

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAME TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILANSOSIAL SISWA KELAS X MIPA 6 PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
DI SMA NEGERI 1 SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh :

I Made Wibi Fernanda,  
NIM. 1314041033

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Email : nandovermuza65@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. Rancangan penelitian ini merupakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 1 Singaraja pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini yaitu tentang keterampilan sosial siswa di kelas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis metode yaitu metode observasi dan metode wawancara. Penilaian dengan menggunakan instrumen observasi dan kuisioner atau angket dilaksanakan pada setiap siklus tindakan, sedangkan untuk instrumen wawancara di laksanakan di akhir kegiatan siklus kedua. Data penelitian tentang keterampilan sosial siswa yang terkumpul selanjutnya akan di analisis menggunakan teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 1 Singaraja. Persentase keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siklus I adalah 74% (observasi) dan 73,3% (kuisioner/angket) yang masih berada pada kategori cukup, sedangkan siklus II adalah 80% (observasi) dan 80,53% (kuisioner/angket) telah memenuhi kriteria keberhasilan dengan berada pada kategori baik.

Jadi berdasarkan data dari kedua siklus tersebut, menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

Kata kunci : keterampilan sosial, model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*

**THE APPLICATION OF *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* TYPE  
COOPERATIVE LEARNING MODEL TO INCREASING X MIPA 6  
STUDENT SOCIAL SKILL AT PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN SUBJECT IN SMA NEGERI 1 SINGARAJA  
2016/2017 SCHOOL YEAR.**

**ABSTRACT**

The aim of this study is to increasing student social skill at Pancasila and Citizenship Education subject by applying *Team Game Tournament (TGT)* type cooperative learning model. The design of this study is a classroom action research. The subject of this research is the students of class X MIPA 6 in SMA Negeri 1 Singaraja in the even semester of the academic year 2016/2017 which amounted to 30 students consisting of 10 male students and 20 female students. The object of this research is about the social skills of student in the class on the subjects of Pancasila and Citizenship Education.

There are 2 data collecting method that used in this study which is observation and interview method. Observation and questionnaire instrument assessment held on every action cycle, while interview method held at the end of second cycle activity. Collected student social skills data will be analyzed using descriptive technique.

Result shows the *Team Game Tournament (TGT)* type cooperative learning model is successfully increasing X MIPA 6 class SMA Negeri 1 Singaraja student social skill on Pancasila and Citizenship Education subjects. The percentage of student skill at Pancasila and Citizenship Education on 1<sup>st</sup> Cycle is 74% (observation) and 73,3% (questionnaire) which represent sufficient category, while on the 2<sup>nd</sup> Cycle show 80% (observation) and 80,53% (questionnaire) that already accomplish success criteria at good category.

Based on both cycle, the data shows an increasing student social skill in Pancasila and Citizenship Education subject learning process by using *Team Game Tournament (TGT)* type cooperative learning model.

Keywords : Social Skill, *Team Game Tournament (TGT)* learning

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan menjadi salah satu indikator yang dapat menentukan perubahan peradaban di suatu bangsa. Di Indonesia, pendidikan menjadi salah satu prioritas dan tujuan nasional Negara Indonesia yang telah termaktub di dalam Pembukaan UUD Tahun 1945 Alenia IV.

Sebagai operasionalisasi dalam penyelenggaraannya, pendidikan di Indonesia telah di undangkan ke dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan diri nya, masyarakat dan negara”.

Berkaitan dengan pengertian dari pendidikan di atas, untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif, tentu ini sudah menjadi kewajiban seorang guru untuk mewujudkannya melalui informasi yang disampaikan saat mengajar di kelas. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Janawi (2011:1) yakni “Guru adalah sosok yang langsung berhadapan dengan peserta didik dalam men transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, sekaligus mendidik putra bangsa dengan nilai-nilai konstruktif”.

Fenomena yang terjadi saat ini di lapangan justru tidak sesuai dengan komitmen awal yang telah dirancang. Guru cenderung abai terhadap penggunaan model pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Guru-guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional yang sarat akan pada pemberian konsep teori saja.

Sesuai dengan pengalaman dari peneliti ketika melaksanakan PPL-Real di SMA Negeri 1 Singaraja, proses pembelajaran seperti itu sangat terlihat di kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Singaraja. Guru sebagai pengajar di kelas lebih sering terlihat memberikan pengetahuan ke pada siswa melalui ceramah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari hasil pengamatan peneliti ada beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional yang bisa peneliti lihat saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berlangsung di kelas yakni :

1. Pelajaran berjalan membosankan.
2. Siswa menjadi pasif dan hanya menulis saja.
3. Karena siswa pasif, pengetahuan yang diperoleh mudah di lupakan.
4. Siswa hanya bisa belajar dengan cara menghafal dan tanpa memahami makna dari pembelajaran itu sendiri.

Dari hasil wawancara yang di lakukan oleh peneliti terhadap siswa-siswi di kelas X MIPA 6, yang menyebabkan mereka cenderung kurang aktif dan menjadi lebih pasif adalah minimnya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas, maka

peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di SMAN 1 Singaraja Tahun 2016/2017”.

## 2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

A. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016 /2017?

B. Kendala-kendala apakah yang di hadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017?

C. Bagaimanakah solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang di hadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017?

## 3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017.

B. Untuk mengetahui kendala-kendala apakah yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017.

C. Untuk mengetahui solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017.

## D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam memberikan sumbangan penelitian dan pemikiran untuk bidang pendidikan.

B. Manfaat Praktis

Hasil-hasil dari penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu sebagai berikut ini :

(1) Bagi siswa, dengan adanya penerapan model pembelajaran tipe *Team Game Turnament (TGT)* siswa bisa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas.

(2) Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengaktifkan dan memusatkan pembelajaran pada siswa sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik, bermakna dan mempunyai daya tarik.

(3) Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM) dan pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

(4) Bagi Peneliti lainnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan serta menjadi salah satu sumber referensi yang sifatnya inovatif dalam mendukung penelitian yang sejenis dan relevan.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*. Rancangan dalam penelitian menggunakan rancangan penelitian yang diambil dari model Iskandar dalam Astiti (2013:25) yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi tindakan.

### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Singaraja pada

kelas X MIPA 6. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

### **3. Subjek Dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 1 Singaraja yang berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah (1) Keterampilan sosial siswa dan (2) Pelaksanaan pembelajaran PPKn di kelas.

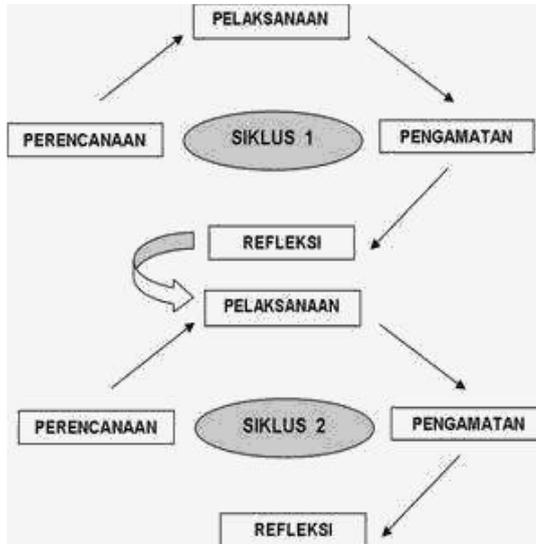
### **4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 1 Singaraja melalui penerapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. (1) Variabel Bebas dalam penelitian ini yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. Sedangkan (2) Variabel Terikat dalam penelitian ini yaitu Meningkatkan Keterampilan Sosial siswa di kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Singaraja.

### **5. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini merupakan sebuah kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan dapat terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, Arikunto (2009) dalam Astiti (2014: 26). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bersiklus yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi atau Evaluasi dan Refleksi. Berikut ini gambar dari

penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus :



Gambar 01. Alur Pelaksanaan Tindakan Dua Siklus

Berdasarkan gambar di atas, satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pendeskripsian dari tahapan tahapan tersebut sebagai berikut :

- a. Perencanaan adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya yang berisi rencana tindakan dalam mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- b. Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat yang berisi kegiatan yang dilakukan guru sebagai upaya dalam peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

- c. Observasi adalah proses dalam mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mencatat kejadian yang terkait dengan proses pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- d. Refleksi adalah tahapan terakhir dari sebuah siklus yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk dapat memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan.

## 6. Metode Dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan beberapa teknik yaitu meliputi Metode Observasi, Metode Kuisisioner atau Angket dan Metode Wawancara. Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk kegiatan pengamatan (pengambilan data) dalam melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran. Metode wawancara dilakukan untuk mengetahui respon atau jawaban siswa terkait pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan peneliti.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur peningkatan keterampilan sosial siswa yaitu meliputi Lembar Observasi, Lembar Kuisisioner atau Angket serta Lembar Wawancara. Lembar observasi ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati setiap proses pembelajaran siswa. Lembar dari kuisisioner atau angket bertujuan untuk mengetahui nilai keterampilan sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*. Pada lembar wawancara dalam penelitian ini

digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan keadaan yang terjadi di kelas saat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*.

## 7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif dengan merangkum seluruh hasil pengamatan dari penelitian yang dilakukan saat pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis data yang diperoleh yaitu data observasi, data kuisisioner/angket dan data wawancara. Penilaian dari hasil lembar observasi dilakukan dengan cara berikut :

$$\text{Skor siswa} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dari nilai siswa di kelas kemudian di konversikan ke dalam kategori penilaian yang telah di sesuaikan dengan tabel berikut :  
Tabel. 01 Kategori Penilaian Lembar Observasi

No	Kategori	Skor (%)
1	Baik Sekali	86-100
2	Baik	76-85
3	Cukup	60-75
4	Kurang	55-59
5	Sangat Kurang	≤ 54

Sedangkan hasil penelitian dengan menggunakan lembar kuisisioner atau angket dilakukan dengan cara berikut ini :

$$\text{Skor siswa} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dari hasil perolehan skor pada masing-masing siswa, kemudian pada akhir siklus di hitung nilai rata-

rata (*mean*) keterampilan sosial siswa dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N}$$

(Sudjana, 2009: 109)

Keterangan :

Mx = rata-rata *mean* yang dicari

Σx = jumlah dari skor siswa yang ada

N = jumlah siswa

Hasil perhitungan untuk pencapaian hasil keterampilan sosial masing-masing siswa di kelas yang kemudian akan dikategorikan ke dalam tabel berikut ini :

Tabel. 02 Kategori Penilaian Lembar Kuisisioner/Angket

No	Kategori	Skor (%)
1	Baik Sekali	86-100
2	Baik	76-85
3	Cukup	60-75
4	Kurang	55-59
5	Sangat Kurang	≤ 54

Sudjana (2009: 103)

## A. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penilaian terhadap keterampilan sosial siswa diperoleh oleh peneliti melalui hasil pengamatan melalui metode non tes (observasi, kuisisioner atau angket dan wawancara). Hasil penilaian melalui lembar observasi dan lembar wawancara akan di deskripsikan dan analisis ke dalam data kualitatif. Sedangkan hasil dari lembar kuisisioner atau angket akan di deskripsikan dan analisis ke dalam data kuantitatif.

### 1. Deskripsi Siklus I

#### A. Hasil Lembar Observasi

Berdasarkan data hasil lembar observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I, nilai terendah yang diperoleh siswa di kelas yakni 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 82. Penggolongan dari nilai

keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi pada siklus I disajikan pada tabel berikut :  
Tabel. 03 Penggolongan Nilai Ket. Sosial Lembar Observasi

No	Kategori	Skor (%)	Jumlah Siswa
1	Baik Sekali	86-100	0
2	Baik	76-85	10
3	Cukup	60-75	20
4	Kurang	55-59	0
5	Sangat Kurang	≤ 54	0

Setelah dihitung menggunakan rumus, presentase hasil keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi pada siklus I yakni sebesar 74%. Presentase dari hasil keterampilan sosial siswa kemudian dikonversikan ke dalam tabel penilaian dan nilai keterampilan sosial siswa berada pada rentang 60%-75% dengan kategori “Cukup”. Dengan demikian hasil keterampilan sosial pada siklus I masih belum mencapai kategori “Baik”, sehingga harus dilanjutkan ke pelaksanaan siklus II.  
Tabel. 04 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Ket. Sosial Siklus II

Rata	(%)	Kategori	Ket.
74	74%	Cukup	Dilanjutkan ke siklus II.

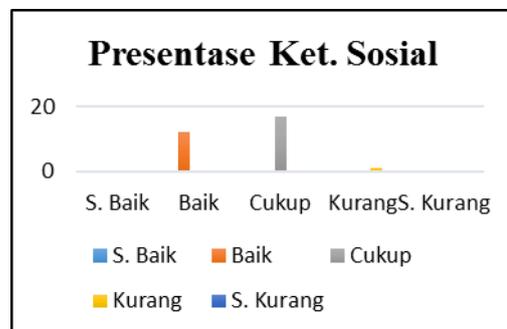
#### B. Hasil Lembar Kuisisioner/Angket

Berdasarkan data hasil lembar kuisisioner/angket keterampilan sosial siswa siklus I diatas, nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 54 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 84. Hasil penggolongan nilai keterampilan sosial siswa siklus I di atas disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel. 05 Penggolongan Nilai Ket. Sosial Lembar Kuisisioner/Angket

No	Kategori	Skor (%)	Jumlah Siswa
1	Baik Sekali	86-100	0
2	Baik	76-85	12
3	Cukup	60-75	17
4	Kurang	55-59	1
5	Sangat Kurang	≤ 54	0

Penggolongan nilai keterampilan sosial siswa siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini :



Gambar 02. Grafik Batang Keterampilan Sosial Lembar Kuisisioner/Angket Siklus I

Setelah dihitung menggunakan rumus, presentase hasil keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar lembar kuisisioner atau angket pada siklus I yakni sebesar 73,3%. Presentase hasil keterampilan sosial siswa kemudian dikonversikan ke dalam tabel penilaian dan nilai dari keterampilan sosial siswa dan nilai keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar kuisisioner, hanya berada pada rentang 60%-75% dan termasuk ke dalam kategori “Cukup”. Dengan demikian hasil keterampilan sosial pada siklus I masih belum mencapai kategori “Baik”, sehingga dapat dilanjutkan ke pelaksanaan siklus II.

Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi data hasil kuisioner :

Tabel. 06 Rekapitulasi Data Hasil Kuisioner/Angket Ket. Sosial Siklus I

Rata	(%)	Katogori	Ket.
73,3	73,3%	Cukup	Dilanjutkan ke siklus II.

## 2. DESKRIPSI SIKLUS II

### A. Hasil Lembar Observasi

Berdasarkan data hasil lembar observasi keterampilan sosial siswa pada siklus II, nilai terendah yang diperoleh siswa di kelas yakni 74 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 88. Hasil penggolongan nilai keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi pada siklus I disajikan pada tabel berikut :

Tabel. 07 Penggolongan Nilai Ket. Sosial Lembar Observasi

No	Kategori	Skor (%)	Jumlah Siswa
1	Baik Sekali	86-100	4
2	Baik	76-85	16
3	Cukup	60-75	8
4	Kurang	55-59	0
5	Sangat Kurang	≤ 54	0

Setelah dihitung menggunakan rumus, presentase hasil keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi pada siklus II yakni sebesar 80%. Presentase hasil keterampilan sosial siswa kemudian di konversikan ke dalam tabel penilaian dan hasil nilai keterampilan sosial siswa berada pada rentang 76%-85% dan termasuk ke dalam kategori "Baik". Dengan demikian hasil nilai keterampilan sosial pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan

dengan nilai rata-rata yang berada kategori "Baik",

Tabel. 08 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Ket. Sosial Siklus II

Rata	(%)	Kategori	Ket.
80	80%	Baik	Telah mencapai kriteria keberhasilan.

### B. Hasil Lembar Kuisioner/Angket

Berdasarkan data hasil lembar kuisioner/angket keterampilan sosial siswa siklus II diatas, nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 72 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 85. Data hasil penggolongan nilai keterampilan sosial siswa siklus II di atas disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel. 09 Penggolongan Nilai Ket. Sosial Lembar Kuisioner/Angket

No	Kategori	Skor (%)	Jumlah Siswa
1	Baik Sekali	86-100	0
2	Baik	76-85	22
3	Cukup	60-75	8
4	Kurang	55-59	0
5	Sangat Kurang	≤ 54	0

Penggolongan nilai keterampilan sosial siswa siklus II dapat digambarkan pada grafik berikut ini :



Gambar.03 Grafik Batang Lembar Kuisioner/Angket Siklus II

Setelah dihitung menggunakan rumus, presentase hasil keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar lembar kuisisioner/angket pada siklus II yakni sebesar 80,53%. Presentase hasil keterampilan sosial siswa kemudian dikonversikan ke dalam tabel penilaian dan nilai keterampilan sosial siswa berada pada rentang 76%-85% dan termasuk ke dalam kategori “Baik”. Dengan demikian hasil nilai keterampilan sosial pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan dengan nilai rata-rata yang berada pada kategori “Baik”,

Tabel. 10 Rekapitulasi Data Hasil Kuisisioner/Angket Ket. Sosial Siklus II

Rata	(%)	Kategori	Ket.
80,53	80,53%	Baik	Telah mencapai kriteria keberhasilan.

### C. Lembar Wawancara

Dalam lembar wawancara ini, peneliti telah melakukan wawancara terhadap 15 orang siswa/responden yang di ambil secara acak dari kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Singaraja. Berdasarkan hasil data dari lembar wawancara ini, hampir seluruh siswa mengatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

Selain itu model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* juga lebih mampu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi, berpartisipasi dan bekerjasama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.. Hal itu di sebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran tipe *Team Game Turnament (TGT)* siswa

merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih mudah untuk dimengerti, seru dan membuat siswa menjadi lebih tertantang.

Dengan demikian, hasil data lembar wawancara telah melengkapi data lembar observasi dan kuisisioner /angket yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)* dapat untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Singaraja.

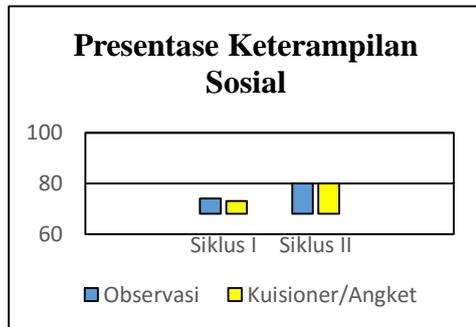
Berdasarkan hasil analisis dari pelaksanaan dan proses pembelajaran di kelas, secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih baik dari siklus I. Hal ini dapat di buktikan dengan peningkatan skor rata-rata dari lembar observasi yaitu 80% (naik 6% dari sebelumnya) dan lembar kuisisioner /angket yaitu 80,53% (naik 7% dari sebelumnya) yang telah berada pada kategori “Baik”.

Berikut ini rekapitulasi data hasil keterampilan sosial siswa siklus I dan siklus II :

Tabel. 11 Rekapitulasi Data Keterampilan Sosial Siklus I dan II

Siklus	Rata	(%)	Kategori
Observasi I	74	74%	Cukup
Kuisisioner I	73,3	73,3%	Cukup
Observasi II	80	80%	Baik
Kuisisioner II	80,53	80,53%	Baik

Peningkatan nilai dari hasil keterampilan sosial siswa pada siklus I dan siklus II dapat di lihat pada grafik dibawah ini :



Gambar.04 Grafik Batang Keterampilan Sosial Siklus I dan II

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka adapun beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dapat untuk me ningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X MIPA 6 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga negaraan di SMA Negeri 1 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi dan hasil kuisisioner/angket dari siklus I sebesar 73,3% dan 74% menjadi 80,53% dan 80% pada siklus II. Selain itu hasil dari lembar wawancara juga telah membuktikan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa.
2. Pada siklus I peneliti telah me nemukan beberapa kendala-kendala yang dihadapi di dalam proses kegiatan pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)* yang menyebab kan pelaksanaan tindakan siklus I tidak mencapai kriteria, sehingga dalam refleksi tindakan dilakukan perbaikan-perbaikan yang sangat signifikan untuk mengurangi kendala

-kendala tersebut. Dengan perbaikan yang dilakukan pada siklus I sebelum nya, maka dalam proses pelaksanaan tindakan siklus II telah mengalami banyak peningkatan keberhasilan dan telah mencapai kriteria atau kategori yang ingin dicapai peneliti yang terbukti dengan adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II.

### SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka adapun beberapa saran yang dapat di sampaikan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi siswa, pengalaman belajar dengan menggunakan model pem belajaran *Team Game Turnament (TGT)* yang telah berhasil untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa
2. Bagi guru, hasil penelitian ini setidaknya dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM)
4. Bagi peneliti lainnya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi yang berkaitan dengan penelitian sejenis tentang keterampilan sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Sumber Buku :

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2012. *Panduan Operasional Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prestasi Pusaka.

- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Janawi. 2011. *Kompetensi Guru: Citra Guru Profesional*. Bangka: Shiddiq Press, Bandung:Alfabeta.
- Kertih I Wayan. 2015. *Perangkat Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta : Media Akademika.
- Lasmawan. 2010. *Menelisik Pendidikan IPS Dalam Perspektif Kontekstual-Empiris*. Bali : Mediakom Indonesia Press Bali.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung : Mulia Media Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert. E. 2005. *Cooperatif Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Dorskarya.
- Supriadi, Rohmat. 2001. *Menggagas Pembaruan Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Dorskarya.
- Sutoyo. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tampubolon Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana.
- Wahab, Winataputra. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yasa, Doantara (2008). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament*.

### **Sumber Peraturan Perundang Undangan :**

- Negara, Republik Indonesia. Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Lembar Negara Nomor. Tambahan Lembar Negara Nomor.
- Negara Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembar Negara Nomor 78. Tambahan Lembar Negara Nomor 4301.

### **Sumber Skripsi :**

- Astiti, Made Niki. 2013. *“Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) untuk meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PKN Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 5 Singaraja”*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Undiksha.

Nyoman, Gede Sandyagraha 2011. *“Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Turnament (TGT) untuk meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 5 Singaraja”*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Undiksha.

Marleani, Chandra Pramudya 2016. *“Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPS Kelas IV B di SD 1 Kretek, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul”*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNY.

#### **Sumber Internet :**

Ahsan, Arfiyadi. 2012. Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) dapat diakses melalui halaman <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.co.id/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html> diakses pada tanggal 20 Oktober 2016 pukul 18.40 wita.

Adnyani, Sari Ni Ketut. 2013. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa* (tidak diterbitkan) dapat di akses [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=291227&val=1324&tittle=model%20Pembelajaran%20Berbasis%20Masalah%20Untuk%20Meningkatkan%20Motivasi%20dan%20Hasil%20Belajar%20mahasiswa)

[291227&val=1324&tittle=model%20Pembelajaran%20Berbasis%20Masalah%20Untuk%20Meningkatkan%20Motivasi%20dan%20Hasil%20Belajar%20mahasiswa](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=291227&val=1324&tittle=model%20Pembelajaran%20Berbasis%20Masalah%20Untuk%20Meningkatkan%20Motivasi%20dan%20Hasil%20Belajar%20mahasiswa) diakses pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 13.00 wita.

Pendidikan, Wawasan. 2015. *Pengertian, Langkah-langkah dan Kelebihan serta Kekurangan Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT)* dapat diakses pada <http://www.wawasanpendidikan.com/2015/09/Pengertian-Langkah-Langkah-dan-kelebihan-serta-kekurangan-dari-Model-Pembelajaran-Teams-Games-Tournament-TGT.html> diakses pada tanggal 23 Oktober 2016 pukul 19.30 wita.

Psikologi Belajar. 2012. *Pengertian dan Tujuan Pembelajaran* dapat diakses melalui <http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/> diakses pada tanggal 25 Oktober 2016 pukul 20.30 wita.