UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn MELALUI PENGGUNAAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS IX.E SMP NEGERI 11 MATARAM

Yusriwanti Terta Astuti
SMP Negeri 11 Mataram
Yusriwanti123@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the improvement of PPKn learning outcomes through the use of Teams Games Tournament for Class IX.E students of SMP Negeri 11 Mataram even semester of the 2019/2020 academic year. This study was designed using Classroom Action Research. The subjects of this study were 26 students of class IX.E SMP Negeri 11 Mataram, consisting of 13 female students and 13 male students. The research procedure was carried out through stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The results showed that the learning outcomes of class IX.E students at SMP Negeri 11 Mataram in the 2019/2020 academic year, with the application of the Teams Games Tournament (TGT) model, namely data on student learning outcomes in PPKn learning increased from the initial data obtained 61.54 %, increased to 73.08% in cycle I, to 80.77% in cycle II and to 100% in cycle III. So the student learning outcomes in the PPKn learning carried out by the teacher are very good. Learning planning, there is an increase from 65.00% in cycle I to 75.00% in cycle II and increase to 85.00% in cycle III. So the lesson planning carried out by the teacher is very good. While the implementation of learning carried out by the teacher also experienced an increase from 70.84% in cycle I to 79.517% in cycle II and to 87.50% in cycle III. So the implementation of learning carried out by the teacher is also very good. Student learning activities increased in cycle I by 64.84%, to 75.00% in cycle II and to 85.71% in cycle III.

***Keywords**: Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, PPKn*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn melalui penggunaan Teams Games Tournament siswa Kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Prosedur penelitian melalui tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram tahun pelajaran 2019/2020, dengan penerapan model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT), yaitu Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn mengalami peningkatan dari data awal diperoleh 61,54%, meningkat menjadi 73,08% pada siklus I, menjadi 80,77% pada siklus II dan menjadi 100% pada siklus III. Jadi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh guru sangat baik. Perencanaan pembelajaran, ada peningkatan dari 65,00% pada siklus I menjadi 75,00% pada siklus II dan meningkat menjadi 85,00% pada siklus III. Jadi perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat baik. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga

mengalami pengingkatan dari 70,84% pada siklus I menjadi 79,517% pada siklus II dan menjadi 87,50% pada siklus III. Jadi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga sangat baik. Kegiatan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 64,84%, menjadi 75,00% pada siklus II dan menjadi 85,71% pada siklus III.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil Belajar, PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam pembangunan. Pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan merupakan wahana bagi sumber daya manusia untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sebuah Negara.

Pada era globalisasi ini, pendidikan dipandang sebagai identitas suatu negara sehingga hampir semua negara menjadikan pendidikan indikator utama dalam kemajuan bangsanya. Hal ini dilakukan karena dalam pendidikan terdapat nilai-nilai yang baik, luhur, dan pantas untuk dikembangkan dalam semua aspek kehidupan. Karena itu negara harus mengusahakan pemerataan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang dijadikan sebagai salah satu tujuan negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan mengenai pengertian pendidikan yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan, dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari

hasil belajar siswa selama mengikuti proses pendidikan dapat diamati dengan berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini bahwa berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Sudjana (2011: 57) mengemukakan "Terdapat 4 tujuan pendidikan di sekolah, yaitu tujuan umum pendidikan (pembentukan manusia pancasila), tujuan institusional (tujuan lembaga pendidikan), tujuan kurikuler (tujuan bidang studi/mata pelajaran) dan tujuan instruksional (tujuan proses belajar dan mengajar)".

Tujuan pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila siswa memperoleh hasil belajar yang baik atau dengan kata lain dapat mencapi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada setiap proses jenjang pendidikan, hasil belajar merupakan salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam belajar.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran tidak mudah dicapai, terdapat fenomena mengenai sulitnya mencapai nilai standar yang telah ditetapkan oleh sekolah untuk kelulusan suatu mata PPKn. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pemebelajaran, dengan hasil belajar siswa sebagai titik ukurnya, maka diperlukan proses pembelajaran yang baik, artinya jika proses pembelajarannya baik, maka hasil belajar siswa pun akan baik. Hasil belajar diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh seorang guru melalui kegiatan evaluasi belajar seperti ulangan harian. Penilaian atau evaluasi kelas dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran, serta penentuan kenaikan kelas.

Proses pembelajaran merupakan jantung dari keberhasilan pendidikan. Pemilihan model pembelajaran menjadi faktor penting yang perlu di pertimbangkan dalam proses belajar mengajar karena model meruapakan salah satu kunci dalam keberhasilan proses pencapaian tujuan pembelajaran (Annur Fitri Hayati, 2014: 33). Slameto (2010: 92) mengatakan guru harus menggunakan banyak model pada waktu mengajar, karena variasi model mengakibatkan penyajian bahan pelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, mudah di terima siswa dan kelas menjadi aktif.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompo-kan/tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen). Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini system penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) diakhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggungjawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan konstribusi demi keberhasilan kelompoknya. (Wina Sanjaya, 2006: 240-241)

Salah satu model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dibagi dalam tim untuk belajar bersama kemudian siswa dituntut untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan secara perorangan sebagai uji pemahaman. Model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa waktu berpikir lebih banyak menjawab dan membantu satu sama lain, sehingga pembelajaran yang dilalui oleh siswa menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menumbuhkan berbagai kegiatan belajar siswa, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila siswa banyak aktif dibandingkan guru. Penyampaian materi pelajaran PPKn itu perlu dirancang suatu startegi pembelajaran yang tepat, yakni anak akan mendapatkan pengalama n baru, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menimbulkan interaksi antar sesame siswa.

Menurut Slavin dalam Yanti Purnamasari (2014), ada langkah-langkah

utama yang dilakukan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu, prsentasi kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi. Kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4 sampai 4 siswa yang anggotanya heterogen. Tahap selanjutnya, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Menurut Slavin dalam Ridwan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan akademik. (Istarani & Muhammad Ridwan, 2014: 8). Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Tahap terakhir, rekognisi tim yaitu penghargaan kelompok. Masing-masing tim akan mendapat serifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Karena semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta siswa bersemangat dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Menurut Ahmad Tafsir dalam Tri Muah (2016: 43), keaktifan belajar adalah siswa melakukan kegiatan secara bebas, tidak takut berpendapat, memecahkan masalah sendiri, membaca sumber belajar yang diberikan guru, bisa belajar secara individu maupun kelompok, dan ada timbal balik antara guru dan siswa. Jadi keaktifan siswa dalam proses mengajar akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun dengan dirinya sendiri. Pembelajaran aktif ditunjukkan dengan adanya keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar.

Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika keaktifan belajar siswa baik, maka hasil belajar yang didapat siswa akan baik juga. Hasil belajar adalah pengetahuan, ketrampilan maupun kemampuan siswa yang

diperoleh setelah proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran. Jadi keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran akan sangat memengaruhi hasil belajar yang diperolehnya.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada siswa, dalam hal ini siswa akan lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitasnya secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kadir Tiya, (2013), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah memberikan dampak yang positif terahadap hasil belajar siswa.

Penyampaian mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Mataram selama ini telah diupayakan agar memperoleh hasil guna dan menumbuhkan minat peserta didik. Selama ini guru menyampaikan pelajaran masih cenderung monoton dan belum divariasikan dengan metode lain yang lebih variatif, misalnya yang memperhatikan perbedaan individual siswa. Prestasi belajar masih rendah, banyak siswa yang belum berhasil mendapatkan nilai 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Nilai Kondisi Awal Siswa

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Siswa Blm Tuntas		Siswa Tuntas	
				Jlh	(%)	Jlh	(%)
26	80	62	71,81	10	38,46	16	61,54

Dari tabel 1 di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang ada di kelas IX,E SMP Negeri 11 Mataram terdapat 16 siswa yang sudah mencapai KKM atau 61,54% dan terdapat 10 siswa atau 38,46% siswa yang belum mencapai KKM = 75. Sementara itu nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 62 dengan tingkat rata-rata kelas mencapai 71,81.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui

Penggunaan *Teams Games Tournament* Siswa Kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn melalui penggunaan *Teams Games Tournament* siswa Kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Arikunto (2006), PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Kunandar (2008), PTK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 11 Mataram dengan alamat Jalan Panji Asmara Kekalik Jaya Sekarbela Telp. (0370) 634896. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah semua siswa kelas IX.E, dengan jumah siswa 26 terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dan guru. Penelitian ini menggunakan ruang kelas IX.E mata pelajaran PPKn dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Prosedur pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram tahun pelajaran 2019/2020 ini terdiri atas beberapa tahapan. Tiap tahapan dilaksanakan sesuai pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang telah didesain dalam faktor yang ingin diteliti. Dalam setiap siklus terdapat empat langkah yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) serta refleksi (*reflecting*). Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan yang tepat yang akan diberikan dalam rangka memantapkan pemahaman siswa terhadap informasi dan meningkatkan keterampilan menyimak informasi siswa. Dari observasi awal maka dalam refleksi ditetapkanlah bahwa tindakan yang digunakan

dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah diadakan penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram dapat meningkat dengan mencapai indikator keberhasilan yaitu KKM 75.

Tahap Perencanaan (*planning*) kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar; (2) menentukan tema dan mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan tema; (3) mengubah model pembelajaran tradisional dengan penggunaan metode ceramah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (4) menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan silabus dan menyusun RPP serta membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK; (5) merancang prosedur kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menyiapkan materi ajar; (6) menyiapkan materi pembelajaran; (7) menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawabannya; (8) menyiapkan media pembelajaran; (9) merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan belajar siswa; (10) menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada Kegiatan pelaksanaan (*acting*), pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan peneliti dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tema lingkungan. Adapun pelaksanaan kegiatan, yaitu melaksanakan kegiatan sesuai dengan rancangan langkah-langkah RPP yang telah disusun sebagai berikut: kegiatan awal: (1) menyiapkan media pembelajaran, lembar kerja siswa, dan instrumen penelitian; Mempersiapkan siswa dengan mengajak, berdoa dan memberikan salam pembuka; (2) memotivasi siswa dengan menunjukan sebuah cerita yang didalamnya terdapat media pembelajaran berupa macam-macam uang logam dengan nominal yang beragam; (3) menggali pemahaman siswa dengan bertanya jumlah nominal yang ada pada media gambar; (4) menyampaikan tujuan pembelajaran yakni "Melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan. Pada kegiatan inti: (1) siswa diberikan informasi oleh guru tentang aturan *games* dan *tournament*; (2) guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang aturan *games* dan *tournament;* (3)

guru menjelaskan kepada siswa tentang cara membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa dan setiap kelompok diminta untuk memilih satu siswa untuk dijadikan ketua kelompok; (4) guru membagikan lembar jawaban kepada masing-masing kelompok, ketua kelompok mengambil soal pada 5 meja turnamen dan berkerjasama dalam kelompok tersebut; (5(kelompok yang sudah selesai mengerjakan selanjutnya menuliskan jawaban pada papan tulis dan guru mengawasi dari semua kelompok belajar; (6) guru memberikan penilaian terhadap hasil *Games* dan *Tournament* bila benar maka akan mendapatkan poin sedangkan bila salah soal akan dikembalikan lagi kemeja turnamen; (7) guru membagi LKS pada setiap kelompok dan guru membimbing kelompok belajar agar bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan; (8) guru membagi LKS secara individu yang telah disiapkan oleh guru; (9) refleksi antar siswa dan guru tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksankan.

Pengamatan (*observing*) dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta observer mencatat kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Refleksi (*reflecting*) dirancang untuk tindakan perbaikan. Tiap tahapan terjadi adanya tahap perencanaan tindakan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi), dan refleksi. Begitu seterusnya, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan tindakan yang efektif. Tahapan revisi merupakan tahapan yang menyempurnakan penelitian.

Data penelitian yang digunakan adalah data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitiannya. Sedangkan jenisnya data ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dimanfaatkan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi: perubahan pada kinerja guru, hasil belajar siswa, perubahan kinerja siswa, dan perubahan suasana kelas. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah: (1) Data kualitatif untuk observasi guru dan siswa; (2) data observasi guru dan siswa ini digunakan mengamati proses aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan menggunakan lembar observasi; (2) data kuantitatif untuk nilai tes**.** Data nilai tes yang diperoleh untuk mengukur kemampuan siswa dalam mentelesaikan soal-soal tentang penjumlahan dan pengurangan. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu dan kelompok dalam soal tes evaluasi yang nantinya akan digunakan sebagai data hasil tes evaluasi.

Instrumen penelitian yang dapat digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru**.** Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); Lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); perangkat Tes. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa. Tes ini digunakan untuk menilai dan mengukur peningkatan hasil belajar dan penguasaan materi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PPK siswa kelas IX.E SMP Negeri 11 Mataram. Perangkat tes ini terdiri dari tes tulis; catatan lapangan (*fiels notes*) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas.

Indikator keberhasilan kenelitian dikatakan berhasil jika ketercapaian tujuan kinerja siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT): (1) kegiatan pembelajaran aktivitas guru mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (2) dalam kegiatan pembelajaran aktivitas siswa mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 85%; (3) penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran dikelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan siswa mencapai lebih atau sama 80% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas; (4) kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yang terangkum dalam catatan lapangan dapat diatasi, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III, maka dapat diketahui sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Data hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

No	JENIS DATA	NILAI			
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Jumlah nilai	1867	2004	2104	2311
2.	Rata-rata	71,81	77,08	80,92	88,88
3.	Siswa yang tuntas	16	19	21	26
4.	Siswa yang tidak tuntas	10	7	5	0
5.	Ketuntasan klasikal (%)	61,54	73.08	80,77	100

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn mengalami peningkatan dari data awal diperoleh 61,54%, meningkat menjadi 73,08% pada siklus I, menjadi 80,77% pada siklus II dan menjadi 100% pada siklus III. Jadi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh guru sangat baik.

2. Hasil Observasi Kegiatan Guru

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III, maka dapat diketahui sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Kegiatan Guru Siklus I, siklus II dan Siklus III

No	Kegiatan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Jlh	(%)	Jlh	(%)	Jlh	(%)
1	Perencanaan Pembelajaran	13	65,00	15	75,00	17	85,00
2	Pelaksanaan Pembelajaran	17	70,84	19	79,17	21	87,50

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru ada peningkatan dari 65,00% pada siklus I, menjadi 75,00% pada siklus II dan 85,00% pada siklus III. Jadi perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat baik. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga mengalami pengingkatan dari 70,84% pada siklus I menjadi 79,17% pada siklus II dan menjadi 87,50% pada siklus III. Jadi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga mengalami peningkatan.

3. Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan tentang hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III, maka dapat diketahui sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa dalam belajar PPKn Pada Siklus I, siklus II dan Siklus III

No	Data	Jumlah	Prosentase
1	Siklus I	18	64,84
2	Siklus II	21	75,00
3	Siklus III	24	85,71

Kegiatan belajar siswa, berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan bahwa rata-rata prosentase pada siklus I sebesar 64,84 %. Namun dalam siklus II, kegiatan belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75,00% pada siklus III, dan menjadi 85,71%. Jadi kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sudah baik.

Berdasarkan hasil analisis penelitian sebagaimana dijelaskan di atas, maka hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa "Penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil Belajar PPKn", dapat **diterima**.

KESIMPULAN

1. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn mengalami peningkatan dari data awal diperoleh 61,54%, meningkat menjadi 73,08% pada siklus I, menjadi 80,77% pada siklus II dan menjadi 100% pada siklus III. Jadi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh guru sangat baik.
2. Perencanaan pembelajaran, ada peningkatan dari 65,00% pada siklus I menjadi 75,00% pada siklus II dan meningkat menjadi 85,00% pada siklus III. Jadi perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat baik. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga mengalami pengingkatan dari 70,84% pada siklus I menjadi 79,517% pada siklus II dan menjadi 87,50% pada siklus III. Jadi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga sangat baik.
3. Kegiatan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 64,84%, menjadi 75,00% pada siklus II dan menjadi 85,71% pada siklus III.

SARAN

1. Dalam pembelajaran PPKn, guru harus lebih kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran agar suasana kelas lebih kondusif, efektif dan menyenangkan sehingga mata pelajaran PPKn tidak lagi dianggap seabagai mata pelajaran hapalan dan membosankan.
2. Pembelajaran kooperatif Investigasi Kelompok dapat diterapkan pada konsep

lain dan mata pelajaran lain tetapi dengan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu motivasi guru agar siswa lebih berperan aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, sehingga diharapkan hasil belajar siswa lebih optimal.

3. Kepada Kepala Sekolah hendaknya dapat mengusahakan agar ketersediaan sarana bagi para guru dalam melaksanakan PTK terus ditingkatkan, sehingga penelitian tindakan kelas menjadi budaya bagi warga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Annur Fitri Hayati, 2014. Pengaruh metode blended learning terhadap pemahaman konsep. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Istarani & Muhammad Ridwan. 2014. 50 Tipe Pembelajaran Kooperatif. Medan : Media Persada

Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai. Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bhumi Aksara.

Sudjana, Nana. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja .

Tri Muah, 2016. *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang – Semarang*, Scholaria, Vol. 6, No. 1, Januari 2016.

Wina Sanjaya, 2006. *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Yanti Purnamasari, 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Vol. 1 No. 1