

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MODEL PADA MATA PELAJARAN PPKN

A. Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan untuk menciptakan kondisi yang variative dalam kegiatan belajar mengajar serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan. Slavin, (Hamdani, 2015:163). "*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka", Sedangkan Rusman (2014:224):

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan *teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang berisi tournament akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Team Games Tournament memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Menurut Saco, (Rusman, 2014:224), "pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan siswa dalam memainkan permainan (*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing." Pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan ini dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang

berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan guru”.

Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Menurut Suprijono, (2012:78) “Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus kecakapan sosial (*social skill*)”. Menurut Rusman. (2014: 90) “Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pembelajaran yang dilaksanakan diwarnai oleh hubungan antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran menempatkan siswa sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang ideal. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik pembelajaran merupakan ciri utama dari pembelajaran tersebut.

Secara umum, karakteristik Karakteristik pada model pembelajarn *Teams Games Tournament* termuat dalam limakomponen utama, yaitu:

a. Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*teams*)

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

c. *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. *Turnament*

Turnament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. (Shoimin, 2014:203)

Suprijono, (2012:82) “Karakteristik model pembelajaran kooperatif ada enam, diantaranya tujuan belajar, tanggung jawab individual, kesempatan sukses yang sama, kompetisi tim, spesialisasi tugas, dan adaptasi terhadap kebutuhan kelompok”.

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa karakteristik dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat penulis simpulkan adanya tujuan yang jelas, terdapat mekanisme dalam proses kegiatannya, materi ajar harus terencana dan terarah, ada aktivitas siswa dalam proses kegiatannya serta adanya evaluasi sebagai bahan pengukuran tingkat keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki pengaturan atau sintak tersendiri. Langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT*, yaitu sebagai berikut:

a. Class Presentation

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*.

b. Teams

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Games

Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

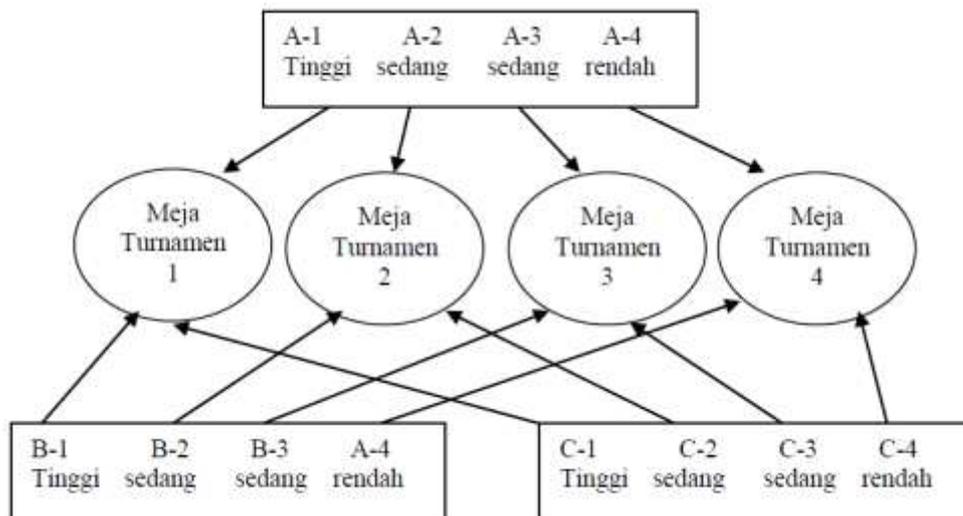
d. Tournament

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Team Recognition

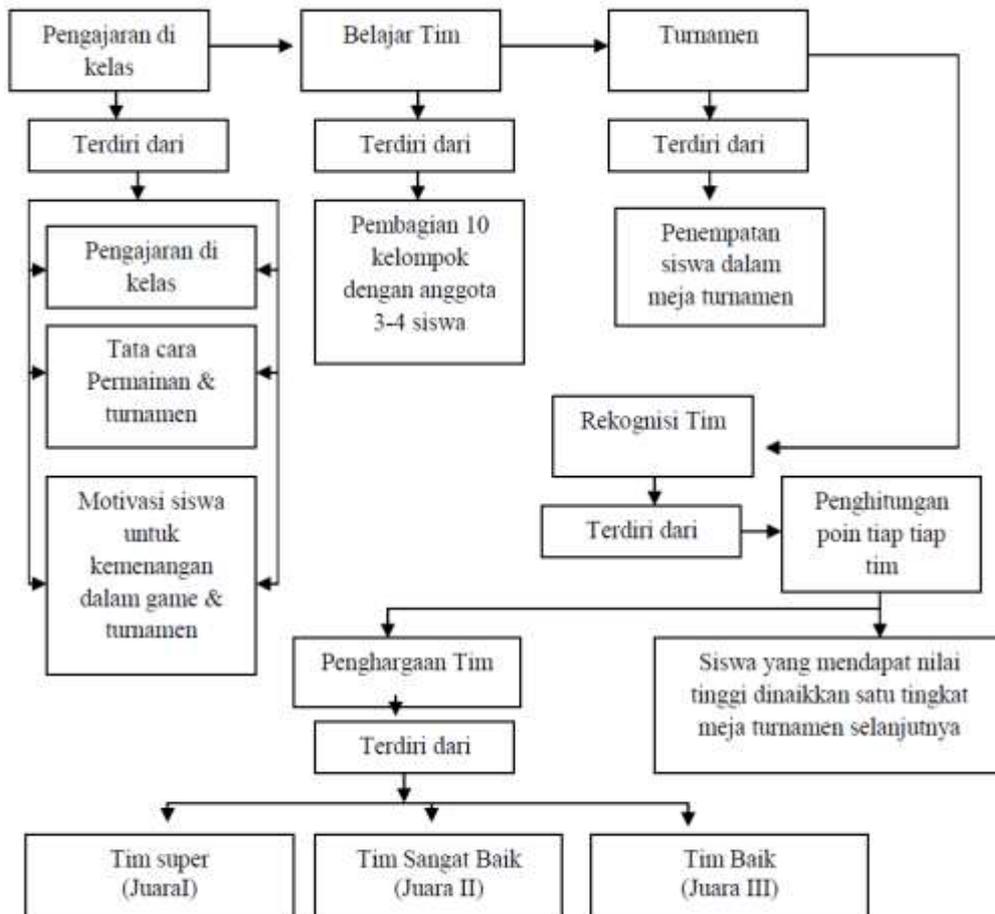
Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat. (Shoimin, 2014:205-207)

Bagan 2.1 Penempatan Siswa dalam meja Turnamen



Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (Supriyono 2012:166) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Step 1 : Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- b. Step 2 : Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Step 3 : Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- d. Step 4 : Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.



Bagan 2.1 Langkah-Langkah Model TGT

4. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk mengatasinya, Model *Teams Games Tournament*, menemukan jawaban dengan cara yang tidak ketat, misalnya menganjurkan murid-murid menemukan jawaban atas masalah yang pelik dengan memikirkan masalah dengan persamaannya yang lebih sederhana atau berpikir analogi, dan kritis. Siswa dibimbing oleh guru agar menemukan sendiri konsep yang dicari, tetapi konsep itu belum tentu diketahui oleh guru sebelumnya.

Shoimin (2014:207), Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diantaranya:

- Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

- c. Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* baik untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Kedudukan dan Fungsi Kementrian Negara Indonesia sehingga materi pelajaran akan mudah diterima atau dimengerti.

5. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Seperti yang telah saya uraikan pada kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, bahwa model pembelajaran merupakan kunci dari optimal atau tidaknya suatu proses belajar, oleh karena itu penerapan model pembelajaran yang bervariasi tentu akan menghasilkan proses yang berbeda pula. Untuk itulah guru harus bisa mengatasi kekurangan yang ada. Shoimin (2014:208), menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan beberapa kekurangan dari model *Teams Games Tournament* tersebut dapat diminimalisir dengan cara guru benar-benar memaksimalkan waktu belajar yang tersedia semaksimal mungkin, pembelajaran menggunakan model *TGT* ini digunakan pada mata pelajaran PPKn materi Kedudukan dan Fungsi Kementrian Negara Indonesia karena materinya luas dapat dibuat menjadi *games* dan *tournament* sehingga siswa mudah menerima pelajaran tersebut, dan guru sebagai wali kelas sudah mengetahui kemampuan akademis siswanya dengan baik.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan di sekolah belajar adalah kegiatan pokok

yang harus di lakukan. Tujuan pendidikan akan tercapat apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2015: 93) 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. Sudjana (2012: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut B.S Bloom (Sudjana, 2012: 22) menguarikan ketiga ranah tersebut sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persetual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis akan mengambil aspek kognitif sebagai sumber penelitian. Aspek yang diteliti adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan Aplikasi (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes pilihan ganda. Grounlund (Purwanto, 2014:20) menjelaskan dilakukannya hasil belajar untuk mengukur merefleksikan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran yang dimaksud adalah menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang terlihat dalam bentuk tingkahlaku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur (Purwanto, 2014:45). Pengamatan yang diamati seperti prilaku, sikap, dan keterampilan siswa, sedangkan pengukuran dapat dilakukan melalui tes hasil belajar siswa dalam bentuk soal-soal.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ranah proses berfikir (*cognitive domain*) siswa untuk tingkat keberhasilan siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar dalam mencapai materi pelajaran sekolah dalam bentuk skor yang dikonversi menjadi nilai yang diperoleh siswa dari tes yang diberikan dalam menyelesaikan soal pada mata pelajaran PPKn

2. Fungsi Hasil Belajar

Keberhasilan siswa sangat bergantung pada guru yang bersangkutan, dimana seorang guru dalam memberikan materi pelajaran khususnya pada bidang studi pendidikan kewarganegaraan harus bersumber dari bahan pengajaran agar relevan dengan pencapaian pembelajaran intruksional dan harus sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun fungsi Hasil proses belajar menurut Azwar (2015:118) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi baru sebelum diberikan
- b. Untuk mengetahui hasil pencapaian yang dirumuskan dalam satu pelajaran
- c. Untuk mengetahui seberapa besar penguasaan murid terhadap satuan bahasan yang di teskan
- d. Untuk menemukan keberhasilan masing-masing siswa dalam mengikuti program pengajaran dalam waktu tertentu, misalnya akhir semester diakhir tahun.

Menurut pendapat Stanley and Kenneth (Sardiman, 2015:68) adalah:
“Tes can be value diagnosing an individual’s special aptitudes an and ability. Obtaining measure of scholastic aptitude, achieventent, interest, a personality is often an important aspect of the counseling process’s. (Artinya sebuah tes dapat berupa penilaian dalam mendiagnosa kemampuan dari kecerdasan individu, mendapatkan ukuran dari kecerdasan pelajaran yang dipeoleh, prestasi, perhatian, kepribadian adalah sering kali merupakan aspek penting dari sebuah proses penyuluhan.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi Hasil Belajar adalah untuk mengetahui peningkatan belajar siswa dalam proses pembelajaran, dimana nantinya guru dapat menentukan hasil yang diperoleh masing-masing siswa melalui tes materi pembelajaran yang diajarkan.

3. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) peserta didik. Penilaian menurut Sudrajat (2015:78) “adalah menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka)”. Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

a. Tes Formatif

Hasil penilaian formatif dapat diperoleh guru secara langsung pada akhir proses belajar mengajar berupa skor hasil belajar. Data ini disamping menggambarkan

penguasaan tujuan instruksional oleh para siswa, juga memberi petunjuk kepada guru tentang keberhasilan dirinya dalam mengajar oleh sebab itu, data ini sangat bermanfaat bagi guru dalam upaya memperbaiki tindakan mengajar selanjutnya. Sudjana (2013:156) menyatakan bahwa: "tes formatif dilaksanakan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, khususnya pada akhir pengajaran. Pertanyaan biasanya diajukan oleh guru secara lisan ataupun tertulis. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif berfungsi dan bertujuan untuk memperoleh umpan balik dan digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

b. Tes Sumatif

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir satu satuan waktu yang didalamnya tercakup lebih dari satu pokok bahasan. Menurut Bahri (2016:106) "tes sumatif ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran dan serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes sumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport".

Pelaksanaan tes ini biasa dikenal dengan istilah mid semester. Nilai mid semester akan mempengaruhi nilai raport seorang siswa. Arikunto (2014:42) bahwa "penilaian yang dilakukan oleh guru setelah pengajaran bahan tertentu yang telah diajarkan dan dalam tenggang waktu tertentu". Sudjana (2012:112), mengemukakan bahwa "Evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berlangsung setelah menempuh periode tertentu, misalnya penilaian tengah semester". Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan Tes sumatif adalah tes atau penilaian terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan setelah menempuh beberapa pokok bahasan atau dalam periode tertentu.

4. Bentuk-bentuk Tes Hasil Belajar

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik dalam proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut juga perlu adanya evaluasi yang harus dilakukan agar semua tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Dalam evaluasi mutu hasil belajar tersebut, penyusunan tes merupakan salah satu hal pokok yang dapat menjadikan hasil belajar menjadi lebih maksimal. Karena dalam penyusunan tes terdapat hal-hal penting yang harus diperhatikan, maka evaluasi dalam

penyusunan tes juga penting untuk dilakukan. Bentuk-bentuk tes hasil belajar yang digunakan oleh seorang guru:

a. Tes Hasil Belajar dilihat dari pelaksanaannya

Berdasarkan bentuk tes hasil belajar menurut pendapat Lalu Muhammad Azwar (2003:118) sebagai berikut:

1) Tes Awal (Pretes)

Yaitu evaluasi yang dikembangkan sebelum satuan pembelajaran disajikan dalam proses belajar mengajar. Tes ini disajikan untuk menilai sampai dimana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan atau keterampilan yang tercantum dalam tujuan instruksional khusus, sebelum siswa mengikuti program pengajaran yang telah disiapkan.

2) Tes Akhir (Posttes)

Yaitu evaluasi yang diberikan setelah satuan pelajaran diberikan. Tes ini untuk menilai kemampuan siswa menguasai pelajaran.

3) Evaluasi Formatif atau sub Sumatif

Yaitu evaluasi yang diberikan kepada sejumlah siswa setelah mengikuti satuan bahasan tertentu setelah menyelesaikan satuan bahasan tertentu setelah mengetahui ketercapaian tujuan

4) Evaluasi Sumatif

Yaitu evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan sejumlah satuan bahasan mata pelajaran, penilaian sumatif berguna untuk mengetahui tentang masukan utama untuk menentukan nilai raport atau nilai akhir catur wulan semester.

5) Evaluasi Belajar Tahap Akhir

Yaitu evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan seluruh program pengajaran. Materi tes EBTA biasanya diberikan secara menyeluruh yang mewakili bahan pengajaran yang diberikan dalam tiap jenjang / kelas untuk sekolah tersebut.

b. Tes Hasil Belajar dilihat dari bentuk butir-butir tes

Secara umum tes hasil belajar dapat dibentuk menjadi dua yaitu yang berbentuk objektif dan tes hasil belajar yang berbentuk subjektif.

Untuk mendapatkan suatu tes yang dapat dikatakan sistematis dan obyektif maka dalam menyusun tes itu harus didasarkan pada pedoman-pedoman, kriteria-kriteria, dan norma-norma tertentu. Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur, harus memenuhi persyaratan tes.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Siswa yang mengalami proses belajar, supaya berhasil sesuai dengan tujuan yang harus dicapainya, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar dapat memperlambat keberhasilan siswa dalam mencapai pembelajaran selanjutnya. Menurut Djamarah

(2012:142-166) secara garis besar faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa adalah:

- a. Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.
- b. Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru.
- c. Kondisi psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Adapun menurut pendapat Sudjana (2013:22) Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar adalah:

- a. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang bersumber pada diri siswa dan faktor eksternal yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum 2013). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan Pendidikan Kewarganegara yang sangat panjang, yang dimulai dari *civic education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir pada Kurikulum 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Darmadi (2012:84) mengatakan: “Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelajaran atau ilmu pengetahuan yang membina anak didik untuk menjadi warga negara yang baik, agar siswa menyadari potensi dan harga dirinya sebagai warga negara, mengerti hak atau kewajiban dalam kehidupan antar manusia dan lembaga pendidikan”.

Suriakusumah (2001:48) mengatakan bahwa Landasan Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004 serta pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan tahap lanjutan Pendidikan Bela Negara. Zainul (2015:25) mengatakan “Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa mendatang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. Yang di maksud dengan patriot pembela bangsa dan negara ialah pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui profesinya masing-masing”,. Pendidikan ini diselenggarakan untuk membekali para siswa selaku calon pemimpin di masa depan dengan kesadaran bela negara serta kemampuan berpikir secara koperehensif integral dalam rangka ketahanan nasional. Kesadaran bela negara ini berwujud sebagai kerelaan dan kesediaan melakukan upaya untuk kelangsungan hidup bangsa melalui bidang profesinya. Kemampuan koperehensif ialah kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu permasalahan dengan kritis secara keseluruhan, mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan untuk menjadikan manusia Indonesia yang melaksanakan demokrasi dan mengutamakan pendidikan pendahuluan bela negara, kesadaran bela negara serta kemampuan berpikir secara koperehensif integral dalam rangka ketahanan nasional serta mempersiapkan masyarakat yang berpikir kritis serta menjadi patriot pembela bangsa dan negara.

2. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki visi, misi. yang perlu dipahami oleh semua siswa. Suryadi, dan Somardi (2015:89) bahwa: “VISI mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara. Adapun MISI mata pelajaran ini adalah membentuk

warga Negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan UUD 1945”.

Demikian pula membicarakan fungsi Pendidikan Kewarganegaraan memiliki keterkaitan dengan visi dan misi mata pelajaran PKn. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki visi, yaitu “terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembina watak bangsa (*Nation And Character Building*) dan pemberdayaan warga negara”. Upaya pembinaan watak karakter bangsa merupakan ciri khas dan sekaligus amanah yang diemban oleh mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau *Civic Education* pada umumnya. Zulfadrial (2011:25) Visi mata Pendidikan Kewarganegaraan nya itu terwujudnya mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa dan pemberdayaan warga negara. Dan misinya yaitu membentuk warga negara yang baik yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajiban dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Standar kompetensi kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan tahun 2013, ditegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Suryadi dan Somardi (2000:90).

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Menengah Atas adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

“Mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu: Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Depdikbud, 2013:211)

Sedangkan Zulfadrial (2011:26) Mengatakan adapun tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengembangkan kompetensi sebagai berikut:

- a. Memiliki kemampuan berpikir secara rasional, kritis dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan.
- b. Memiliki keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokrasi dan bertanggung jawab.
- c. Memiliki watak dan keperibadian yang baik sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Rumusan tujuan tersebut sejalan dengan aspek-aspek kompetensi yang hendak di kembangkan dalam pembelajaran PKn.
- d. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics dispositions*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individu.

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2013 tentang standar Isi untuk satuan Pendidikan Menengah Atas. Darmadi, (2012:40) “Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warganegara dan warga masyarakat”. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara rasional, kritis dan kreatif dalam menangani isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan nilai karakter budaya bangsa Indonesia dan toleransi.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- e. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
- f. Dimensi ketrampilan kewarganegaraan (*civics skills*) meliputi ketrampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memiliki keterampilan intelektual, keterampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Standar kompetensi kurikulum PKn 2004 diuraikan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditekankan pada bidang kajian menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak, Sistem Berbangsa dan Bernegara dengan aspek-aspeknya sebagai berikut:

- a. Persatuan bangsa.

- b. Nilai dan norma (agama, kesusilaan, kesopanan dan hukum).
- c. Hak asasi manusia.
- d. Kebutuhan hidup warga negara.
- e. Kekuasaan dan politik.
- f. Masyarakat demokratis.
- g. Pancasila dan konstitusi negara.
- h. Globalisasi. Suryadi, dan Somardi. (2000:92).

Konsep negara tersebut didekati dari sudut pandang sistem, di mana komponen-komponen dasar sistem tata kehidupan bernegara terdiri atas sistem personal, sistem kelembagaan, sistem normatif, sistem kewilayahan, dan sistem ideologis sebagai faktor integratif bagi seluruh komponen. Dilihat dari struktur keilmuannya. Suryadi dan Somardi (2000:74) mengatakan sistem kehidupan bernegara (sebagai bidang kajian Pendidikan Kewarganegaraan) merupakan struktur dasar bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan paradigma baru mencakup tiga dimensi keilmuan, yaitu dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter atau watak kewarganegaraan (*civic dispositions*).

Berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di atas, diketahui bahwa materi yang ada dalam Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari diantaranya tentang materi nilai-nilai, norma dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengamalkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari menjadi karakter pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

D. Penelitian yang relevan

1. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ai Solihah (2016: 52) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika” berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan dimensi dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD.
2. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Putu Citra Ami Kusumaningrum dkk. (2014) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus X Kecamatan Buleleng

Tahun Ajaran 2013/2014” Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa yang dicapai oleh kelas yang mengikuti pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat ukur elektrik/elektronik Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas positif sebesar 32% dari pertemuan I ke pertemuan II. Aktivitas positif pada siklus I sebesar 47% sedangkan pada pertemuan II sebesar 79%. Sedangkan aktivitas negatif turun 11% dimana pada siklus I sebesar 12% sedangkan pada Post tes sebesar 1%. Peningkatan rata-rata nilai kelas sebesar 7,5 dimana pada pertemuan I sebesar 82,5 meningkat menjadi 90,0 dan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 12,5% dimana pada pertemuan I sebesar 87,5% dan pertemuan II sebesar 100%.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis sebagai dugaan sementara yang harus diuji sehingga perumusannya harus dilakukan secara teliti dan cermat. Menurut Sugiyono (2014:64) ”Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hal tersebut senada dengan pendapat Nawawi (2015:48) “Hipotesis adalah dugaan sementara tentang adanya sesuatu atau kemungkinan adanya sesuatu, dengan diiringi perkiraan mengapa atau apa sebabnya adanya demikian”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Rumusannya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Ha

Terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya.

2. Hipotesis Ho

Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya.