

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT***

*(Improving Student's Activity and Learning Outcomes
Using Team Games Tournament Learning Model)*

Riswan Ristiawandi
SMAN 1 Bayah Kabupaten Lebak Banten
sman1bayah@yahoo.com
Aceng Hasani
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
aceng.hasani@yahoo.co.id

Abstract

This study aims to improve student's activity and learning outcome using Team Games Tournament Learning Model. This study used CAR method with Kemmis Taggart model. Placed at SMAN 1 Bayah Lebak regency. The study was conducted in the end of September until end November 2013. Research subjects consisted of researchers and the implementation improvement student's activity and learning outcome using Team games Tournament Learning Model as a measure of the success of action research, while the object was SMAN 1 Bayah students were 32 students consisted of 23 female students and 9 male students. The results showed that : 1. Team Games Tournament Learning Model can improve student's activity and learning outcome at elevent grades SMAN 1 Bayah Lebak regency.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, student's activity, student's learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament. Penelitian ini menggunakan metode PTK, dengan model Kemmis Taggart, bertempat di SMAN 1 Bayah Kabupaten Lebak. Penelitian dilaksanakan pada akhir bulan September sampai awal bulan Desember 2013. Subjek penelitian terdiri dari peneliti dan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dan Hasil Belajar sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas, sementara objeknya adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bayah berjumlah 32 siswa terdiri dari 23 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: implementasi model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn siswa kelas XI di SMAN 1 Bayah Kabupaten Lebak.

Kata kunci : Model Pembelajaran Team Games Tournament, Aktivitas, Hasil Belajar PKn.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), kadangkala peserta didik merasa jenuh, sebab siswa dihadapkan materi-materi yang lebih banyak dikemukakan oleh guru, sedangkan siswa hanya sebagai pendengar saja, hal ini menyebabkan anak merasa jenuh dan bosan. Pada akhirnya anak kurang memperhatikan, sebab metode yang lebih banyak dikembangkan oleh guru adalah metode ceramah tanpa banyak melibatkan siswa.

Dalam Permendiknas No.22 tahun 2006, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar, demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Melihat uraian di atas bahwa ternyata mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi siswa untuk dapat berinteraksi dengan masyarakat serta diharapkan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dimasyarakat. Selain itu dalam pembelajaran PKn, terutama dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), siswa diharapkan dapat saling menghormati dengan sesama.

Jika pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang melibatkan siswa, dikhawatirkan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak akan tersampaikan secara utuh yang pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk berinteraksi satu sama lain yang akan membentuk komunitas yang memungkinkan siswa untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain.

Capaian nilai Pendidikan Kewarganegaraan selama ini cenderung kurang memuaskan. Hal ini diakibatkan proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, yang pada akhirnya siswa tidak tertarik untuk ikut larut dalam proses pembelajaran, akibatnya nilai yang dimiliki oleh siswa rendah.

Dari hasil studi berupa pengamatan di lapangan terlihat bahwa dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Bayah masih belum menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran secara optimal dan kegiatan di kelas masih banyak didominasi oleh guru. Sebagian dari jumlah siswa tidak tertarik terhadap pelajaran PKn yang terlihat dari ekspresi jenuh, bosan, dan bersikap pasif dalam menerima pelajaran. Tidak aktifnya siswa dalam menerima pelajaran PKn disebabkan juga karena penyajian PKn lebih banyak memuat aspek kognitif dan terpusat pada hafalan. Akibatnya pelajaran PKn lebih memberi kesan sebagai pelajaran hafalan yang membosankan dan kurang membangkitkan motivasi siswa untuk giat belajar yang pada akhirnya akan mempengaruhi perolehan hasil belajar para siswa.

Bukti kemerosotan nilai belajar siswa pada mata pelajaran PKN terlihat dari rendahnya nilai rata-rata Ujian Akhir Semester (UAS), Tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 (tujuh puluh) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Menjadi sebuah indikator bahwa nilai Pendidikan Kewarganegaraan lebih rendah

diperoleh daripada mata pelajaran lain. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menyelesaikan masalah pembelajaran PKn sekitar 60% di SMAN 1 Bayah.

Pada penelitian sebelumnya, tergambar bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *Tem Games tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, hal ini perlu dikembangkan lebih lanjut kepada sekolah-sekolah lain untuk membuktikan bahwa model pembelajaran ini baik digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, perumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bayah?
- b. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bayah?
- c. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bayah?

3. Tujuan Penelitian Tindakan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bayah dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*. Adapun tujuan khusus dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

- a. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bayah Kabupaten lebak pada materi Budaya Politik.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bayah Kabupaten lebak pada materi Budaya Politik.
- c. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1

Bayah Kabupaten lebak pada materi Budaya Politik, melalui model pembelajaran *teams games tournament*.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin dalam Lang and Evans, (2006 : 421) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* adalah :

*“Teams Games Tournamnet to compare the level of achievemnet among cooperative learning group. When using Teams Games Tournamnet, you should place students in heterogeneous ability cooperative learning team and change students with ensuring that all group members master the assigned material. Group members study the material together”*Sementara menurut Jhonson, Jhonson and Holubec (1994 : 20) menyatakan bahwa :*“Team Games Tournament (TGT) Format, based on motivation theory, involves competitive cooperation with individuals of similar ability competing against each other and with team competing against one another. Students are assigned to four or five members team. Tram are heteregoneous by ability”*

Lie (2008:12) ; *Cooperative Learning* TGT adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator. Huda (2013:117) dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Slavin (2008: 166) TGT terdiri atas lima komponen utama yaitu: 1.) Presentasi Kelas Materi dalam TGT pertama di perkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru atau presentasi audiovisual. Dengan cara ini para siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu dalam game dan skor game mereka menentukan skor tim mereka. 2.) Tim Tim terdiri dari empat atau

lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnik. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk memberi kontribusi dalam *game*. Tim adalah fitur yang penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberi perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa percaya diri, penerimaan terhadap siswa mainstream 3.) *Game, Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomer yang tertera pada kartu tersebut. 4.) Turnamen, Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung akhir minggu atau setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen- tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya berada pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2 dan seterusnya. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim. Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya atau waktu turnamen habis. 5.) Rekognisi Tim Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor

tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa harus aktif belajar dan tugas guru adalah membimbing dan mengarahkan. Sedangkan menurut teori kognitif menyatakan bahwa belajar menunjukan adanya jiwa yang aktif, jiwa tidak sekedar merespon informasi, namun jiwa mengolah dan melakukan transformasi informasi yang diterima.” (Gagne dan Berliner dalam Ali, 2007:68).

Selama kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan aktivitas siswa, baik fisik maupun mentalnya, sekaligus agar proses pembelajaran tersebut dapat dicapai secara optimal. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ali (2007:69) “Bahwa siswa sebagai subjek belajar memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan, mencari, mengolah informasi, menganalisa, mengidentifikasi, memecahkan, menyimpulkan dan melakukan transformasi (*transfer of learning*) dalam kehidupan yang lebih luas.

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam arti positif ketika mengikuti proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik / jasmani maupun mental / rohani, kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal”.

Hamalik (2012: 172-173) karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut, dikelompokkan ke dalam beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut yaitu a.) kegiatan-kegiatan visual/Fisik : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang bekerja, atau bermain. b.) kegiatan-kegiatan lisan (*oral*) : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi. c.) kegiatan-kegiatan mendengarkan : mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio. d) kegiatan-kegiatan menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket. e.) kegiatan-kegiatan menggambar :

menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola. f.) kegiatan-kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun. g.) kegiatan-kegiatan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan. h.) kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, semangat, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Sardiman (2007:22) juga mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, atau teori. Proses interaksi yang dimaksud adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera ikut berperan.

Dalam interaksi edukatif, guru dan anak didik harus aktif untuk mencapai tujuan pendidikan (Djamarah, 2006:12). Aktivitas memegang peranan yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Aktivitas adalah segala tingkah laku atau usaha manusia yang terjadi baik fisik maupun nonfisik.

3. Hasil Belajar

Sujana (2009: 2) belajar mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat di bedakan yaitu : tujuan mengajar(instruksional); pengalaman (proses) belajar mengajar; dan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2009: 22). Kingsley dalam Nana Sudjana (2009: 22) hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan,(b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan kurikulum. Widoyoko (2009:1), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran. Dalam Sistem pendidikan nasional yang menjadi acuan adalah klasifikasi hasil belajar dari Bloom. Hasil belajar menurut Bloom dalam Sudjana (2009:

22), membagi ranah menjadi tiga yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Kedua aspek pertama disebut koognitif tingkat rendah dan keempat yang terakhir termaksud kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dan sikap. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Bayah Kabupaten Lebak Provinsi Banten yang terpilih berdasarkan permasalahan yang harus diperbaiki. Waktu Penelitian adalah bulan September – November 2013 (mulai izin penelitian dari Pascasarjana Untirta sampai dengan dikeluarkannya surat keterangan telah melaksanakan penelitian). Waktu Penelitian adalah bulan September – Desember 2013 (mulai izin penelitian dari Pascasarjana Untirta sampai dengan dikeluarkannya surat keterangan telah melaksanakan penelitian).

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjeknya adalah guru dan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bayah Kabupaten Lebak yang terdiri atas 32 siswa.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data dalam PTK sangat tergantung pada data yang terkumpul. Seperti halnya penelitian jenis lain, data dalam PTK dapat dikumpulkan dengan menggunakan berbagai instrumen penelitian (alat monitoring), seperti: catatan harian, lapangan, berkala, lembar observasi; pedoman wawancara; lembar angket/kuesioner, soal prestasi; lembar masukan peserta didik (refleksi tindakan); tugas portofolio; dokumen; lembar penilaian unjuk kerja, instrumen perekam gambar/suara (video); dan lain-lain. Semua instrumen tersebut harus dipersiapkan secara baik dan matang sebelum kita mulai melakukan PTK.

Analisis data difokuskan pada sasaran/variabel/objek yang akan diperbaiki atau ditingkatkan, misalnya tentang kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, frekuensi dan kualitas pertanyaan, cara menjawab dan penalarannya, kualitas kerjasama kelompok, aktivitas, partisipasi, motivasi, minat, konsep diri, berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, dan lain-lain. Data dapat berupa angka maupun non-angka (kalimat atau kata-

kata), yang dapat dianalisis deskriptif dan sajian visual yang menggambarkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan atau perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif serta kuantitatif. Penghitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dengan rata-rata yang diperoleh dapat diketahui persentase perkembangan kemampuan seriasi pada anak. Adapun cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh dengan rumus mean atau rerata nilai menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284-285) yaitu sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

x = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah yang akan dirata-rata

Beberapa instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Obsrervasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur aktivitas dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

Dalam observasi ini, peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data (*Participant Observation*).

b. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis (prestasi, hasil belajar, minat, bakat, sikap, dan lain-lain). Berkaitan dengan tes sebagai instrument PTK, tes dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

(1) Tes Lisan (Oral Test)

Tes ini berbentuk sejumlah pertanyaan yang disampaikan secara lisan dan yang berhubungan dengan masalah PTK.

(2) Tes Tertulis (Writing Test)

Tes ini terdiri dari pertanyaan yang berbentuk tertulis. Tes tertulis mempunyai bentuk yang sama dengan angket, tetapi keduanya mempunyai fungsi yang berbeda yaitu tes tertulis berfungsi untuk mengukur kemampuan tentang suatu konsep atau kinerja, sedangkan angket berfungsi untuk mengetahui pendapat dan sikap seseorang.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pada siklus 1 (pra observasi) digunakan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional.

1. Siklus 1 (Pra Observasi)

Berdasarkan data-data yang didapatkan dalam studi pendahuluan dapat di kemukakan bahwa dari aspek guru, siswa serta sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah sebenarnya sangat mendukung dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*. Namun selama ini guru hanya terpaku pada model pembelajaran konvensional yang metodenya terbatas pada ceramah dan tanya jawab, sehingga kemampuan siswa tidak tergal dengan maksimal. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer, siswa kurang aktif dan hasil belajar disebabkan guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Pada siklus 1 aktivitas belajar siswa dapat dinyatakan rendah karena siswa tidak dilibatkan sepenuhnya dan hanya orang-orang tertentu saja yang terlibat dalam pembelajaran. Dari data pretest terlihat hanya 9 siswa atau hanya sekitar 28,13% yang mencapai KKM dan 23 siswa atau 71,88% tidak memenuhi KKM atau siswa dinyatakan belum tuntas dalam penguasaan materi.

Sedangkan hasil posttest terdapat 10 siswa atau sekitar 31,25 % yang mencapai KKM dan 22 siswa atau sekitar 68,75% tidak memenuhi KKM dengan rata-rata 62,81 daya serap 62,81 %. Sedangkan hasil tes formatif diperoleh data hanya 8 siswa atau 25% yang tuntas dan 24 siswa atau 75% tidak tuntas dengan rata-rata 63,75 daya serap 63,75 %.

Dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 terlihat belum memenuhi kriteria

yang diharapkan hal ini dapat dilihat dari masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam menjawab soal. Hal itu mencerminkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Proses pembelajaran yang berlangsung tampak membosankan, tidak menumbuhkan kreativitas siswa dan pemberontakan batin siswa. Pada akhirnya kondisi ini berdampak saat diadakan tes kemampuan belajar, ternyata sebagian besar tidak tuntas atau dibawah KKM. Masalah-masalah yang ditemukan dalam siklus 1 direfleksi kemudian dievaluasi untuk menemukan alternatif pemecahannya.

2. Siklus 2

Berdasarkan analisis data pada siklus 2 dapat dilihat bahwa pada siklus 1 siswa yang aktif hanya beberapa orang saja, sedangkan pada siklus 2 terlihat rata-ratanya naik sekitar 54,95% atau sekitar 17 siswa. Jika dimasukkan kedalam kategori yang telah ditetapkan, termasuk kedalam kategori cukup.

Adapun hasil belajar yang diperoleh dari siklus 2 pada pertemuan pertama pretest 2 sebanyak 18 siswa atau 56,25% mencapai ketuntasan dan 14 siswa atau 43,75 % tidak tuntas, rata-rata hasil belajar mencapai 70,59 daya serap 70,59 %. Posttest 2 sebanyak 19 siswa atau 59,38% mencapai ketuntasan dan 13 siswa atau 30,63% tidak tuntas, rata-rata hasil belajar mencapai 72,97 daya serap 72,97 %.

Pada pertemuan keempat diberikan tes akhir siklus dengan harapan dapat lebih terlihat kemajuan perkembangan hasil belajar siswa. Ternyata setelah dilakukan tes akhir siklus diperoleh data sebanyak 20 siswa atau 62,50% mencapai ketuntasan dan 12 siswa atau 37,50% tidak tuntas, rata-rata hasil belajar mencapai 73,59 daya serap 73,59 %. Untuk siklus 2 rata-rata hasil belajar mencapai 73,59 daya serap 73,59 %. Data ini dapat dikategorikan cukup.

Pada proses belajar siswa tampak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan bila dibandingkan dengan pendekatan sebelumnya, dilihat dari aktivitas siswa dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terlihat siswa bisa bekerjasama dan berfikir kritis. Adanya kemauan membantu teman dengan arti kata suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Jadi dalam pendekatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan mempunyai hubungan pribadi yang positif dengan siswa. Pada akhirnya pendekatan ini dapat membangun suatu kelompok sosial yang saling menyayangi,

saling menghargai, mempunyai disiplin diri dan komitmen untuk berlaku positif.

Hal ini sejalan dengan Kagen (Trianto, 2007:62) yaitu “untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Juga senada dengan yang diungkapkan oleh Irinato dkk. (2008), pendekatan *Teams Games Tournament* dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menarik, mendalam, dan komunikasi yang intensif. Pada siklus ini tampak siswa sudah mulai berani bertanya jika ada hal yang masih ragu, bersemangat mendengarkan banyak informasi, membuat catatan, mendengarkan soal dengan penuh perhatian dan sangat antusias dalam menjawab pertanyaan.

Dari tampilan data pada siklus 2 terlihat belum mencapai target yang ditentukan maka dapat dikatakan masalah belum teratasi. Hal ini tidak terlepas dari bagaimana aktivitas guru di kelas. Guru juga terlalu banyak menggunakan waktu ketika membentuk kelompok, sehingga waktu yang diberikan pada fase pengenalan konsep dan aplikasi konsep menjadi sedikit dan pelaksanaan pembelajaran pada fase tersebut menjadi kurang optimal, akibatnya konsep PKn menjadi kurang dikuasai oleh siswa yang terlihat pada hasil tes siswa.

Berdasarkan refleksi dan analisis hasil penelitian pada siklus 2, maka kita dapat menyimpulkan bahwa masalah belum dapat diatasi maka perlu adanya siklus 3 untuk mengatasi masalah tersebut.

3. Siklus 3

Berdasarkan analisis data, dapat dilihat bahwa pada saat siklus 2 siswa yang aktif terlihat rata-ratanya 54,95% atau sekitar 17 siswa namun nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 76,73% atau sekitar 26 siswa mengalami peningkatan 21,78%. Jika dimasukkan kedalam kategori yang telah ditetapkan, termasuk kedalam kategori tinggi.

Pertemuan pertama pretest 3 sebanyak 27 siswa atau 84,38% mencapai ketuntasan dan 5 siswa atau 15,63% tidak tuntas, rata-rata hasil belajar mencapai 78,69 daya serap 78,69 %. Posttest 3 sebanyak 29 siswa atau 90,63% mencapai ketuntasan dan 3 siswa atau 6,25% tidak tuntas, rata-rata hasil belajar mencapai 81,09 daya serap 81,09%. Pada pertemuan ketiga diberikan tes akhir siklus sebanyak 30

siswa atau sekitar 93,75% tuntas dan 2 siswa atau 6,25% tidak tuntas.

Berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari siklus 3 maka rata-rata hasil belajar siswa yaitu 83,44 daya serap 83,44 % dan ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 93,75%. Hal ini menunjukkan penelitian pada siklus 3 berhasil karena hasil belajar yang diperoleh pada siklus 3 telah mencapai ketuntasan 93,75% dan rata-rata hasil belajar siswa berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal.

Pada siklus 3 aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas, berfikir bersama saling berinteraksi, saling meyakinkan, menyamakan persepsi, saling menanyakan jawaban dan menjawab pertanyaan merupakan hal-hal yang mengalami peningkatan yang sangat berarti. Siswa yang terlihat sangat antusias mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Hasil observasi pembelajaran siklus 3 berjalan jauh lebih baik dari siklus 2.

Setelah dilakukan pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas XI.IPS.2 ternyata dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Hal ini dapat dilihat dari berkurangnya jumlah siswa yang tidak tuntas dari 24 siswa menjadi 2 siswa. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 75,19% dan hasil belajar siswa 93,75%. Sebagaimana dikemukakan oleh Yamin (2007: 154) metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar. Oleh sebab itu guru perlu memilih metode yang tepat dari sekian banyak metode pembelajaran, jangan hanya menggunakan metode berdasarkan kebiasaan, akan tetapi berdasarkan materi dan sasaran yang akan dicapai.

Aktivitas belajar siswa telah mencapai 75,19% dan ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 93,75%. Guru sudah menguasai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini menunjukkan penelitian pada siklus 3 berhasil karena ketercapaian hasil belajar yang diperoleh siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Penelitian dianggap selesai karena telah sesuai harapan yang diinginkan, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan lanjutan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disusun simpulan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan suatu keadaan bahwa model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan aktivitas (lisan dan emosional) siswa pada Siklus 1 diperoleh rata-rata 37,96% dari 32 siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada Siklus 2 pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diperoleh rata-rata aktivitas (lisan dan emosional) sebesar 54,95% dari 32 siswa pada Siklus 3 pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diperoleh rata-rata aktivitas lisan dan emosional sebesar 75,19%.
2. Hasil belajar siswa sebelum model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus 1 diperoleh data dari 32 siswa hanya 9 orang yang memenuhi nilai KKM dan 22 orang siswa belum memenuhi KKM. Pada Siklus 2 setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diperoleh data dari 32 siswa terjadi peningkatan 20 orang siswa memenuhi nilai KKM dan 10 orang siswa belum memenuhi KKM. Pada Siklus 3 diperoleh sebanyak 30 orang siswa memenuhi nilai KKM dan 2 orang siswa belum memenuhi KKM.
3. Evaluasi yang dikembangkan dalam model pembelajaran TGT ini adalah evaluasi hasil. Penilaian hasil dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa yang dilakukan pada awal pertemuan (pretest) kemudian tes pada pertemuan berikutnya (posttest) dan tes pada akhir siklus. Evaluasi ini dijadikan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran, pada proses ini siswa telah mendapatkan hasil maksimal dan telah memenuhi unsur-unsur kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan telah terbukti secara empiris dapat meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari tes yang telah dilakukan selama tiga siklus, ditemukan adanya perbedaan yang sangat berarti antara hasil pretest dan hasil posttest. Nilai rata-rata hasil tes akhir yaitu setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibanding dengan nilai rata-rata hasil tes awal yaitu sebelum dilakukannya model pembelajaran yang dikembangkan. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil analisa statistik uji *t paired samples test* terhadap keseluruhan nilai prestasi belajar siswa pada siklus 2 dan siklus 3 yaitu diperoleh $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ hal ini menunjukkan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa secara signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah terbukti melalui serangkaian pengujian dapat meningkatkan aktivitas (lisan dan emosional) dan hasil belajar siswa belajar siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bayah.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada Kepala Sekolah sebagai penentu utama kebijakan sekolah, disarankan untuk mengadakan program diklat tentang implementasi penerapan model-model pembelajaran kooperatif
2. Kepada guru bidang studi PKn, model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebaiknya digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Kepada guru-guru yang baru mencoba menerapkan model pembelajaran ini, sebaiknya mengantisipasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Dorongan dari guru sebagai fasilitator dan motivator akan sangat membantu rasa percaya diri siswa sehingga diharapkan aktivitas dan hasil pembelajaran menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab., (1998) *Kajian Terhadap Kinerja Kurikulum 1994 dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, Bandung: Jurusan PPKN dan Hukum IKIP Bandung.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Jhonson, Holubec. 1994. *Cooperative Learning In the Class*. ASCD. Virginia, USA
- Lang dan Evans. 2006. *Models, Strategies, and Methods For effective Teaching*. Perason Education. USA
- Lie, A. 2008. *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta, Gramedia
- Huda Miftahul. 2013. *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Mangkoespoetra. 2005. *Implementasi Model Cooperative Learning Dalam Pendidikan Ips Di Tingkat Persekolahan*. Pendidikan.network
- Sardiman. 2007. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Slavin. R.E.2008. *Psikologi Pendidikan. Teori dan Praktiknya*. Jakarta. Indeks
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Sujana, Nana. 2007. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007), *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: IMTIMA.
- Hidayatullah, 2010. Tesis : *Pengembangan Model Cooperative Learning Dengan Teknik Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Siswa Pada Mata Peajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sd Negeri Di Kecamatan Cimarga*. UPI Bandung.
- Sigit Darsono, 2006. *Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD (Students Teams Division Achievement) dan TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri Dampit Kabupaten Malang*.
- <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/712> 18-09-2013 08.20
- Depari [Ganti](#), 2011. *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Dan Learning Cycle Pada Mata Pelajaran Elektronika Digital*. UPI Bandung. <http://jurnal.upi.edu> 18-09-2013 09.10