

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* (TGT) BERBASIS METODE DISKUSI  
KELOMPOK KECIL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn  
DAN DISIPLIN SISWA PADA SISWA KELAS VIII K SMP N 3  
SINGARAJA**

**Oleh:**

**NI WAYAN RASITI**

**NIM : 0914041043**

**Pembimbing I : Prof. Dr. I Nyoman Natajaya, M.Pd**

**Pembimbing II : Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd**

**Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**e-mail: [ruzty\\_geg@yahoo.com](mailto:ruzty_geg@yahoo.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (2) meningkatkan disiplin belajar siswa, dan (3) mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKn berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII K SMP Negeri 3 Singaraja yang berjumlah 33 orang yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan pemberian tes. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas VIII K SMP Negeri 3 Singaraja, dapat meningkatkan hasil Belajar PKn dan disiplin belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari: (1) terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar PKn yaitu siklus I sebesar 77,6 daya serap 77,6% dengan ketuntasan belajar klasikal 45,4%, sedangkan skor rata-rata hasil belajar PKn pada siklus II yaitu sebesar 87,4 daya serap 87,7% dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. (2) peningkatan persentase disiplin belajar siswa yang berada dalam kualifikasi sangat disiplin yaitu siklus I sebesar 45,4% sedangkan pada siklus II menjadi 81,8% .

Kata-kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, disiplin

**THE APPLICATION MODEL COOPERATIVE LESSON GAMES TEAMS  
Tournaments (TGT) TYPE WITH BASED SMALL GROUP DISCUSSION  
METHOD TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES PKN AND  
DISCIPLINE STUDENTS  
IN CLASS VIII K SMP N 3 SINGARAJA**

**By:**

**NI WAYAN RASITI**

**NIM : 0914041043**

**Preceptor I : Prof. Dr. I Nyoman Natajaya, M.Pd**

**Preceptor II : Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd**

**Department of the Pancasila and Citizenship Education**

**e-mail: [ruzty\\_geg@yahoo.com](mailto:ruzty_geg@yahoo.com)**

**ABSTRACT**

This research aims to: (1) improve learning outcomes Citizenship Education (PKn) (2) to improve student learning discipline, and (3) to know the obstacles facing students in civics-based teaching models Teams Games Tournament (TGT). This research is a classroom action research conducted in two cycles of action. The stages in each cycle is the the planning, the implementation of, observation / evaluation and reflection. The subjects were class VIII K of SMP N 3 Singaraja, amounting to 33 people consisting of 20 men and 13 women. The research data was collected by using observation and giving of tests. Furthermore, the data that has been collected to be analyzed quantitatively descriptiv. Results of this research indicate that the application of learning models Teams Games Tournament (TGT) in civics learning on class VIII K of SMP N 3 Singaraja, can improve learning outcomes PKn and student discipline. It can be seen from: (1) an increase in the average value that is learning outcomes PKn on first cycle that is 77.6 with absorption 77.6% and 45.4% completeness classical study, while the average score on the cycle II, learning outcomes PKn that is 87.4, absorption is 87.7% with 100% completeness study classical, (2) improved the percentage of students who are learning discipline in a very disciplined qualification that is the first cycle of 45.4%, while in the second cycle to 81.8%.

**Key words:** Teams Games Tournament (TGT), the results of learning, discipline

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara. Sehingga

maju mundurnya suatu bangsa dan Negara sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan suatu Negara. Secara umum tujuan pendidikan adalah pembentukan manusia yang bukan hanya dapat menyesuaikan diri untuk dapat hidup di dalam masyarakatnya, melainkan mampu menyumbang bagi penyempurnaan masyarakat itu sendiri. Ini berarti para lulusan bukan hanya menghayati dan menginternalisasikan nilai-nilai yang hidup di dalam masyarakat, akan tetapi juga, perlu dan mampu mendeteksi kekurangan-kekurangannya.

Untuk terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, maka sekolah sebagai lembaga formal hendaknya membenahi diri melalui pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi peserta didik. Upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar yang berpuncak pada mutu pendidikan, terdapat beberapa unsur yang saling terkait. Unsur-unsur tersebut adalah meliputi peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan, cara/metode dan situasi lingkungan. Dalam usaha mencapai tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Untuk itu, perlu diciptakan sistem lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang mementingkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Perlu disadari bahwa keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh beberapa factor antara lain guru, siswa, metode prasarana dan situasi kelas pada saat pembelajaran, walaupun demikian guru yang menyiapkan pembelajaran yang sedemikian baik akan menjadi kurang berarti bila disampaikan dengan cara yang kurang tepat. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh pada keberhasilan dan prestasi belajar siswa.

Namun pada kenyataan terdapat kesenjangan antara tujuan yang ingin dicapai dengan paradigma yang dipergunakan. Siswa disekolah dijejali dengan informasi-informasi yang harus dikuasai, sementara kehidupan di masa depan menuntut pemecahan masalah baru secara inovatif. Praktek pengajaran masa kini lebih sesuai dengan teori modern tentang belajar. Penggunaan prinsip-prinsip belajar yang berorientasi pada masalah, belajar secara kolaborasi, belajar dengan

melakukan kegiatan terpusat pada masyarakat, serta pembelajaran yang didasarkan pada dunia nyata diharapkan akan memberi hasil belajar yang lebih baik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan warga negara mempunyai kesadaran akan hak dan kewajibannya. Menyadari hakikat pentingnya pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan warga negara mempunyai hak dan kewajibannya. Menyadari hakikat penting Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tersebut diatas, maka pemerintah melalui UU no. 2 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai mata pelajaran wajib dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan PPL Awal, saat guru mengajar dan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn yang telah dilakukan di SMP N 3 Singaraja, ternyata pembelajaran PKn siswa kelas VIII K SMP N3 Singaraja terdapat kendala – kendala dalam proses pembelajaran. Adapun Kendala – kendala tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn masih kurang maksimal, hal ini dikarenakan hanya menekankan pada hasil ulangan saja, sedangkan aktifitas belajar siswa cenderung di abaikan Keaktifan siswa dalam kelas dalam proses pembelajaran sangat rendah.
2. Belum maksimalnya hasil belajar siswa ini karena pembelajaran di dominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru.
3. Sistem evaluasi yang diterapkan guru lebih ditekankan pengukuran kognitif saja melalui pekerjaan rumah, ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
4. Siswa sering kali meremehkan mata pelajaran Pkn karena siswa sering menganggap bahwa mata pelajaran Pkn adalah mata pelajaran hafalan.
5. Penggunaan media serta sumber belajar dalam pelajaran Pkn di kelas VIII masih sangat minim. Hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

6. Disiplin siswa yang masih sangat rendah, ini terlihat ketika jam pelajaran sudah dimulai masih banyak siswa yang berada diluar kelas.

Beranjak dari hal tersebut, pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan diatas yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan di ikuti metode kelompok kecil. Hal ini dikarenakan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keterlibatan siswa secara keseluruhan. Guru hanya mengisi materi di awal pembelajaran kemudian siswa melanjutkan dengan kerja kelompok yang diselingi dengan games. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu model pembelajaran dimana isi di dalamnya terdapat suatu permainan akademik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi dalam upaya meningkatkan daya saing siswa. Dengan adanya upaya saing yang tinggi akan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berupaya meningkatkan hasil belajarnya. Persaingan memungkinkan hasil belajar menjadi lebih baik, dan dengan penerapan model pembelajaran TGT juga diharapkan dapat menumbuhkan disiplin siswa menjadi lebih baik.

Sudjana (1989:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Selain itu, hal yang tak kalah penting dalam sebuah pembelajaran pada siswa adalah untuk mengembangkan disiplin dalam pembelajaran. Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan atau ketertiban.

Dari uraian tentang latar belakang masalah, kajian teori di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*(TGT) Berbasis metode Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Dan Disiplin Siswa Pada Siswa Kelas VIII K SMP N 3 Singaraja” dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

berbasis diskusi kelompok kecil dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VIII K SMP N 3 Singaraja ?2)Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan disiplin siswa dikelas VIII K SMP N 3 Singaraja ? 3) Bagaimana kendala – kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*(TGT) berbasis diskusi kelompok kecil pada siswa kelas VIII K SMP N 3 Singaraja dan bagaimana alternatif pemecahan masalahnya?

Dengan demikian terdapat tiga tujuan utama dalam penelitian ini yaitu :

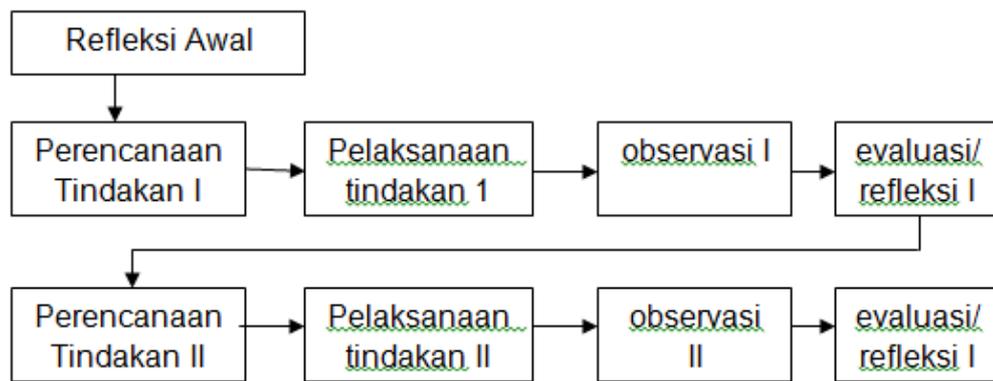
(1) Untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VIII K SMP N 3 Singaraja. (2) Untuk meningkatkan disiplin siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran PKn dikelas VIII K SMP N 3 Singaraja ? (3) Untuk mengetahui kendala – kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis diskusi kelompok kecil pada siswa kelas VIII K SMP N 3 Singaraja dan alternatif pemecahan masalahnya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan hasil belajar dan disiplin siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VIII K. Penelitian dilaksanakan di SMP N 3 Singaraja, dengan objek penelitian yaitu: (1) hasil belajar siswa, (2) disiplin siswa, (3) kendala-kendala yang dihadapi siswa terhadap pembelajaran PKn melalui penerapan pembelajaran TGT dengan metode diskusi kelompok kecil. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII K SMP N 3 Singaraja yang terdiri dari 33 siswa, dengan jumlah siswa putra 20 dan jumlah siswa putri 13 orang.

Secara garis besar penelitian tindakan ini dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi evaluasi, dan refleksi tindakan. Secara skematis, prosedur penelitian tindakan ini dapat digambarkan dalam sebuah gambar.

Gambar prosedur dasar pengembangan tindakan :



(Diadaptasi dari Achmad Dasuki,2011)

Untuk dapat memahami bagan di atas secara lebih lanjut, maka akan dijelaskan sebagai berikut :

Tahap perencanaan dilakukan pada awal siklus yang dirancang berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus sebelumnya. Modifikasi yang akan dilakukan akan disesuaikan dengan hasil refleksi yang ada berdasarkan hasil diskusi antara guru dan peneliti serta tanggapan dari siswa. Indikator yang digunakan adalah daya capai kurikulum, daya serap dan ketuntasan belajar.

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini seperti telah dikemukakan, dirancang dalam dua siklus. Tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT yang diimplementasikan dalam diskusi kelompok kecil. Pelaksanaan tindakan ini dirancang dalam dua siklus yang meliputi setiap siklus 3 kali pertemuan dengan 1 kali tes di pertemuanketiga.

Observasi sebagai alat penilaian, banyak digunakan untuk mengatur tingkah laju individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati. Melalui observasi dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukan meliputi aktivitas belajar yang terdiri dari: (1) kerajinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) aktivitas siswa dalam bertanya, (3) aktivitas siswa dalam menjawab, (4) aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas, (5) aktivitas siswa dalam kelompok, (6) aktivitas siswa dalam kelas, dan (7) kualitas tugas yang dibuat oleh siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung. Observasi yang akan dilakukan nanti termasuk kategori observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung

diamati oleh peneliti. Oleh karena itu kegiatan observasi dilakukan dalam tiga kali tahapan, pertama dalam kegiatan orientasi awal, kedua dalam tindakan pembelajaran siklus I dan ketiga dalam tindakan pembelajaran siklus II.

Tahap refleksi dilakukan menjelang berakhirnya kegiatan pada setiap siklus. Kegiatan refleksi ini dilakukan dengan menyaring kesan siswa terhadap pendekatan dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dan ini dilakukan setiap akhir pelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, yang tujuannya untuk memperoleh umpan balik dan perbaikan serta penemuan unsur-unsur yang menguatkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik antara lain : pengamatan /pengisian angket tertutup dan pemberian tes hasil belajar. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis atau mengolah data. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu yang menggunakan paparan sederhana yang berkaitan dengan angka.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini, untuk hasil belajar menggunakan acuan ketercapaian hasil belajar siswa dan KKM. Tindakan akan dihentikan manakala Hasil Belajar siswa mencapai 80%. Data tentang disiplin belajar siswa, dikumpulkan dengan angket disetiap proses pembelajaran dan akan diukur dengan menggunakan bobot penilaian siswa dalam belajar.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Belajar dan disiplin siswa dalam belajar PKn dengan menggunakan model Kooperatif Tipe TGT di kelas VIII K SMP Negeri 3 Singaraja**

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,6 dengan daya serap 77,6% dan ketuntasan belajar mencapai 45,4%. Di siklus ini terdapat 18 orang siswa yang belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar belum terpenuhi, karena ketuntasan Belajar pada siklus I masih kurang dari 80 %.

**Tabel hasil belajar siklus I**

Keterangan	Pertemuan ke			PK Siklus I
	Pertemuan I	Pertemuan II	Tes Akhir	
Rata-rata	70,5	75,09	77,6	
Daya serap	70,5%	75,09%	77,6%	
Ketuntasan			45,4%	
<b>Katagori</b>				<b>Baik</b>

Selain hasil belajar, peneliti juga mengamati perkembangan kualitas disiplin siswa dengan menggunakan acuan berupa angket tertutup. Pengisian angket ini dilakukan pada setiap akhir siklus, untuk mengetahui tingkat kedisiplinan siswa dalam belajar PKn serta menentukan langkah-langkah dalam penanggulangannya. Berikut adalah data tentang disiplin siswa pada siklus I.

#### **Sebaran Skor Disiplin Siswa Pada Siklus I**

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Tidak Disiplin	-	-
2	Tidak Disiplin	-	-
3	Cukup Disiplin	8	24,4%
4	Disiplin	10	30,3%
5	Sangat Disiplin	15	45,4%
Jumlah		33 orang	
Rata-rata		38,9	

Dari hasil analisis data disiplin siswa pada siklus I terlihat bahwa skor terendah 27 dan skor tertinggi 46 (skor minimal 0 dan skor maksimal 50). Presentase siswa yang tergolong sangat tidak disiplin adalah 0%, presentase siswa yang tergolong kurang disiplin adalah 0%, presentase siswa yang tergolong memiliki cukup disiplin adalah 24,4% (8 orang), presentase siswa yang tergolong disiplin adalah 30,3% (10 orang), dan presentase siswa yang tergolong sangat disiplin adalah 45,4% (15 orang). Dengan skor rata-rata kelas untuk disiplin

siswa 38,9 dapat disimpulkan pada siklus I kelas VIII K berada dalam kualifikasi disiplin.

Dalam proses pembelajaran masih ada beberapa kendala yang terjadi selama tindakan siklus I. Tindakan perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui pada siklus I adalah:

1. Sebelum melaksanakan tindakan siklus II, siswa lebih ditekankan kembali mengenai langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments*(TGT) yang akan di terapkan.
2. Untuk permasalahan keterbatasan waktu, peneliti mencoba memberikan penjelasan secara sederhana dengan contoh-contoh yang lebih nyata.
3. Agar siswa lebih aktif mengikuti pelajaran dikelas, peneliti menekankan siswa akan diberikan penghargaan berupa nilai tambahan bagi siswa yang aktif baik itu bertanya ataupun menjawab.
4. Peneliti menekankan pada siswa disetiap akhir pertemuan, agar mempersiapkan diri untuk pembahasan materi di pertemuan berikutnya.

Dengan beberapa tindakan perbaikan di atas, terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 87,4 dengan daya serap 87,7% dan ketuntasan belajar mencapai 100%.

**Tabel hasil belajar siklus II**

Keterangan	Pertemuan ke			PK Siklus I
	Pertemuan I	Pertemuan II	Tes Akhir	
Rata-rata	78,6	83,6	87,4	
Daya serap	78,6%	83,6%	87,4%	
Ketuntasan			100%	
<b>Katagori</b>				<b>Sangat Baik</b>

Demikian pula dengan aspek disiplin belajar siswa yang juga mengalami peningkatan, setelah melakukan tindak lanjut terhadap kelemahan yang terjadi pada siklus I. Data disiplin siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

### Sebaran Skor Disiplin Siswa Pada Siklus II

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Tidak Disiplin	-	-
2	Tidak Disiplin	-	-
3	Cukup Disiplin	-	-
4	Disiplin	6	18,2%
5	Sangat Disiplin	27	81,8%
Jumlah		33 orang	
Rata-rata		42,8	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Presentase siswa yang tergolong sangat tidak disiplin adalah 0%, presentase siswa yang tergolong kurang disiplin adalah 0%, presentase siswa yang tergolong memiliki cukup disiplin adalah 0%, presentase siswa yang tergolong disiplin adalah 18,2% (6 orang), dan presentase siswa yang tergolong sangat disiplin adalah 81,8% (27 orang).

### 3.2 Kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di kelas VIII K SMP Negeri 3 Singaraja

Kendala-kendala yang ditemukan guru selama proses pembelajaran antara lain: masih terbatasnya jatah waktu yang tersedia untuk tiap pokok bahasan (2 x 40 menit). Bagi guru, model pembelajaran ini nampaknya masih memerlukan kemampuan untuk guru yang optimal dalam memerankan diri sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran, khususnya dalam mengubah pola pengambilan keputusan nilai. Walaupun ada peningkatan kemampuan guru dalam mengelola kelas, guru masih mengalami kesulitan dalam mengelaborasi respon-respon siswa selama proses pembelajaran, baik terhadap bantuan belajar terhadap masing-masing kelompok maupun pada saat presentasi hasil kerja kelompok sehingga hubungan belajar yang mementingkan proses refleksi diri pada siswa masih sangat terbatas pada beberapa siswa.

### 3.3. Solusi yang diberikan dalam peningkatan Hasil Belajar Siswa

Beberapa solusi yang dapat peneliti berikan yaitu : sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus II, guru memberikan penekanan kembali mengenai proses pembelajaran yang diterapkan. Memberi tahu materi yang akan dibahas berikutnya kepada siswa, hal ini dilakukan supaya siswa dapat membaca dan mencermati lebih awal tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berikutnya. Selain itu, guru melakukan wawancara kepada siswa mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran dan mendiskusikan pemecahan masalahnya dengan guru mata pelajaran. Dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan cara memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran, mengaktifkan seluruh anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat dengan memberikan penghargaan berupa nilai tambahan, melakukan bimbingan intensif dengan kelompok yang mengalami kesulitan dan memberikan *reinforcement* pada kelompok yang dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik.

## 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*(TGT) dengan berbasis metode kelompok kecil dapat meningkatkan hasil belajar PKn serta disiplin dalam belajar pada siswa kelas VIII K SMP Negeri 3 Singaraja

Bersarkan temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis metode diskusi kelompok kecil dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model

pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Untuk itu, kepada guru khususnya guru PKn, disarankan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

2. Dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments*, dianjurkan terlebih dahulu untuk menginformasikan mengenai materi yang akan dibelajarkan, agar siswa dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan siswa pada materi tersebut.

3. Guru diharapkan meningkatkan kemampuan mengelaborasi respon-respon siswa dalam membuat keputusan nilai serta memberi reinforcement yang variatif, kontekstual, dan bermakna yang dapat mengarahkan ke tujuan-tujuan belajar peningkatan hasil belajar dan disiplin siswa.

4. Bagi calon peneliti lainnya disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dahar, Wilis Ratna. 1989. *Teoro-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga
- Djamarah, Drs. Saiful Bahri dan Zain, Dr Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Renika Cipta.
- Dasuki, Achmad .2011. *Prosedur Penelitian Tindakan*. [http:// kireyinha. blogspot. com/2011/07/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html](http://kireyinha.blogspot.com/2011/07/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html)
- Hamalik, Oemar DR. 2001. *Tekhnik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung : PT. Mandar Maju
- <http://id.wikipedia.org/wiki/pembelajaranberbasismasalah>
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Balajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosda Karya.