

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA

A.A. O. V.Widiani, W. Lasmawan, K.Suarni

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ([anak.agung.oka](mailto:anak.agung.oka@pasca.undiksha.ac.id), [wayan.lasmawan](mailto:wayan.lasmawan@pasca.undiksha.ac.id), [niketut.suarni](mailto:niketut.suarni@pasca.undiksha.ac.id)) @pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional siswa kelas II SD. Penelitian ini eksperimen semu dengan rancangan *post-test only control group desain*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas II SD gugus Mas, berjumlah 178 dan 45 siswa dipilih sebagai sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data dianalisis menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. 2) terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. 3) terdapat perbedaan secara simultan terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas II SD.

Kata kunci: sikap sosial, hasil belajar PKn, model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional

Abstract

This study aimed to determine the differences in social attitudes and Civics learning outcomes between those who take the TGT type cooperative learning model assisted by traditional games and those who follow the conventional learning model of grade II elementary school students. This study was a quasi experiment with a post-test only control group design. The population is all grade II students of the Mas cluster elementary school, totaling 178 and 45 students selected as samples determined by random sampling technique. Data were analyzed using MANOVA. The results showed that 1) there were differences in social attitudes between students who took the TGT learning model assisted by traditional games and students who took conventional learning. 2) there are differences in Civics learning outcomes between students who take the TGT learning model assisted by traditional games and students who take conventional learning. 3) there are simultaneous differences in social attitudes and PKn learning outcomes between students who take the TGT learning model assisted by traditional games and students who take conventional learning in second grade elementary school students.

Keyword: social attitude, civics learning outcome, traditional-game-assisted TGT type of cooperative learning model

PENDAHULUAN

Globalisasi pendidikan dilakukan untuk menjawab kebutuhan pasar akan tenaga kerja berkualitas yang semakin ketat. Dengan globalisasi pendidikan diharapkan tenaga kerja Indonesia dapat bersaing di pasar dunia. Apalagi dengan akan diterapkannya perdagangan bebas, misalnya dalam lingkup negara-negara ASEAN, mau tidak mau dunia pendidikan di Indonesia harus menghasilkan lulusan yang siap kerja agar tidak menjadi “budak” di negeri sendiri. Maka dari itu perlunya peran pendidikan dalam membentuk kepribadian pola pikir peserta didik. Ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Mulyasa (dalam Suryanto, 2009), menyatakan pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajarannya, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, serta rasa percaya pada diri sendiri. Apabila setiap siswa memiliki hal tersebut, sudah tentu akan dapat meningkatkan hasil belajarpada siswa. Pembelajaran merupakan suatu system yang terdiri atas beberapa komponen yang saling mendukung. Adapun komponen-komponen pendukung pembelajaran meliputi guru, siswa, metode mengajar, model pembelajaran, media, sarana dan prasarana, kurikulum, sumber belajar, evaluasi dan tujuan.

Tugas utama guru di sekolah adalah memberikan pendidikan dan pengajaran. Peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai organitator yaitu mengarahkan agar pembelajaran efektif dan efisien, sebagai fasilitator anak didik dalam penitisan nilai-nilai atau pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan

sekitarnya (Suparman, 2010). Keberhasilan pendidikan dan pengajaran bukan hanya ditentukan oleh guru tetapi juga oleh siswanya. Siswa memainkan peran penting, untuk mempersiapkan dirinya menjadi aktor yang mampu menampilkan keunggulan dirinya sebagai sosok yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Harapan dan tujuan pendidikan nasional bertolak belakang dengan kenyataan praktek dilapangan karena disebabkan kompleksnya permasalahan yang muncul dari penyelenggaraan pendidikan terutama permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang seharusnya dicarikan pemecahannya. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis selama ini, pembelajaran di SD Gugus Mas belum berhasil sepenuhnya, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Ruminati (2007: 115) menyatakan bahwa pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif.

PKn merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran idiologi pancasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara (Ittihad, 2007: 137).

Selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku paket yang tersedia saja dan jarang sekali guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku acuan yang telah ditentukan dari atasan, buku paket atau

pedoman pegangan guru sangat minim, begitu pula dengan fasilitas lainnya seperti buku bacaan buat siswa dan media pembelajaran lainnya masih sangat sedikit. Beberapa siswa terkadang sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah serta tidak memiliki keinginan untuk bertanya serta penggunaan metode ceramah dominan dalam pembelajaran.

Peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus pada siswa ternyata menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar PKn tidak tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran PKn yang dilakukan dengan metode ceramah oleh guru. Kesulitan yang dialami oleh siswa kelas II dalam mempelajari PKn menimbulkan dampak rendahnya hasil belajar selama pembelajaran berlangsung. Selain berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dengan dilakukannya metode ceramah menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam belajar PKn. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru juga sangat berdampak terhadap Sikap sosial.

Menurut Gerungan (2010:162) Sikap Sosial pernah dirumuskan sebagai berikut, sikap sosial dinyatakan dengan cara-cara kegiatan yang sama bahkan berulang-ulang terhadap suatu objek sosial. Sikap sosial menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap suatu objek sosial dan biasanya sikap sosial dinyatakan tidak hanya oleh seseorang tetapi juga oleh orang lain dari kelompok ataupun masyarakat. Sikap sosial menyebabkan terjadinya tingkah laku yang khas dan berulang-ulang terhadap objek sosial, maka sikap sosial turut merupakan suatu faktor penggerak dalam pribadi individu untuk bertingkah laku secara tertentu sehingga sikap sosial dan sikap pada umumnya mempunyai sifat-sifat yang dinamis yang sama seperti sifat, motif dan motivasi yaitu merupakan salah satu penggerak internal di dalam

seseorang yang mendorongnya berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Dengan terjadinya hal seperti yang dijelaskan di atas, guru seharusnya mampu mengkondisikan hal-hal yang telah terjadi, dengan memberikan pembaharuan kepada siswa bagaimana cara agar pada saat proses pembelajaran terutamapada mata pelajaran PKn siswa tertarik untuk mengikutinya dengan rasa gembira.. Karena peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan pada ketercapaian kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa harus bekerja sama sedemikian rupa, saling mendukung sehingga memungkinkan tercapainya kompetensi yang ditetapkan. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar diperlukan langkah-langkah pembelajaran agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai.

Kegiatan pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa banyak model pembelajaran dikembangkan, namun masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya kecenderungan untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred*) masih lebih dominan dilakukan daripada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centred*). Hal ini disebabkan adanya perasaan sulit atau terlalu banyak hal yang harus dipersiapkan ataupun kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal yang harus diingat oleh guru adalah tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran di kelas adalah dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif salah satunya model

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif langkah untuk mengatasi permasalahan diatas. *Cooperative Learning* yang memiliki berbagai tipe sangat memungkinkan dilakukan dengan menyesuaikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif akan dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat konkret dalam permainan akademik yang dialami siswa dalam turnamen. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka model ini dapat dipadukan dengan permainan tradisional Bali sebagai mediana. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan. Menurut Taro (2010:1), "produk budaya yang bersifat kolektif ini ditransformasikan secara turun-temurun melalui tradisi lisan dan nonformal". Selanjutnya, Taro (2010:2) menyatakan "ciri-ciri permainan tradisional di Bali adalah (1) mudah dimainkan, (2) memiliki seperangkat aturan, (3) kadangkadang diiringi lagu, (4) sarana dan prasarana tidak terlalu mengikat, (5) kaya variasi, dan (6) fleksibel.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian yaitu 1) mengetahui perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud. 2) mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud. 3) mengetahui perbedaan secara simultan terhadap sikap

sosial dan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas II SD Gugus Mas Ubud.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Tujuan dari penelitian eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sugiyono 2011).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri di Gugus Mas Kecamatan Ubud yang jumlahnya 175 orang siswa dan tersebar ke dalam 8 sekolah, yaitu SD N 1 Mas, SD N 2 Mas, SD N 3 Mas, SD N 4 Mas, SD N 5 Mas, SD N 6 Mas, SD N 7 Mas, SD N 8 Mas.

Dalam penelitian ini, diambil 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelasnya lagi sebagai kelompok kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak dengan sistem pengundian. Dari hasil pengundian, diperoleh kelas II SD N 1 Mas sebagai kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan kelas II SD N 3 Mas sebagai kelompok kontrol memperoleh perlakuan berupa pembelajaran model pembelajaran konvensional.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap sosial dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Variabel bebas dalam penelitian ini, adalah model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Post Test Only Control Group Design*, dimana pada pertemuan terakhir kedua kelompok tersebut akan diberikan tes yang sama (*post-test*).

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa data kuantitatif yaitu tes untuk mengukur hasil belajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa, sedangkan instrumen nontes berupa instrumen data kualitatif yaitu lembar observasi/ angket sikap sosial untuk mengukur sikap sosial siswa. Jumlah soal yang diujicobakan untuk kuesioner sikap siswa adalah 40 butir pernyataan. Dari 40 butir soal yang telah diujicobakan, dilakukan uji validitas terlebih dahulu dan diperoleh bahwa 30 butir pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya, 30 butir pernyataan yang telah valid tersebut digunakan sebagai angket sikap sosial siswa. Kemudian 30 butir soal tersebut diuji reliabilitasnya dan diperoleh bahwa tes tersebut reliabel dengan kriteria soal tergolong derajat reliabilitas tinggi (baik). Untuk jumlah soal yang diujicobakan pada hasil belajar PKn siswa berjumlah 40 butir soal. Dari 40 butir soal yang telah diujicobakan, dilakukan uji validitas terlebih dahulu dan diperoleh bahwa 30 soal dinyatakan valid. Selanjutnya, 30 soal yang telah valid tersebut digunakan sebagai tes hasil belajar PKn siswa. Kemudian 30 butir soal

tersebut diuji reliabilitasnya dan diperoleh bahwa soal tersebut reliabel dengan kriteria soal tergolong derajat reliabilitas tinggi (baik).

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn dan sikap sosial siswa kelas II SD Negeri di Gugus Mas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional, maka dilakukan uji hipotesis, dengan uji MANOVA. Adapun syarat dari uji MANOVA adalah data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Untuk menguji normalitas sebaran data pada penelitian ini digunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kemudian untuk uji homogen digunakan Uji Levene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian ini adalah perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn sebagai hasil dari penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan pembelajaran konvensional. Perhitungan ukuran sentral (mean, modus, median) dan ukuran penyebaran data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKn

Statistik	A1		A2	
	Y1	Y2	Y1	Y2
Jumlah Responden	27	27	18	18
Mean	66,33	19,59	61,11	16,94
Median	67	19	60	17
Modus	70	18	70	20
Standar Deviasi	7,285	2,763	6,267	2,600
Varians	53,077	7,635	39,281	6,761
Rentangan	23	10	20	8
Skor Minimum	55	15	50	13
Skor Maksimum	78	25	70	21
Total	1791	529	1100	305

Keterangan:

- A₁Y₁ = skor sikap sosial yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional
A₁Y₂ = skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional
A₂Y₁ = skor sikap sosial PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.
A₂Y₂ = skor hasil belajar yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional

Mengacu pada table 1. dapat diketahui jumlah responden hasil belajar PKn dan sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional sebanyak 27 siswa dan jumlah responden hasil belajar PKn dan sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sebanyak 18 siswa. Rata-rata skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional sebesar 19,59 dan rata-rata skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional sebesar 66,33, sedangkan rata-rata hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sebesar 16,94 dan rata-rata skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sebesar 61,11.

Adapun nilai tengah skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional adalah 19, nilai tengah skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional 67, nilai tengah skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah 17, dan nilai tengah skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah 60.

Skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional yang paling sering muncul adalah 18 dengan standar deviasi 2,763, skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional yang paling sering muncul adalah 70 dengan standar deviasi 7,285, skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional yang

paling sering muncul adalah 20 dengan standar deviasi 2,600, dan skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional yang paling sering muncul adalah 70 dengan standar deviasi 6,267.

Varians skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional sebesar 7,635 dengan rentangan 10, varians skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional sebesar 53,077 dengan rentangan 23, varians skor hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sebesar 6,761 dengan rentangan 8, dan varians skor sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sebesar 39,281 dengan rentangan 20.

Skor minimum hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional adalah 15 dengan skor maksimum adalah 25 yang memiliki jumlah sebesar 529, skor minimum sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional adalah 55 dengan skor maksimum adalah 78 yang memiliki jumlah sebesar 1791, skor minimum hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah 13 dengan skor maksimum adalah 21 yang memiliki jumlah sebesar 305, dan skor minimum sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah 50 dengan skor maksimum adalah 70 yang memiliki jumlah sebesar 1100.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 dengan teknik analisis varian satu jalan (ANAVA A), hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Sumber Varians	JK	db	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}	ket
----------------	----	----	-----	---------------------	--------------------	-----

Antar Kelompok	294,533	1	294,533	6,185	3,20	signifikan
Dalam Kelompok	2047,778	43	47,623			
Total	2342,311	44				

Keterangan:

JK= jumlah kuadrat

db= derajat kebebasan

RJK = rata-rata jumlah kuadrat

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 6,185$ dan $F_{tabel} = 3,20$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6,185 > 3,20$). Itu berarti bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud, ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan (1) melalui bantuan media pembelajaran yang disampaikan di awal pembelajaran akan mempengaruhi terhadap pemahaman materi yang akan dibelajarkan (2) model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik di kelas, dimana siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa percaya diri serta memiliki kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. tujuan

penggunaan model ini bukan pada penugasannya, akan tetapi untuk sikap sosial siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam membangun pengetahuannya sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan sikap sosial siswa kelas II mata pelajaran PKn Gugus Mas Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran *konvensional*.

Berdasarkan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan data hasil analisis, secara teoritis dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari pemecahan masalah yang tepat, guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya siswa memberikan gagasan mereka menimbulkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta siswa akan mencari dan mengumpulkan informasi sehingga pembelajaran yang diberikan dapat lebih bermakna.

Hipotesis kedua menggunakan analisis varian satu jalan (ANAVA A) hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Sumber Varians	JK	db	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}	ket
Antar Kelompok	75,737	1	75,737	10,389	3,20	signifikan
Dalam Kelompok	313,463	43	7,290			
Total	389,200	44				

Keterangan:

JK= jumlah kuadrat

db= derajat kebebasan

RJK = rata-rata jumlah kuadrat

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 10,389$ dan $F_{tabel} = 3,20$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($10,389 > 3,20$). Itu berarti bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan (1) melatih siswa memiliki rasa percaya diri tinggi dalam menyampaikan pendapat (2) melatih siswa memecahkan permasalahan yang diberikan (3) melalui bantuan permainan tradisional memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan siswa tidak menghayal ketika guru memberikan contoh materi yang sedang diberikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas II Gugus Mas Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran *konvensional*.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional siswa diberikan kesempatan untuk belajar menghimpun informasi,

tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Gugus Mas Ubud, ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan menganalisis serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Dalam model pembelajaran yang diberikan siswa diajak untuk belajar mencurahkan gagasannya dalam setiap permasalahan yang diberikan, siswa belajar untuk memecahkan suatu masalah dengan mengumpulkan data, mempertanyakan data kembali hingga memberikan gagasan yang sesuai. Penerapan model yang demikian akan memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa karena siswa akan menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran sebab materi pelajaran yang diajarkan dibantu dengan permainan tradisional yang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Melalui model pembelajaran demikian diharapkan siswa selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta rasa percaya diri tinggi dalam menanggapi setiap permasalahan.

Hipotesis ketiga menggunakan analisis multivariat (MANOVA) hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Ketiga
Multivariate Tests^a**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.991	2.319E3 ^a	2.000	42.000	.000
	Wilks' Lambda	.009	2.319E3 ^a	2.000	42.000	.000
	Hotelling's Trace	110.407	2.319E3 ^a	2.000	42.000	.000
	Roy's Largest Root	110.407	2.319E3 ^a	2.000	42.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.244	6.764 ^a	2.000	42.000	.003
	Wilks' Lambda	.756	6.764 ^a	2.000	42.000	.003
	Hotelling's Trace	.322	6.764 ^a	2.000	42.000	.003
	Roy's Largest Root	.322	6.764 ^a	2.000	42.000	.003

Berdasarkan tabel diperoleh nilai-nilai statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* masing-masing $F = 6,764$ dan memiliki signifikansi 0,003 kurang dari 0,05. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan secara simultan terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas II SD Gugus Mas Ubud.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) melatih siswa berpikir kreatif dan kritis melalui kegiatan diskusi dan bertanya jawab (2) melatih siswa memecahkan permasalahan sendiri mengenai sumber pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat bertahan lama dan lebih bermakna. (3) siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyampaikan setiap pendapat sesuai dengan materi pelajaran (6) meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran., dan 7) mampu membantu siswa agar menggunakan secara bersama-sama kemampuan berpikir secara rasional.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dimulai dengan adanya permasalahan yang diberikan oleh guru kemudian guru memberikan pertanyaan ke siswa dengan bantuan materi yang disajikan dalam bentuk video. Masalah yang diberikan

guru ke siswa dapat didiskusikan sebelum siswa menyampaikan gagasannya dalam setiap kelompok. Adanya permasalahan yang diberikan ke siswa dan siswa diberikan tanggung jawab untuk memberikan pemecahan masalah dengan menyampaikan pendapatnya menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa serta pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih aktif mengikuti serta pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Keadaan seperti ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dalam setiap pembelajaran menuntut kesiapan, baik dari pihak guru maupun dari pihak siswa. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa disini harus terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan pengujian hipotesis yang ketiga terbukti bahwa terdapat perbedaan secara simultan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran *konvensional*. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional yang diimplementasikan guru sangat mempengaruhi sikap sosial dan hasil belajar PKn, dan model ini dapat meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data hipotesis dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. (1) Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas II SD Gugus Mas Ubud. (2) Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas II SD Gugus Mas Ubud. (3) Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara simultan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas II SD Gugus Mas Ubud.

Berkenaan simpulan tersebut, maka beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. (1) Kepada guru agar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. Saran ini diajukan karena hasil penelitian yang ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. (2) siswa agar dapat menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional, sehingga proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dapat berlangsung efektif dan efisien. (3)

Sekolah hendaknya menyediakan sarana yang maksimal untuk menunjang pembelajaran sehingga siswa semakin semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. pemanfaatan sarana yang baik akan memberikan hasil optimal terhadap sikap sosial dan hasil belajar sehingga mutu sekolah semakin meningkat. Diharapkan kepala sekolah ikut memberikan dorongan bagi guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional. (4) Peneliti lain diharapkan agar melaksanakan penelitian sejenis dengan pemilihan materi yang berbeda dan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan gambaran yang lebih meyakinkan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional. Selain itu, faktor budaya yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan siswa perlu dikaji pengaruhnya terhadap pengembangan dan penerapan pembelajaran serta dampaknya terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gerungan, 2010. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Refika Aditama
- Rumiati, 2007. Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Surakarta: Departemen (Dendidikan) Pendidikan Nasional 2007.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung; Alfabeta.
- Suparman, 2010. *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Taro, Made. 2010. *Bunga Rampai Permainan Tradisional Bali*. Bandung: Graha Bandung Kencan.