
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT PADA MATA PELAJARAN PKN

Sri Yulastini
SMP Negeri 6 Muaro Bungo
Email: sriyulastini20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) pada mata pelajaran PKN di kelas IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas IX.2 SMP Negeri 6 Muaro Bungo pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo dengan jumlah siswa adalah 28 orang. Karakteristika siswa diantaranya: 17 orang adalah perempuan dan 11 orang adalah siswa laki-laki dengan 7 siswa mempunyai kemampuan akademis tinggi, 10 siswa mempunyai kemampuan akademis sedang, 11 siswa mempunyai kemampuan akademis rendah. Tahapan dalam penelitian mulai dari perencanaan tindakan yang meliputi :penyiapan sarana pendukung, penyiapan instrument penelitian, serta penyiapan sarana refleksi. Setelah perencanaan tindakan, dilakukan pelaksanaan tindakan, dilanjutkan dengan observasi dan diakhiri dengan refleksi. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian diperoleh terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan rata-rata pada observasi awal adalah 73,1 meningkat menjadi 80,6 pada akhir siklus I. Terjadi peningkatan 7 poin. Peningkatan juga terjadi pada pencapaian KKM yang awalnya 61% pada observasi awal meningkat menjadi 82% di akhir siklus I. Karena keterbatasan waktu penelitian, peneliti menghentikan penelitian pada siklus I.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, TGT (Team Games Tournaments), PTK

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes by implementing the TGT (Team Games Tournaments) learning model in Civics subjects in class IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo. This research uses the classroom action research (PTK) method. The research was carried out in class IX.2 of SMP Negeri 6 Muaro Bungo in the even semester of the 2021/2022 academic year. The research subjects were class IX.2 students at SMPN 6 Muaro Bungo with a total of 28 students. Student characteristics include: 17 students are female and 11 students are male students with 7 students having high academic abilities, 10 students having medium academic abilities, 11 students having low academic abilities. The stages in the research start from action planning which includes: preparing supporting facilities, preparing research instruments, and preparing reflection facilities. After action planning, action is carried out, followed by observation and ending with reflection. Data were analyzed descriptively. The research results showed that there was an increase in the average student learning outcomes after using the TGT (Team Games Tournament) learning model with an average initial observation of 73.1, increasing to 80.6 at the end of cycle I. There was an increase of 7 points. An increase also occurred in the achievement of the KKM, which was initially 61% in the initial observation, increasing to 82% at the end of cycle I. Due to limited research time, the researcher stopped the research in cycle I.

Keywords: Learning Model, TGT (Team Games Tournaments), PTK

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan ini merupakan hal yang terus berkembang pada abad 21, terutama sekolah sebagai penghasil sumber daya manusia. Menurut Mulyasa, (2006:53) "keberhasilan pendidikan adalah tanggung jawab sekolah, masyarakat, dan pemerintah". Berbagai upaya terus pemerintah lakukan demi tercapainya tujuan pendidikan, seperti diantaranya melakukan pembaharuan kurikulum dengan menetapkan kurikulum yang sekarang digunakan adalah kurikulum 2013. Menurut Permendikbud No. 68 Tahun 2013 tentang tujuan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Selanjutnya Achmad Munib, dalam Jurnal Marisi Sitorus (2019) menyatakan bahwa "proses kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah (SMP dan SMA/SMK) seharusnya berlangsung menarik, aktifitas siswa sebagai pembelajaran selalu antusias dalam mengikuti setiap mata pelajaran".

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan, pembelajaran masih terlihat pasif dimana penyampaian informasi hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa, siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru kemudian membuat catatan untuk hal-hal yang dianggap penting sehingga pembelajaran terlihat monoton, tidak menarik dan kurangnya keaktifan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rochiati Wiriaatmadja (2010: 11) mengungkapkan bahwa mutu pembelajaran PPKn saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan yang

berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah metode yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi, tidak sesuai dengan kondisi kelas, serta tidak menarik bagi siswa. Kejadian serupa juga berlaku pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 6 Muaro Bungo, dimana umumnya siswa menganggap mata pelajaran PKn adalah pelajaran yang membosankan dan juga sering dialokasikan pada jam terakhir sekolah saat siswa sudah berkurang minat belajarnya dibandingkan pada pagi hari.

Hal ini juga mendukung kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang tidak fokus pada pelajaran, ada yang bermain pulpen, melamun, mengantuk, maupun bercanda dengan teman sebelahnya. Tentu keadaan pembelajaran seperti ini perlu diantisipasi karena siswa akan memiliki hambatan dalam menguasai materi yang dipelajari dan akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang tercantum dalam standar kompetensi. Jika hal ini berlangsung terus menerus maka pendidikan yang diselenggarakan dapat dikatakan gagal karena selain tidak mengajak para pembelajar untuk turut aktif, dan kreatif juga hasil evaluasi yang diperoleh selalu dibawah standar ketuntasan belajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan membuat proses belajar menjadi menarik dengan menerapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran sangat penting bagi siswa, terutama model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa serta meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran juga harus menumbuhkan minat dan perhatian untuk meningkatkan interaksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikut kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat tentu sangat diidamkan oleh banyak penagajar namun pemilihan model pembelajaran yang tepat masih menjadi kendala mendasar bagi banyak pendidik. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan diatas adalah Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) . TGT adalah salah

satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *games* dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan *games* yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen (dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis). Inti dari model ini adalah adanya *games* dan *tournaments* akademik. Masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja *tournaments*. Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertugas memberikan jawaban seta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Untuk memastikan apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam *games* dan *tournaments* akademik. Game hanya diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok, sedangkan *tournaments* diikuti oleh semua siswa. Ketika *tournaments* akademik, siswa akan dipisahkan dengan kelompok asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja *tournaments*. Setiap meja *tournaments* terdiri dari beberapa siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Penentuan dimana meja *tournaments* yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru, yaitu dengan melihat homogenitas akademik. Maksudnya, siswa yang berada

dalam satu meja *tournaments* adalah siswa dengan kemampuan akademiknya setara. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan nilai yang diperoleh saat pre-test.

Pendekatan yang digunakan dalam TGT adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut: a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional. b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan. c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit). e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, c) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, e) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, g) motivasi belajar lebih tinggi, h) prestasi belajar lebih baik, i) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Eko Budi Sulistyono dan Nani Mediatati yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments)* dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2018-2019, hal tersebut dapat ditunjukkan dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada pra siklus terdapat 8 siswa (33.33%) yang mendapatkan nilai tuntas KKM dan meningkat menjadi 19 siswa (79.17%) pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa (100%). Disamping itu model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan sikap dan perilaku siswa antara lain kerjasama, gotong royong, tanggung jawab, dan demokratis. Kemudian hal yang sama juga terdapat pada penelitian sebelumnya oleh Rury Kurniawati dan Abdul Gafur Daniamiseno dengan judul penelitian *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn* dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 82.31 pada siklus ke-1, 87,69 pada siklus ke-2 dan 83,85 pada siklus ke-3. Dengan demikian dari data kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

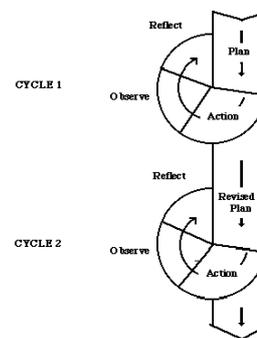
Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Mata Pelajaran PPKn*".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo? Dengan tujuan meningkatkan hasil belajar

siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) pada mata pelajaran PPKn di kelas IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang metodenya dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Metode ini merupakan serangkaian siklus yang saling terkait. Setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu persiapan tindakan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Berikut adalah diagram dari penelitian ini:



Gambar 1. Diagram siklus PTK

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IX.2 SMPN 6 Muaro Bungo dengan jumlah siswa adalah 28 orang. Karakteristika siswa diantaranya: 17 orang adalah perempuan dan 11 orang adalah siswa laki-laki dengan 7 siswa mempunyai kemampuan akademis tinggi, 10 siswa mempunyai kemampuan akademis sedang, 11 siswa mempunyai kemampuan akademis rendah. Tahapan dalam penelitian adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan Tindakan, meliputi penyusunan skenario pembelajaran, yaitu pembuatan RPP. Penyusunan sarana pendukung, diantaranya mempersiapkan LKS, power point untuk presentasi materi ajar, handout, serta pembagian kelompok.. Penyusunan instrument penelitian berupa lembar observasi,

instrumen pengukur hasil belajar dan instrumen refleksi. Penyiapan sarana refleksi. (2) Pelaksanaan tindakan. (3) observasi, (4) refleksi. Refleksi meliputi refleksi proses dan refleksi prestasi belajar. Bahan refleksi proses adalah semua hasil observasi, yaitu: catatan-catatan selama pembelajaran di kelas berlangsung, lembar observasi untuk guru, catatan anekdot interaksi guru-siswa, lembar observasi organisasi kelas, lembar observasi untuk keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, dll. Sedangkan bahan refleksi prestasi belajar adalah skor kuis, bentuk-bentuk kesalahan yang dialami siswa, dan jumlah (persentase) siswa yang masih mengalami kesalahan. Refleksi dilakukan dengan cara diskusi. Karena penelitian ini adalah penelitian kolaboratif, maka peserta diskusi adalah semua tim peneliti.

Indikator dari tercapainya tujuan penelitian ini minimal 75% siswa mendapat nilai UH di atas KKM dan nilai rata-rata UH minimal 75. Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus dua.

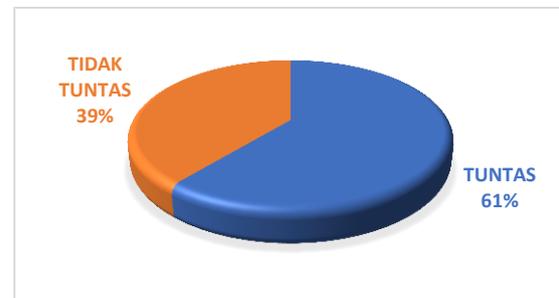
Data dianalisis secara deskriptif, melalui tahapan: penyajian data dalam tabel, menghitung rata-rata dan prosentase, kemudian dilakukan pemaknaan terhadap hasil hitungan. Dalam PTK dikenal istilah saturasi, yaitu kecukupan data, yaitu suatu aktifitas untuk melakukan pengukuran berulang kali jika proses dan hasil evaluasi meragukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IX.2 SMP Negeri 6 Muaro Bungo, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul pada saat proses belajar-mengajar berlangsung antara lain: 1) banyaknya siswa yang tidak fokus pada pelajaran, 2) kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, ini dapat terlihat dari ada yang bermain pulpen, melamun, mengantuk, maupun bercanda dengan teman sebelahnya. 3) Hasil ulangan siswa pun masih banyak yang rendah sehingga harus mendapatkan

remedi. Permasalahan di atas menunjukkan hasil belajar siswa rendah.

Berikut akan disajikan diagram yang menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Gambar 2. menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam observasi awal.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa dalam Observasi Awal

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengajarkan pokok bahasan sebagai skenario PTK siklus pertama. Peneliti dalam siklus pertama merencanakan PTK untuk 8 jam pelajaran yang setiap jamnya menggunakan waktu 40 menit. Selain RPP, peneliti juga mempersiapkan: a) lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dikerjakan di kelas, b) petunjuk soal dan jawaban untuk games dalam pelaksanaan model TGT (*Teams Games Tournaments*), c) lembar *games battleship* dalam pelaksanaan model TGT (*Teams Games Tournaments*), d) petunjuk, soal serta jawaban untuk *Tournaments* dalam pelaksanaan model TGT (*Teams Games Tournaments*), e) perlengkapan *Tournaments battleship* dalam pelaksanaan model TGT (*Teams Games Tournaments*), f) tampilan presentasi untuk pendukung penyampaian materi

Dalam pelaksanaan tindakan kelas proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Januari hingga 9 Februari 2022.

Pertemuan pertama, Pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2022, dengan tahapan sebagai berikut: 1) Tahap I, peneliti memastikan semua siswa sudah siap untuk mengikuti proses pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti juga menjelaskan mengenai model pembelajaran yang akan di pakai yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). 2) Tahap II, peneliti menyampaikan materi tentang keberagaman Indonesia yaitu mengenai makna persatuan dalam kebangsaan dan prinsip persatuan dalam keberagaman suku, agama, ras, dan antar golongan. 3) Tahap III, peneliti membagikan LKS yang telah dipersiapkan dan meminta siswa untuk masuk ke dalam kelompok yang telah dibagi, siswa mengerjakan LKS tersebut dalam kelompok, memotivasi siswa untuk belajar bersama serta berdiskusi dalam kelompok, dan juga saling membantu jika ada anggota kelompoknya yang belum bisa karena akan mempengaruhi nilai/poin kelompok. Peneliti memberitahukan bahwa apabila ada kesulitan dalam mengerjakan soal mereka bisa terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Bila masih mengalami kesulitan barulah bertanya kepada guru. 4) Tahap IV, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengadakan *games* dengan memakai permainan *battleship* yang sudah dimodifikasi sebagai alat bantu. 5) Tahap V, Peneliti bersama-sama dengan siswa mereview kembali dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Peneliti juga memberikan PR untuk dikerjakan oleh siswa dirumah.

Pertemuan Kedua, pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2022 dengan tahapan belajar sebagai berikut: 1) Tahap I, peneliti memastikan semua siswa sudah siap untuk mengikuti proses pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi

dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Tahap II, peneliti menyampaikan materi tentang permasalahan keberagaman dalam masyarakat. 3) Tahap III, peneliti membagikan LKS yang telah dipersiapkan dan meminta siswa untuk masuk ke dalam kelompok yang telah dibagi, siswa mengerjakan LKS tersebut dalam kelompok, memotivasi siswa untuk belajar bersama serta berdiskusi dalam kelompok, dan juga saling membantu jika ada anggota kelompoknya yang belum bisa karena akan mempengaruhi nilai/poin kelompok. Peneliti memberitahukan bahwa apabila ada kesulitan dalam mengerjakan soal mereka bisa terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Bila masih mengalami kesulitan barulah bertanya kepada guru. 4) Tahap IV, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengadakan *games* dengan memakai permainan *battleship* yang sudah dimodifikasi sebagai alat bantu. 5) Tahap V, Peneliti bersama-sama dengan siswa mereview kembali dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Mengumumkan bahwa pertemuan berikutnya akan dilakukan *Tournaments* dan meminta siswa dapat mempersiapkan diri.

Pertemuan Ketiga, pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2022 dengan tahapan belajar sebagai berikut: 1) Tahap I, peneliti memastikan semua siswa sudah siap untuk mengikuti proses pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan selama *tournament*. 2) Tahap II, peneliti menyampaikan materi tentang upaya pencegahan konflik yang bersifat SARA. 3) Tahap III, peneliti membagikan LKS yang telah dipersiapkan dan meminta siswa untuk masuk ke dalam kelompok yang telah dibagi, siswa mengerjakan LKS tersebut dalam kelompok, memotivasi siswa untuk belajar bersama serta berdiskusi dalam kelompok, dan juga saling membantu jika ada anggota

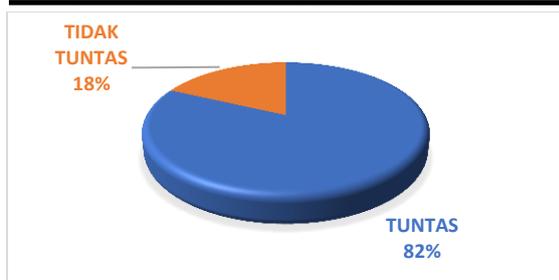
kelompoknya yang belum bisa karena akan mempengaruhi nilai/poin kelompok. Peneliti memberitahukan bahwa apabila ada kesulitan dalam mengerjakan soal mereka bisa terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Bila masih mengalami kesulitan barulah bertanya kepada guru. 4) Tahap IV, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengadakan *games* dengan memakai permainan *battleship* yang sudah dimodifikasi sebagai alat bantu. 5) Tahap V, Peneliti bersama-sama dengan siswa mereview kembali dan menyimpulkan hasil pembelajaran. mengumumkan bahwa pertemuan berikutnya akan dilakukan ulangan harian dan meminta siswa dapat mempersiapkan diri.

Pertemuan Keempat, pada pertemuan ke empat diadakan ulangan harian pada tanggal 9 Februari 2022 dalam pertemuan ini peneliti memberikan soal tes untuk menguji atau melihat hasil belajar siswa. Soal yang diberikan mengenai Keberagaman Indonesia.

Observasi dan Evaluasi, observasi dilakukan dengan bantuan dari Kepala SMPN 6 Muaro Bungo serta salah satu guru untuk mengamati pelaksanaan tindakan pada saat proses pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan kepada siswa dan guru. 1) Observasi terhadap siswa, observasi ini dilakukan untuk mengamati aktifitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang telah disediakan sebelumnya, hal yang diamati diantaranya: a) Perhatian siswa ketika penyampaian materi, aktifitas belajar siswa dapat dilihat dari perhatian siswa selama peneliti menyampaikan materi. Perhatian yang dimaksud adalah sikap mendengarkan, tidak mengobrol dengan teman, menjawab pertanyaan yang diberikan, dan bertanya ketika tidak mengerti. b) Mengerjakan LKS, yang observasi yaitu kemauan siswa untuk

mengerjakan setiap soal yang diberikan dalam LKS, hal ini juga mencerminkan aktifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. c) Aktif berdiskusi dalam kelompok, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) menempatkan siswa dalam kelompok dengan tujuan agar siswa dapat belajar bersama serta berdiskusi dalam kelompok, dan saling membantu jika ada anggota kelompoknya yang mengalami kendala selama proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa dalam berdiskusi dalam kelompok dapat mencerminkan aktifitas belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain observasi terhadap aktifitas belajar siswa juga dilakukan observasi berdasarkan hasil penilaian melalui poin *games* dan *tournaments* yang dilakukan selama tindakan kelas dilakukan. Peneliti juga melakukan observasi terhadap hasil prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dalam tes yang dilakukan melalui ulangan harian yang dilakukan pada tanggal 9 Februari 2022.

Secara umum suasana kelas dapat digambarkan penuh antusias, walau masih ada ditemukan beberapa anak yang kurang aktif dan kurang peduli. Kelas menjadi lebih hidup dan juga diskusi dalam kelompok lebih sering terjadi, siswa juga mulai mau saling bertanya dan membantu teman dalam kelompok jika ada yang belum paham dan mengerti. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan penuh tawa karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang memasukkan unsur *games* dan *tournaments*. Siswa mulai menunjukkan perhatian ketika materi diberikan dan bertanya ketika belum menguasai materi yang diberikan. Secara grafik dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa dalam Siklus I

Observasi terhadap peneliti dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Aspek-aspek yang diamati adalah penyampaian model pembelajaran yang akan digunakan, memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi, bimbingan kepada kelompok, pengambilan kesimpulan, pengelolaan waktu, dan suasana kelas. Hasil observasi adalah sebagai berikut: 1) Penyampaian model pembelajaran yang akan digunakan, peneliti sudah menjelaskan model pembelajaran dengan jelas meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mengerti model pembelajaran yang dimaksud karena belum pernah sebelumnya mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut. 2) Memotivasi siswa, peneliti di awal pembelajaran telah memotivasi siswa untuk dapat belajar bersama dengan sistem kelompok, peneliti sudah mengulang memotivasi siswa sepanjang pembelajaran berlangsung. 3) Penyampaian materi, penyampaian materi telah dilakukan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan bersedia menjawab pertanyaan yang diajukan. Suara peneliti cukup jelas dan keras. 4) Bimbingan kepada kelompok, peneliti juga sudah melakukan pendampingan kepada kelompok-kelompok. Peneliti juga meminta kelompok terlebih dahulu berdiskusi dengan teman anggota kelompok jika

mengalami kesulitan. 5) Pengambilan kesimpulan, sudah dilakukan peneliti di akhir pembelajaran dengan membimbing siswa mengungkapkan pembelajaran hari ini. 6) Pengelolaan waktu, pengelolaan waktu cukup baik, peneliti tidak melebihi waktu yang tersedia, dengan keterbatasan waktu peneliti melakukan game dengan waktu yang ketat. 7) Suasana kelas, siswa dan peneliti menunjukkan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai bahan refleksi, peneliti menyajikan perbandingan aktifitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dengan pada observasi awal. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

No Absen	L/P	Observasi Awal	Siklus I
1	L	100	98
2	P	51	75
3	L	60	75
4	P	86	87
5	P	66	73
6	P	72	75
7	P	79	80
8	L	59	68
9	P	86	87
10	P	89	85
11	P	53	75
12	L	92	95
13	P	82	80
14	L	59	75
15	L	52	70
16	L	80	81
17	P	82	80
18	P	75	77
19	P	90	85
20	L	58	70
21	L	60	76
22	P	79	80
23	P	24	72
24	P	91	95
25	L	75	80
26	P	85	87
27	L	67	79
28	P	96	98
RATA-RATA KELAS		73,1	80,6
PERSENTASE KETUNTASAN		61%	82%

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Observasi dan Siklus I

Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus satu secara keseluruhan dapat dirangkum pada tabel berikut:

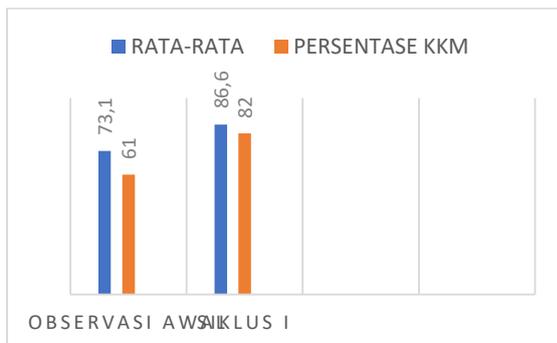
KOMPONEN	AWAL	SIKLUS I
Rata-rata Kelas	73,1	80,6
Pencapaian KKM	61%	82%

Rata-rata kelas mengalami peningkatan 7 poin dan pencapaian KKM juga mengalami peningkatan sebanyak 21%

Keterangan Telah terjadi peningkatan rata-rata kelas serta persentase pencapaian KKM serta sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Karena keterbatasan waktu pelaksanaan maka PTK dihentikan sampai siklus I.

Tabel 4. Hasil PTK Siklus I

Secara grafik dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Peningkatan hasil belajar siswa selama penelitian dilakukan

Refleksi pada tindakan kelas siklus I dapat dirangkum dalam beberapa poin berikut: a) Siswa belajar dalam bentuk kelompok dan semua siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran. b) Penjelasan peneliti kepada siswa mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sudah jelas, sehingga siswa sudah mengenali model

pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan proses belajar dapat berjalan dengan baik. c) Peneliti sudah memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kelas dan kelompok. d) Interaksi peneliti dan siswa baik, peneliti bertanya dan mendapatkan umpan balik dari siswa, suara guru jelas (dapat didengar semua siswa). e) Dalam penyampaian materi, peneliti memberikan bimbingan kepada setiap kelompok (semua kelompok terlayani). f) Pengelolaan waktu yang ketat pada waktu *games* memungkinkan terjadinya pengelolaan waktu sesuai dengan waktu yang tersedia. g) Adanya antusias dalam mengikuti proses pembelajaran antara siswa maupun peneliti. h) Perlengkapan dan perlengkapan *games* ataupun *tournaments* sederhana dan sesuai dengan kegunaan, sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran i) Pengambilan kesimpulan dari materi dan permainan dilakukan dengan baik. j) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa

There are no sources in the current document. kelas IX.2 SMP Negeri 6 Muaro Bungo dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa meningkat 7 poin dari observasi awal memiliki rata-rata 73,1 meningkat menjadi 80,6 di akhir siklus I. 2) Peningkatan persentase pencapaian KKM meningkat 21% dari observasi awal memiliki persentase pencapaian KKM 61% meningkat menjadi 82% di akhir siklus I. Dari poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran PKn di SMP Negeri 6 Muaro Bungo.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniamiseno, R. K. (2019.). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKN. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 22-33.
- E, R. S. (2008). *Cooperative Learning:Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Komparasi Belajar Antara Siswa Dengan Metode TeamsGames Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division(STAD)*. (2006). Semarang: Universitas Negeri Semarang: tidak dipublikasikan.
- Mediatati, E. B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Mulyasa, E. (2006)). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Permen. (t.thn.). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.2013. Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Sitorus, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Dengan Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Materi Hubungan Internasional di Kelas XII SMAN I Lima Puluh Tahun Pelajaran 2016/2017. Vol 7.
- Wiriaatmadja, R. (2010). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.