

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI NORMA DAN KEADILAN DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT

Pastrineli
SMP Negeri 4 Muara Bungo
pastrineli.zafrial@gmail.com

ABSTRACT

Learning Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) is learning that is democratic, encourages student activity and creativity, challenges, invites meaningful, value-based and fun high-level thinking skills. So with learning like this, it is hoped that students will be interested in learning and can understand the concepts taught well. However, in the learning process, Civics learning becomes boring because it is full of material so that students often forget the material that has been taught by the teacher. Therefore, a model is needed that can reduce or even eliminate students' difficulties in understanding the material. The model used is the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model. Civics lessons can improve student learning completeness. in cycle I the number of students who were complete was 19 students (63.3%) and in cycle II it increased by 25 students (83.3%). Based on the provisions of classical completeness, learning outcomes are declared complete if they have reached 75% and in cycle II it shows that learning outcomes have reached completeness of 83.3% so it can be concluded that students' Civics learning outcomes are declared complete. Increasing the average student learning outcomes In cycle I, the average learning outcome was 69.46 with a medium category, and in cycle II it increased by 11.88 with a score of 81.34 with a high category. Based on the acquisition of student learning outcomes, it can be concluded that Civics learning outcomes have increased after applying the TGT type cooperative learning model.

Keywords: PPKn, TGT, PTK

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pembelajaran yang bersifat demokratis, mendorong aktivitas dan kreativitas siswa, menantang, mengundang kemampuan berfikir tingkat tinggi bermakna, berbasis nilai dan menyenangkan. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini diharapkan siswa berminat mengikuti pembelajaran dan dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang diajarkan. Akan tetapi dalam proses pembelajaran pembelajaran PPKn menjadi membosankan karena sarat dengan materi sehingga siswa sering lupa akan materi yang sudah diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu diperlukan sebuah model yang dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Model yang digunakan adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). pelajaran PPKn dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 19 siswa (63,3%) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah 25 siswa (83,3%). Berdasarkan ketentuan ketuntasan klasikal hasil belajar dinyatakan tuntas apabila sudah mencapai 75% dan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar sudah mencapai ketuntasan sebesar 83,3% jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa dinyatakan tuntas. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa Pada siklus I rata-rata hasil belajar 69,46 dengan

kategori sedang, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,88 dengan perolehan nilai 81,34 dengan kategori tinggi. Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kata Kunci: *PPKn, TGT, PTK*

Submitted	Accepted	Published
June 10th 2023	June 18th 2023	June 30th 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan motivasi belajar. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang nantinya akan dilakukannya dalam kelas. Demikian juga halnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi yang dapat meningkatkan motivasi untuk belajar serta membangkitkan daya kreatifitas siswa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter individu yang bertanggung jawab, demokratis, serta berakhlak mulia. Dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk memahami serta menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik, dan menuntut partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Numan Sumantri, (2001:161) yang mengemukakan bahwa: “PPKn menitikberatkan pada kemampuan dan keterampilan berpikir aktif warga negara, terutama generasi muda, dalam menginternalisasikan nilai-nilai warga negara yang baik (*good citizen*) dalam suasana demokratis dalam berbagai masalah kemasyarakatan (*civic affair*)”

Sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter penerus bangsa. Dalam proses pembelajarannya, PPKn harus dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif. Di mana proses belajar lebih berpusat kepada siswa (*student centered*), suasana kelas yang lebih demokratis, serta guru harus mampu untuk menggali setiap potensi yang ada di dalam diri siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Muhamad Surya (2004:77) yang mengemukakan tentang ciri-ciri proses pengajaran yang efektif, diantaranya yaitu:

1. Berpusat pada siswa, dalam hal ini siswa menjadi subyek utama. Oleh karena itu, dalam proses pengajaran hendaknya siswa menjadi perhatian utama dari para guru.
2. Interaksi edukatif antara guru dengan siswa, maksudnya guru harus memahami serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
3. Suasana Demokratis, suasana kelas yang demokratis ini akan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mewujudkan dan mengembangkan hak dan kewajibannya.
4. Variasi metode mengajar, dengan metode mengajar yang bervariasi, guru tidak mengajar hanya dengan satu metode saja, melainkan berganti-ganti sesuai dengan keperluannya.
5. Guru profesional, guru harus mempunyai keahlian yang memadai, rasa tanggung jawab yang tinggi serta memiliki rasa kebersamaan dengan sejawatnya.

6. Bahan yang sesuai dan bermanfaat, harus bersumber pada kurikulum yang telah ditetapkan dengan baku.
7. Lingkungan yang kondusif, keberhasilan suatu pendidikan akan banyak ditentukan oleh keadaan lingkungannya.
8. Sarana belajar yang menunjang, proses pembelajaran dan pengajaran akan berlangsung secara efektif apabila ditunjang dengan sarana yang baik.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memahami nilai-nilai warga negara yang baik. Sehingga siswa sebagai generasi muda dapat berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat yang demokratis. Sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter penerus bangsa dalam proses pembelajarannya, PPKn harus dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif. Di mana proses belajar lebih berpusat kepada siswa (*student centered*), suasana kelas yang lebih demokratis, serta guru harus mampu untuk menggali setiap potensi yang ada di dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di kelas 7.5 SMP Negeri 4 Muara Bungo proses pembelajaran PPKn banyak mengalami berbagai kendala. Kendala yang ditemukan berasal dari pihak guru dan siswa. Permasalahan dari pihak guru adalah 1) lebih sering menggunakan metode ceramah, 2) sering menyampaikan materi secara klasikal, 3) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok, 4) kurang memberi motivasi kepada siswa yang mendapat prestasi, 5) kurang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan sesama teman kelompoknya.

Sedangkan permasalahan dari pihak siswa yaitu 1) siswa kurang aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi, 2) kurang berinteraksi sesama temannya, 3) siswa yang berprestasi kurang dapat tersalurkan prestasinya sesama temannya, 4) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok, 5) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap, nilai dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Permasalahan ini berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah. Rata-rata ulangan harian siswa pada pembelajaran PPKn adalah 65 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PPKn adalah 72.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti temui perlu adanya perubahan proses bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penggunaan model pembelajaran yang tepat. Menurut Hamzah (2009:2) bahwa model pembelajaran adalah “strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran”.

Dalam memilih strategi pembelajaran guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran seperti dalam pembelajaran PPKn guru dapat menggunakan model kooperatif tipe TGT. Menurut Saco dalam Rusman (2010:224 dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Menurut Robert E. Slavin (2008:13), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai

dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *TGT* adalah suatu permainan yang sangat menarik bagi siswa, dimana dalam permainan tersebut masing-masing tim akan mendapatkan skor. Baik skor yang rendah maupun skor tertinggi.

Menurut Slavin (2008:166) turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa yang berprestasi tinggi sebelumnya untuk ditempatkan pada meja turnamen 1, tiga siswa berikutnya pada meja turnamen 2, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama selesai, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja turnamen akan naik tingkat ke meja turnamen berikutnya yang lebih tinggi. Siswa dengan skor tertinggi kedua tetap tinggal di meja yang sama dan yang memperoleh skor terendah diturunkan ke meja turnamen yang lebih rendah, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

Ada beberapa teori yang menjadi pertimbangan penulis dalam menerapkan *cooperative learning tipe team game tournament* diantaranya teori Slavin dan Jhonson mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menghasilkan masukan positif yaitu siswa belajar lebih keras, hasil belajar terus meningkat, tingkat penalaran lebih tinggi, materi pembelajaran lebih lama diingat, dan meningkatkan motivasi internal dan eksternal. Game dalam pembelajaran dapat menumbuhkan inisiatif, kemampuan-kemampuan yang kreatif, dan semangat berkompetisi yang sehat. Pemberian penghargaan tidak selalu harus berwujud barang, tetapi dapat juga berupa pujian-pujian dan hadiah-hadiah inmaterial. Teori-teori tersebut dapat dikaitkan dengan *TGT*, karena *TGT* di dalam pelaksanaannya mengandung unsur-unsur yang sesuai dengan yang dikemukakan dalam teori-teori tersebut, yaitu adanya unsur kompetisi yang sehat dan pemberian penghargaan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang hanya tidak berwujud barang tetapi juga pujian-pujian yang bersifat in-material.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PPKn siswa menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi norma dan keadilan di Kelas 7.5 SMP Negeri 4 Muara Bungo”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart. Hopkins dalam Rochiati (2008: 11) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan terdiri dari dua siklus dalam setiap akhir siklus dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pada setiap akhir siklus akan dilakukan tes akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 7.5 SMP Negeri 4 Muara Bungo dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Materi pada pelaksanaan penelitian yaitu norma dan keadilan sub materi

norma dalam kehidupan masyarakat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini ada dua, yaitu data kuantitatif digunakan teknik analisis statistik deskriptif sedangkan data kualitatif menggunakan teknik analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2010), aktivitas dalam teknik analisis interaktif untuk menganalisis data yang terkumpul, meliputi; reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Indikator keberhasilan penelitian dikatakan tercapai jika hasil belajar PPKn meningkat mencapai 75% dilihat dari jumlah siswa yang nilainya telah mencapai KKM sebanyak 75% dari jumlah seluruh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan satu kali ulangan harian di akhir siklus. Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa dalam mengajar dilakukan setiap kali pertemuan. Kegiatan guru dalam pembelajaran adalah: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran dan skenario pembelajaran, 2) membangkitkan skemata siswa dengan memajang gambar, 3) tanya jawab tentang gambar 4) menugasi siswa menceritakan isi gambar ke depan kelas, 5) guru menyajikan materi, 6) membentuk kelompok siswa, 7) menugasi siswa mengerjakan LKPD, 8) meminta perwakilan kelompok untuk menampilkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kelompok lain menanggapi, 9) meluruskan jawaban siswa dan mencocokkan dengan kunci LKPD. 10) guru membentuk kelompok baru/*Tournament*, 11) Siswa duduk dalam meja *Tournament* dan siap melaksanakan permainan, 12) siswa melakukan permainan sesuai dengan arahan guru, 13) menghitung skor, 14) memberikan penghargaan kepada kelompok. Hasil observasi kegiatan guru adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Proses Mengajar Guru

No	Pengamat	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Siklus 1	60%	Cukup	72%	Baik
2	Siklus 2	81%	Sangat Baik	96%	Sangat Baik

Pada siklus I pertemuan I kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 60% berada ada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 72% berada ada kategori baik. Dan pada Siklus II pertemuan I kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 81% berada ada kategori sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 menjadi 96% berada ada kategori sangat baik.

Selanjutnya hasil pengamatan proses belajar siswa dalam pembelajaran adalah: 1) mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) memperhatikan gambar, 3) tanya jawab tentang gambar 4) siswa menceritakan isi gambar ke depan kelas, 5) mendengarkan guru menyajikan materi, 6) siswa duduk dalam kelompok, 7) siswa mengerjakan LKPD, 8) perwakilan kelompok menampilkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kelompok lain menanggapi, 9) mencocokkan LKPD dengan kunci jawaban, 10) Siswa duduk dalam meja *tournamen* dan siap melaksanakan permainan, 12) siswa melakukan permainan sesuai dengan arahan guru, 13) siswa menghitung skor, 14) menerima penghargaan yang diberikan guru. Hasil pengamatan proses belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Proses Belajar Siswa

No	Pengamat	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Siklus 1	62%	Cukup	78%	Baik
2	Siklus 2	84%	Sangat Baik	94%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa terdapat peningkatan proses belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*). Pada siklus I pertemuan I kegiatan belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 62% berada ada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 78% berada ada kategori baik. Dan pada Siklus II pertemuan I proses belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 84% berada ada kategori sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 menjadi 94% berada ada kategori sangat baik.

Data hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Ketuntasan hasil Belajar PPKn Siswa

Uraian	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Kategori
Siklus I	30	19 (63,3%)	11 (36,7%)	Tidak Tuntas
Siklus II	30	25 (83,3%)	5 (16,7%)	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 19 siswa (63,3%) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah 25 siswa (83,3%). Berdasarkan ketentuan ketuntasan klasikal hasil belajar dinyatakan tuntas apabila sudah mencapai 75% dan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar sudah mencapai ketuntasan sebesar 83,3% jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa dinyatakan tuntas.

Selain data tentang ketuntasan siswa menunjukkan peningkatan, rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Adapun perolehan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar PPKn Siswa

Uraian	Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	Kategori	Peningkatan
Siklus I	69,46	Sedang	0
Siklus II	81,34	Tinggi	11,88

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa hasil belajar PPKn mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata hasil belajar 69,46 dengan kategori sedang, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,88 dengan perolehan nilai 81,34 dengan kategori tinggi. Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembahasan

Hasil penelitian dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran norma dalam kehidupan masyarakat bahwa peneliti membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk RPP sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian pada siklus I, kegiatan kurang berjalan dengan baik, sebab peneliti kurang berpengalaman dalam mengajar dan membangkitkan skemata siswa melalui media gambar. Pada siklus II gambar yang ditampilkan dengan jelas. Dengan mengamati gambar, pengetahuan dan pengalaman siswa yang berkaitan dengan norma dalam kehidupan masyarakat menjadikan siswa lebih aktif, selain itu untuk membangkitkan skemata siswa, gambar juga digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran.

Aktivitas penyajian materi pelajaran dilakukan dengan baik. Aktivitas tersebut dimaksudkan untuk melihat kembali lembaran isi yang ditulis dalam penyajian materi pelajaran. Untuk menggali informasi pada penyajian kelas dilakukan dengan belajar kelompok. Pada saat pembentukan kelompok, siswa dibagi secara heterogen, sesuai dengan menurut Slavin (2009:166) "tim dalam *TGT* merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari empat orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda di kelas, ditinjau dari kinerja dan jenis kelamin". Kegiatan kelompok dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi pengalaman dengan teman, dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat.

Kegiatan belajar kelompok kurang dapat dilakukan sesuai dengan langkah-langkahnya, karena dalam pembagian kelompok siswa ribut mencari tempat duduknya masing-masing, sehingga waktu lebih banyak habis untuk membagi kelompok. Kegiatan berdiskusi dan pengisian LKPD dapat berjalan dengan baik dan siswa juga bisa bekerjasama dengan baik serta siswa saling membantu dalam kelompoknya. Kegiatan selanjutnya adalah: melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, dan kelompok lain menanggapinya, guru meluruskan jawaban siswa yang dilakukan oleh peneliti sehingga siswa mengetahui jawaban yang benar supaya siswa lebih mengerti dan paham, kemudian melakukan permainan *Tournament*, menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Semua kegiatan terlaksana dengan cukup baik, melaporkan hasil diskusi ke depan kelas terlaksana dengan baik, tapi tanggapan dari kelompok lain belum terlaksana karena siswa masih malu-malu mengeluarkan pendapatnya. Pemberian tes terlaksana dengan baik dan pemberian penghargaan kepada kelompok dilakukan dengan baik. Hasil tes tentang norma dalam kehidupan masyarakat cukup baik. Keberhasilan tes dapat diketahui dari rata – rata hasil belajar siswa siklus I kualifikasi baik.

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 ada dilakukan beberapa hal yang terjadi permasalahan adalah nilai hasil belajar siswa tidak optimal tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal hal ini disebabkan 1) Peserta didik tidak memahami materi yang telah dipelajari. 2) Siswa belum termotivasi 2) Ruang kelas yang kurang nyaman. 3) Media yang digunakan kurang menarik. 4) Guru harus bisa memberikan umpan balik sehingga peserta didik merespon materi yang disampaikan. Dengan tidak mencapainya hasil ini maka penulis melanjutkan ke siklus 2 Siklus II. Permasalahan yang ditemukan pada siklus I antara lain peserta didik masih bingung mendeskripsikan macam-macam norma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Akan tetapi peneliti memperbaiki pada siklus II sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II.

Pembelajaran tentang norma dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Karena waktu pada siklus II ini

guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, merespon pembelajaran siswa terlihat aktif, sehingga proses pembelajaran terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Aktivitas pada penyajian kelas dan diskusi sudah dilaksanakan dengan baik. Aktivitas tersebut dimaksudkan untuk melihat kembali kebenaran isi diskusi. Kegiatan ini dilakukan untuk membangkitkan dan menggali informasi pada saat diskusi kelompok dilakukan. Pada saat pembentukan kelompok, siswa dibagi kelompok secara heterogen. Kegiatan kelompok dimaksudkan untuk melatih siswa berbagi pengalaman dengan temannya dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat.

Kegiatan belajar kelompok berjalan dengan baik, karena dalam pembagian kelompok tempat duduk siswa sudah diatur menurut kelompok, siswa tidak ribut lagi mencari tempat duduknya masing-masing sehingga waktu bisa digunakan seefisien mungkin. Kegiatan mengisi LKPD dapat berjalan dengan baik, dan siswa bisa bekerja sama dengan baik, serta mereka saling membantu dalam kelompoknya. Begitu juga pada kegiatan *torunament* berjalan sesuai dengan rencana.

Kegiatan melaporkan hasil diskusi ke depan kelas terlaksana dengan baik, tanggapan dari kelompok lain sudah terlaksana dengan baik karena siswa sudah berani mengeluarkan pendapatnya. Pemberian tes terlaksana dengan baik dan pemberian penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi juga bisa dilaksanakan dengan baik. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 69,46 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,34. Siswa yang mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan pada siklus I adalah sebanyak 19 orang (63,3%) dan pada siklus II sebanyak 25rang (83,3%).

Berdasarkan pengamatan siklus II yang diperoleh maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan pembelajaran PPKn tentang norma dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* bagi siswa kelas 7.5 SMP Negeri 4 Muara Bungo.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini memiliki keunggulan sebagai berikut 1) Memperluas wawasan peserta didik 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain. 3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar. 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar. 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui kontruksi oleh peserta didik itu sendiri. 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain. 7) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. 8) Pembentukan kelompok – kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor, peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui kegiatan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dimulai dari kegiatan Siklus 1 dan diakhiri dengan Siklus 2 menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PPKn di Kelas 7.5 SMP Negeri 4 Muara Bungo dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kegiatan pembelajaran tidak hanya dinilai dengan hasil belajar saja namun dapat dilihat dari proses kegiatan hal ini dapat terlihat berdasarkan pengamatan guru terhadap peserta didik. Pada siklus I pertemuan I kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tuarnament*) adalah 60% berada ada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 72% berada ada kategori baik. Dan pada Siklus II pertemuan I kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan

model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 81% berada ada kategori sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 menjadi 96% berada ada kategori sangat baik.

Sedangkan hasil pengamatan terhadap proses belajar siswa juga mengalami penignkatan. Pada siklus I pertemuan I kegiatan belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 62% berada ada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 78% berada ada kategori baik. Dan pada Siklus II pertemuan I proses belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tuarnament*) adalah 84% berada ada kategori sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 menjadi 94% berada ada kategori sangat baik.

Dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 19 siswa (63,3%) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah 25 siswa (83,3%). Berdasarkan ketentuan ketuntasan klasikal hasil belajar dinyatakan tuntas apabila sudah mencapai 75% dan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar sudah mencapai ketuntasan sebesar 83,3% jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa dinyatakan tuntas. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa Pada siklus I rata-rata hasil belajar 69,46 dengan kategori sedang, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,88 dengan perolehan nilai 81,34 dengan kategori tinggi. Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik antara lain : 1) Dengan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas hendaknya guru termotivasi untuk mempersiapkan pembelajaran yang lebih baik. 2) Guru membiasakan menganalisis hasil belajar peserta didik secara terus menerus, berkala, terprogram, dan berkesinambungan. 3) Guru hendaknya mampu menyajikan materi pelajaran PPKn dengan Team Games Tournament (TGT) dan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga kemampuan peserta didik dapat terus meningkat. 4) Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas memberi kontribusi dan manfaat bagi perbaikan proses pembelajaran 5) Penelitian hendaknya merupakan hasil perbaikan pembelajaran yang dapat bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah atau hambatan dalam proses belajar mengajar, dan 6) Mengadakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme seorang guru sebagai tenaga pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Djahiri. 1996. *Pendidikan Pancasila II*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bandar Standar Nasional Pendidikan.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta:PT Rajawali Pers
- Nur Asma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Press Padang

- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Ed I, Cet 2 Jakarta: Kencana.
- Rochciati. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Rosdakarya.
- Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, T Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Solihatin, Etin. 2011. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algensindo.
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS : Surakarta.