

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PKn
MODEL *COOPERATIVE* TIPE TGT BERBASIS ATONG
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Aji Heru Muslim & Supriatna

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: ajiheru_muslim@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan karakteristik perangkat pembelajaran PKn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG. Kompetensi dasar yang digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG yaitu menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan, yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Jenis perangkat yang dikembangkan Silabus, RPP, LKS dan Media Pembelajaran. Uji kevalidan dilakukan oleh tiga pakar yang berkompeten untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran PKn. Data penelitian diperoleh dari hasil validasi pakar.

Hasil penelitian menunjukkan perangkat pembelajaran PKn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator, dengan skor rata-rata 93,33 untuk silabus, 95,23 untuk RPP, 100 untuk LKS, dan 97,62 untuk media pembelajaran. Hal ini berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara umum dinyatakan valid oleh pakar dan dapat digunakan.

Kata Kunci: perangkat pembelajaran PKn, kooperatif tipe TGT, ATONG.

ABSTRACT

This study aims to produce the device characteristics model of cooperative learning civic educations TGT type and based on ATONG. Basic Competencies are used in learning tools development using a model of cooperative learning civic educations-based TGT type ATONG is to explain the meaning and importance of legislation central and local levels. This study uses 4D Thiagarajan development model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate. These types of devices are developed syllabus, lesson plans, worksheets and Learning Media. The validity of the test conducted by three experts who are competent to assess the feasibility of the learning tools of Civic educations. The Data were obtained from the results of validation experts.

The results showed that the learning tools developed declared valid by the validator, with an average score of 94 for the syllabus, 95 for RPP, 100 for LKS, and 92.85 for instructional media. Learning tools developed in general declared valid by experts and can be used.

Key words: learning material Of Civic Education, Cooperative of TGT, ATONG

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar sebagai tahap pertama pendidikan, seyogyanya dapat memberikan landasan yang kuat untuk tingkat selanjutnya. Dengan demikian sekolah dasar harus memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dasar strategis sejak kelas-kelas awal. Upaya peningkatan mutu pendidikan dasar ini tidak dapat ditunda-tunda lagi terutama dalam peningkatan mutu proses pembelajaran di sekolah dasar era globalisasi.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang merupakan mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mengkaji aspek-aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi, kebutuhan warga Negara, Pancasila dan Globalisasi. Melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan berfikir secara kritis, rasional, kreatif, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah dilaksanakan berbagai pendekatan, namun pembelajarannya masih berlangsung secara tradisional. Menurut hasil pengamatan peneliti di beberapa sekolah terkait pembelajaran PKn, guru cenderung aktif dalam kelas sedangkan siswa hanya sebagai

penerima pasif. Informasi yang disampaikan dalam pembelajaran mayoritas bersumber dan disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif sehingga prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih rendah. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang selama ini berlangsung, selalu menggunakan metode yang ceramah dimana guru cenderung lebih aktif, dan siswa hanya berperan pasif dalam pembelajaran.

Beberapa kondisi *teacher centered* tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bersifat abstrak, tidak mendalam dan hanya bersifat sementara. Aktivitas belajar siswa untuk mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi rendah, dikarenakan pembelajaran tidak menarik. Pada kondisi lain siswa didalam kelas nampak pasif, dimana siswa hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dijelaskan bahwa perangkat yang digunakan oleh guru hanya *copy paste* contoh perangkat pembelajaran yang sudah disiapkan oleh dinas pendidikan terkait. Hal ini dikarenakan kemampuan guru masih kurang dalam mendesain atau merancang perangkat pembelajaran.

Model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah

sebagai suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk merangsang siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya (Slavin, 2008: 167). Pembelajaran ini merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses memahami suatu materi pelajaran dengan tidak memberikan rasa kejenuhan pada siswa dalam proses belajar di sekolah, dan dalam *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, mampu melakukan kerja sama dengan kelompoknya dan siswa dapat dengan bebas memahami suatu materi pelajaran dengan menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu salah satu inovasi yang menarik mengiringi perkembangan pembelajar di sekolah dasar perlu dikembangkan perangkat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran adalah model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG, dimana siswa selalu dipolakan untuk A(=amati) terhadap semua situasi belajar, T(=tanya) pada setiap masalah muncul, lalu O(=olah) atas jawaban dari pertanyaan, kemudian N(=nalar) untuk diteruskan sampai pada G(=gagas) suatu ide atau inovasi baru.

Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries

dan Keith Edwards (Slavin, 2008:13). Metode ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru kepada tim kerja/kelompok dan pada akhir pokok bahasan diadakan turnamen akademik, siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Tipe ini dipilih karena pada dasarnya para siswa lebih menyenangi persaingan dengan menggunakan permainan. Mereka tidak merasa jenuh, bosan dalam mengikuti pembelajaran, sambil bermain, sambil belajar. Ini merupakan salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Bedasarkan uraian di atas bentuk inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran PKn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada materi menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Pengembangan perangkat pembelajaran PKn tersebut merupakan pengembangan model pembelajaran TGT yang sudah ada dengan menggunakan kerangka kegiatan ATONG. Pengembangan tersebut penting dilakukan karena di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok dengan latar belakang dan kondisi yang berbeda, memberikan kesempatan kepada peserta didik

untuk belajar menemukan, menggali kemampuan yang mereka miliki dengan bimbingan guru.

Kenyataan tersebut di atas memerlukan perhatian dan kreatifitas guru untuk menyusun perangkat pembelajaran yang benar dan bisa ditangkap oleh peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa perangkat yang digunakan masih kurang baik maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pembuatan perangkat yang dapat melibatkan aktivitas peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974:5) yang terdiri atas empat tahap, yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Media Pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dipandang perlu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran Pkn yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn

Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG Bagi Siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Atas dasar uraian di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini yang dirumuskan adalah: 1) Bagaimana karakteristik perangkat pembelajaran Pkn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG di kelas V Sekolah Dasar? 2) Bagaimana kevalidan perangkat pembelajaran Pkn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG di kelas V Sekolah Dasar?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan perangkat pembelajaran Pkn model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG materi menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah di kelas V Sekolah Dasar. Perangkat yang dikembangkan berupa (1) Silabus, (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) LKS, (4) Media Pembelajaran. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan yang digunakan adalah dengan memodifikasi model 4-D (*Four D model*) dari Thiagarajan (1974: 5-9) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*) dan (3) pengembangan (*develop*). Jadi tidak sampai pada tahap penyebaran

(*desseminate*). Data penelitian diperoleh dari hasil validasi. Menentukan kevalidan dari perangkat pembelajaran dengan model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG materi menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah menggunakan penilaian para ahli. Kriteria kevalidan menurut S. Eko Putro Widoyoko (2009: 242) sebagaimana pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kevalidan Perangkat Pembelajaran

No	Skor Nilai (%)	Kriteria
1	$0 \leq Va < 20$	Tidak Valid
2	$20 \leq Va < 40$	Kurang Valid
3	$40 \leq Va < 60$	Cukup Valid
4	$60 \leq Va < 80$	Valid
5	$80 \leq Va \leq 100$	Sangat Valid

$$\text{dengan NP} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Dimana NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik perangkat pembelajaran PKn Model *Cooperative* Tipe TGT berbasis ATONG

Komponen penting bagi peserta didik dalam mempelajari suatu materi adalah perangkat pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 41 tahun 2007 tentang Standar Proses memuat aturan-aturan yang perlu disesuaikan dalam penyusunan perangkat pembelajaran : silabus, RPP dan alat evaluasi. Terlihat dari kelengkapan Silabus yang digunakan telah memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (BSNP 2007: 7). Hal yang serupa juga diterapkan dalam penyusunan RPP yang telah memuat identitas mata pelajaran, SK, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian prestasi belajar dan sumber belajar (BSNP, 2007: 8-11).

Tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam RPP telah sesuai dengan KD yang terdapat pada KTSP yaitu menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Selain itu, terlihat dalam RPP terdapat perencanaan pengelolaan aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dengan pemilihan

model *cooperative* tipe TGT Berbasis ATONG. Dalam pelaksanaan di lapangan pembelajaran PKn telah dilaksanakan berbagai pendekatan, namun pembelajarannya masih berlangsung secara tradisional yaitu guru cenderung aktif dalam kelas sedangkan siswa hanya sebagai penerima pasif semua informasi yang disampaikan oleh guru.

Metode observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh hasil analisis awal peserta didik. Pembelajaran di kelas yang selama ini dilakukan berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif. Pengetahuan yang peserta didik miliki sebelumnya belum memanfaatkan sepenuhnya untuk membangun pengetahuan baru yang akan mereka pelajari, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran sangatlah rendah.

Djamarah (2008: 38) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Aktivitas siswa

selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Sehingga perlu diterapkan suatu pembelajaran baru yang lebih menggali aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan perangkat pembelajaran PKn model *Cooperative* tipe TGT Berbasis ATONG untuk membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar. Perangkat ini dikembangkan meliputi Silabus, RPP, LKS dan Media Pembelajaran, yang semua sebagai perangkat pendukung proses pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran ini mengikuti model pengembangan modifikasi teori Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974:5-9), yang dipilih dalam pengembangan perangkat pembelajaran PKn model *coopreative* tipe TGT berbasis ATONG bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Adapun produk yang dihasilkan secara karakteristik dapat dijelaskan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Karakteristik Perangkat Pembelajaran

NO	PERANGKAT	KARAKTERISTIK
1	SILABUS	a. Karakteristik Khusus Bebasis ATONG 1) Silabus yang dikembangkan memenuhi kriteria Amati 2) Silabus yang dikembangkan memenuhi kriteria Tanya 3) Silabus yang dikembangkan memenuhi kriteria Olah 4) Silabus yang dikembangkan memenuhi kriteria Nalar 5) Silabus yang dikembangkan memenuhi

NO	PERANGKAT	KARAKTERISTIK
		<p>kriteria Gagas</p> <p>b. Karakteristik Khusus <i>Cooperative</i> tipe TGT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Silabus yang dikembangkan memuat fase-fase <i>cooperative</i>. 2) Penjabaran <i>cooperative</i> memuat langkah-langkah <i>Team Game Tournament</i> (TGT) <p>c. Karakteristik Khusus tentang Komponen Silabus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kelengkapan komponen silabus 2) Kejelasan skenario pembelajaran 3) Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 4) Pengorganisasian materi ajar 5) Kejelasan teknik penilaian 6) Kelengkapan instrumen 7) Pemilihan sumber / media pembelajaran 8) Kesesuaian antara materi dengan waktu yang tersedia 9) Penggunaan bahasa <p>d. Karakteristik Umum Pengembangan Perangkat Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Silabus dikembangkan untuk perbaikan kualitas pembelajaran 2) Silabus didesain mengacu pada kemudahan belajar dan bagaimana siswa belajar
2	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	<p>a. Karakteristik Khusus Berbasis ATONG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) RPP yang dikembangkan memenuhi kriteria Amati 2) RPP yang dikembangkan memenuhi kriteria Tanya 3) RPP yang dikembangkan memenuhi kriteria Olah 4) RPP yang dikembangkan memenuhi kriteria Nalar 5) RPP yang dikembangkan memenuhi kriteria Gagas <p>b. Karakteristik Khusus <i>Cooperative</i> tipe TGT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) RPP yang dikembangkan memenuhi fase-fase <i>cooperative</i> 2) Penjabaran <i>cooperative</i> memuat langkah-langkah <i>Team Game Tournament</i> (TGT) <p>c. Karakteristik Khusus tentang Komponen RPP</p>

NO	PERANGKAT	KARAKTERISTIK
		<ol style="list-style-type: none"> 1) Kelengkapan komponen RPP meliputi identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media dan sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilaian. 2) Keselarasan RPP dan Silabus 3) Kejelasan Skenario Pembelajaran 4) Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 5) Pengorganisasian materi ajar 6) Kejelasan teknik penilaian 7) Kelengkapan instrumen 8) Pemilihan sumber / media pembelajaran 9) Kesesuaian antara beban materi dengan waktu yang tersedia 10) Penggunaan bahasa dalam RPP meliputi keterbacaan, kejelasan informasi yang dikembangkan pada RPP, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien. <p>d. Karakteristik Umum Pengembangan Perangkat Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) RPP yang dikembangkan untuk perbaikan kualitas pembelajaran 2) RPP didesain mengacu pada kemudahan belajar dan bagaimana siswa belajar
3	LEMBAR KERJA SISWA (LKS)	<p>a. Karakteristik Khusus Berbasis ATONG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria Amati 2) LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria Tanya 3) LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria Olah 4) LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria Nalar 5) LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria Gagas <p>b. Karakteristik Khusus tentang Komponen LKS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kelengkapan komponen LKS yang meliputi, identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan

NO	PERANGKAT	KARAKTERISTIK
		<p>pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Keselarasan materi dengan LKS 3) Kejelasan petunjuk dalam LKS 4) Penggunaan bahasa dalam LKS sesuai dengan ejaan yang disempurnakan, struktur kalimat minimal memenuhi subjek dan predikat. <p>c. Karakteristik Umum Pengembangan Perangkat Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) LKS yang dikembangkan untuk perbaikan kualitas pembelajaran 2) LKS didesain mengacu pada kemudahan belajar dan bagaimana siswa belajar
4	MEDIA PEMBELAJARAN	<p>a. Karakteristik Khusus Berbasis ATONG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Amati 2) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Tanya 3) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Olah 4) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Nalar 5) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Gagas <p>b. Karakteristik Khusus tentang Komponen Media pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kelengkapan komponen media pembelajaran berupa judul, Gambar Tokoh Pahlawan dan Penjabaran atau penjelasan Gambar. 2) Keselarasan media pembelajaran dengan tujuan RPP 3) Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien. 4) Penggunaan tulisan dalam media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas, mudah dipahami dan menggunakan format yang mudah dipahami. <p>c. Karakteristik Umum Pengembangan</p>

NO	PERANGKAT	KARAKTERISTIK
		Perangkat Pembelajaran 1) Media Pembelajaran yang dikembangkan untuk perbaikan kualitas pembelajaran 2) Media Pembelajaran didesain mengacu pada kemudahan belajar dan bagaimana siswa memahami materi.

B. Hasil Validasi perangkat pembelajaran PKn Model *Cooperative* Tipe TGT berbasis ATONG

Penilaian ahli meliputi validasi produk, yaitu mencakup semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tahap perancangan. Validasi dilakukan oleh tiga orang yang berkompeten untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari validator. Nilai rata-rata total yang diberikan para validator adalah

96,54, berarti perangkat pembelajaran PKn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG yang dikembangkan sangat valid. Secara umum validator menilai perangkat baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi ahli terhadap perangkat pembelajaran PKn model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada kompetensi dasar menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah kelas V Sekolah Dasar diperoleh hasil pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Nilai Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran

Perangkat	Sekor nilai validator			Rata-rata
	A	B	C	
Silabus	97,5	87,5	95	93,33
RPP	98,21	94,64	92,86	95,23
LKS	100	100	100	100
Media Pembelajaran	100	96,43	96,43	97,62
Rata-rata perangkat				96,54

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa rata-rata semua perangkat 96,54 berada pada selang $80 \leq V_a \leq 100$, dengan V_a adalah kriteria kevalidan. Artinya bahwa semua

perangkat valid dapat digunakan dengan sedikit revisi. Ada beberapa saran dari validator, sebagai berikut.

a. Silabus

Tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil validasi silabus 93,33, artinya silabus sangat valid. Namun ada beberapa saran perbaikan dari validator, antara lain:

- a) Kata mengetahui pada indikator no 2.1.1 kurang operasional bisa diganti dengan

kata menjelaskann yang lebih oprasioanal dan dapat diukur.

- b) Indikator dan tujuan disesuaikan untuk semua perangkat yang digunakan.
- c) Soal untuk evaluasi disesuaikan dengan indikator yang dibuat.

Contoh hasil validasi untuk silabus dapat dilihat pada pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Revisi Silabus Berdasarkan Validasi Ahli

Silabus sebelum revisi	Silabus sesudah revisi
a) Kata operasional mengetahui pada operasioanal no 2.1.1.	a) Sudah dirubah menjadi kata operasional menyebutkan.
b) Contoh instrumen belum sesuai indicator	b) Instrumen sudah sesuai dengan indikator

Penyusunan Silabus juga harus memiliki dasar yaitu Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses. Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian (Depdiknas, 2008: 14). Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (Majid, 2011). Hanya perlu ditegaskan lagi pada instrumen penilaian lebih menggambarkan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil validasi RPP 95,23, artinya RPP sangat valid. Saran-saran perbaikan dari validator antara lain:

- a) Dalam langkah-langkah pembelajaran perlu sistematika untuk menggambarkan kegiatan siswa yang runtut dan aktif melakukan kegiatan.
- b) Perhatikan alat evaluasi dalam mengukur ketercapaian tujuan.
- c) Perbaikan bahasa dipenilain
- d) Adanya apersepsi untuk merangkai pengetahuan siswa dengan materi pelajaran.

Contoh hasil validasi untuk RPP dilihat pada pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Revisi RPP Berdasarkan Masukan dari Validator

RPP sebelum revisi	RPP sesudah revisi
a) Bahasa dinilai	a) Sudah diperbaiki bahasa di penilaian.
b) Alat evaluasi melihat tujuan pembelajaran	b) Alat evaluasi sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Penyusunan RPP merupakan salah satu bagian dari perencanaan pembelajaran. RPP merupakan panduan langkah-langkah yang akan dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan (Trianto, 2007: 71). Pada umumnya validator menyatakan Rencana Pembelajaran baik dan dapat digunakan dengan revisi sedikit. Saran dari salah satu validator adalah Perhatikan alat

evaluasi dalam mengukur ketercapaian tujuan.

c. Lembar Kerja Siswa

Tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil validasi LKS 100, artinya LKS sangat valid. Saran-saran perbaikan dari validator, yaitu pada penomoran pada anggota kelompok jangan terlalu banyak.

Contoh hasil validasi untuk LKS dilihat pada pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Revisi LKS Berdasarkan Masukan Validator

LKS sebelum revisi	LKS sesudah revisi
a) Penomoran pada anggota kelompok	a) Diperbaiki penomoran pada anggota kelompok.

Pada umumnya validator menyatakan LKS baik dan dapat digunakan dengan revisi sedikit. Beberapa saran dari validator adalah Penomoran pada anggota kelompok jangan terlalu banyak, Perlu Petunjuk yang jelas pada LKS, karena menurut validator dengan jumlah nomer kelompok yang banyak akan

membingungkan siswa. Oleh karena itu diharapkan pendidik memberikan petunjuk yang baik dan jelas untuk membantu memahami makna yang disampaikan dalam LKS.

d. Media Pembelajaran

Tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil validasi Media Pembelajaran 97,62,

artinya Media pembelajaran sangat valid, saran-saran perbaikan dari validator antara lain:

- a) Pertimbangkan ukuran media sehingga terlihat oleh siswa dalam jarak tertentu.

- b) Warna gambar yang jelas membuat siswa lebih tertarik dari pada warna buram.

Contoh hasil validasi untuk media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7 Revisi Media Pembelajaran berdasarkan masukan dari validator

Media Pembelajaran	Media Pembelajaran
a) Ukuran gambar diperbesar.	a) Gambar sudah dibuat besar.
b) Warna gambar dipertajam.	b) Warna gambar sudah dipertajam warna gambar.

Secara umum validator menyatakan Media Pembelajaran sangat baik dan dapat digunakan dengan revisi sedikit. Saran dari validator diantaranya pertimbangkan ukuran besar gambar/media sehingga terlihat oleh siswa dalam jarak tertentu, warna gambar yang jelas membuat siswa lebih tertarik dari pada warna buram.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan modifikasi pengembangan perangkat model 4-D (*four D models*) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Perangkat pembelajaran PKn dengan model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG memiliki karakteristik perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Amati, Tanya, Olah,

Nalar, Gagas. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan penjabaran *cooperative* yang memuat langkah-langkah *Team Game Tournamen* (TGT) dan perangkat pembelajaran didesain mengacu pada kemudahan belajar dan bagaimana siswa belajar.

- 2) Perangkat pembelajaran PKn dengan model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG materi menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah di kelas V Sekolah Dasar divalidasi oleh tiga orang validator dari hasil validasi diperoleh bahwa perangkat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2007. *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Guru (KTSP) berdasarkan Permen No. 22 tahun 2006*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta: Depdiknas.
- Majid, A. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : Rosda Karya
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. dan Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Surabaya: Prestasi Pustaka
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.