tekung-Lumajang semester genap tahun pelajaran 2009/2010. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar-mengajar.

Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu siklus I (66,67%), siklus II (90,00%). Simpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *kooperatif* dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Klampokarum Kecamatan Tekung-Lumajang semester genap tahun pelajaran 2009/2010 serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran PKn.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Masalah	3
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Pembelajaran PKn.....	4
2.2 Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	4
2.3 Strategi Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	7
2.4 Hasil Belajar	8
BAB 3. METODE PENELITIAN	10
3.1 Daerah Penelitian dan Subjek Penelitian	11
3.2 Definisi Operasional	11
3.3 Rancangan Penelitian	12
3.4 Analisis Data	14
3.5 Teknik Analisis Data	14
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Tindakan Pendahuluan	16
4.2 Pelaksanaan Tindakan	16
4.3 Analisis Data	29
4.4 Temuan Penelitian	30
4.5 Pembahasan	32
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Kesimpulan	
5.2 Saran	
LAMPIRAN	