



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
PADA MATA PELAJARAN PKn POKOK BAHASAN ORGANISASI DI  
LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)  
DI SDN CANGKRING 02 KECAMATAN JENGGAWAH KABUPATEN  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2011- 2012**

e - TA

(Elektronik Tugas Akhir)

diajukan sebagai syarat melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi PJJ ICT PGSD (S1) serta untuk mencapai

gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Oleh:**

**IDA JUMROTIN**

**NIM 100210274022**

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

**2012**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

### **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Jumrotin

NIM : 100210274022

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa e-TA yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran kooeratif Teams games tournament SDN Cangkring 02 Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun dan bukan jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2012

Yang menyatakan,

Ida Jumrotin

NIM 100210274022

## LEMBAR PENGESAHAN

e-TA yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams games tournament SDN Cangkring 02 Kabupaten Jember”

Hari : Senin  
Tanggal : 08 Juni 2012  
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Menyetujui:

Pembimbing/Penguji

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum.  
NIP 19540712 198003 1 005

Mengetahui :

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum  
NIP 19540712 198003 1 005

## **ABSTRAK**

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran kooeratif Teams games tournament SDN Cangkring 02 Kabupaten Jember; Ida Jumrotin , 100210274022; 2012; 80 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kata Kunci : Aktivitas Siswa, Hasil Belajar, Kooperatif tipe TGT

Materi PKn pada umumnya merupakan materi yang berusaha menanamkan konsep yang bersifat abstrak. Artinya konsep tersebut berkaitan dengan sikap siswa yang nantinya harus terinternalisasi pada diri siswa. Oleh karena itu diperlukan strategi khusus untuk mencapai tujuan dari PKn. Pembelajaran PKn di sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Berdasarkan hasil observasi di SDN Cangkring 02 jember, terdapat permasalahan yaitu hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal (yaitu 65 yang telah disesuaikan dengan kriteria ketuntasan secara nasional) yang telah ditetapkan oleh SDN cangkkring 02 Jember.

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn ini adalah melalui model pembelajaran kooperatif Teams games tournament pada Pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat. melalui model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams games tournament di SDN Cangkring 02 Kabupaten Jember?.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran PKn pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa

kelas V di SDN Cangkring 02 Kabupaten Jember. Hipotesis pada penelitian ini adalah jika guru menerapkan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Teams games tournament dalam pembelajaran PKn pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat, maka aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cangkring 02 Jember dalam pembelajaran PKn akan meningkat.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cangkring 02 tahun ajaran 2011-2012 dengan jumlah siswa 40 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Data yang dikumpulkan berupa nilai siswa sebelum penelitian, nilai siswa pada akhir tes siklus 1 dan 2, analisis aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran serta jawaban siswa dan guru terhadap wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 November 2011 – 18 Februari 2012.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif Teams games tournament kokami pada mata pelajaran PKn pokok Bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata persentase aktivitas pada siklus 1 mencapai 68 %. Sedangkan pada siklus 2 persentase aktivitas belajar siswa mencapai 79,8 %. Selain itu Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif Teams games tournament pada pembelajaran PKn pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi Di Lingkungan sekolah dan masyarakat juga mengalami peningkatan. Pada siklus 1 diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 83 %. Sedangkan siklus 2 diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100 %. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran PKn, sementara guru hendaknya menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams games tournament pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## **PRAKATA**

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga e-TA yang berjudul ” Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments

Pada bidang studi PKn pokok bahasan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas V SDN Cangkring 02 Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011 - 2012.:

Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012)” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan e-TA ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PJJ ICT S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan e-TA ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu saya sampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Jember
  2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
  3. Ketua jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
  4. Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
  5. Dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
  6. Dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama menjadi mahasiswa;
  7. Kepala sekolah guru dan siswa kelas V SDN Cangkring 02 Jember; dan
  8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
- Diharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah beliau berikan mendapat balasan dari Allah S.W.T. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan e-TA ini. Semoga e-TA ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 08 Juni 2012

Penulis

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
RINGKASAN .....	iv
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	3
I.3. Tujuan Penelitian .....	4
I.4. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Pembelajaran PKn di SD . .....	5
2.2. Pembelajaran kooperatif tipe TGT .....	6
2.3. Pembelajaran kooperatif tipe game tournaments (TGT). .....	9
2.4. Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Kartu Pertanyaan .....	10
2.5. Hasil belajar .....	15
2.6. Aktifitas belajar siswa .....	16
2.7. Peneleti yang relevan.....	17
2.8. KeRangka berfikir .....	19
2.9. Hipotesa tindakan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1. Subyek Penelitian .....	26
3.2. Daerah Penelitian .....	26
3.3. definisi operasional.....	27
3.4. Rancangan Penelitian .....	27
3.5. Model Penelitian .....	28
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	31



3.7. Tehnik Analisis Data .....	33
3.8. Prosedur Penelitian .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1. Gambaran umum.....	37
4.2. Pelaksanaan penelitian .....	38
4.3. Hasil Penelitian .....	38
4.4. Analisis Data .....	61
4.5 Temuan Peneliti .....	68
4.6 Pembahasan .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>