

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA  
KELAS XI IPA 4 SMA N 2 SINGARAJA TAHUN AJARAN  
2012/2013**



**ARTIKEL**

**Oleh :**

**NI PUTU RISKIANA DEWI  
0914041071**

**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGRAAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2013**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS  
XI IPA 4 SMA N 2 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:

Ni Putu Riskiana Dewi

Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd

Drs. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

[e-mail:riskianadewi@rocketmail.com](mailto:riskianadewi@rocketmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap aktifitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class room action research*) dalam pelaksanaannya sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja yang berjumlah 32 orang dengan rincian laki-laki 12 orang dan perempuan 21 orang. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan kriteria tingkat penguasaan secara individu 76% dan 85% untuk ketuntasan secara klasikal. Data aktifitas siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, data hasil belajar siswa terdiri dari rata-rata kelas, daya serap, dan ketuntasan belajar secara klasikal dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar berbentuk soal obyektif. Sebelum dilaksanakan tindakan aktifitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Pada siklus I aktifitas siswa mengalami peningkatan menjadi aktif dengan rata-rata skor 8,92. Rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 79,68 dengan daya serap 79,68% dan ketuntasan belajar klasikal 68,75%. Pada siklus II rata-rata aktifitas siswa mengalami peningkatan sebesar 1,89 dari 8,92 pada siklus I menjadi 10,81 pada siklus II. rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,57 dari 79,68 pada siklus I menjadi 86,25 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 31,25% dari 68,75% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar PKN pada siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013.

**Kata-kata kunci:** *Teams Games Tournament*, Aktifitas, Hasil belajar PKN

APPLYING OF CO-OPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TO INCREASE ACTIVITY AND RESULT LEARN PKN STUDENT CLASS of XI IPA 4 SMA N 2 SINGARAJA SCHOOL YEAR 2012 / 2013

By :  
Ni Putu Riskiana Dewi  
Dr. I Gusti Ketut Arya Sunu, M.Pd  
Drs. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si  
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
e-mail:riskianadewi@rocketmail.com

**ABSTRACT**

This study aims to determine the application of cooperative learning model types Teams Games Tournament on activities and learning outcomes Pancasila and Citizenship Education in class XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja Academic Year 2012/2013. This research is a class action (class room action research) in practice as much as two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation / evaluation and reflection. The subjects of this study were students of class XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja are 32 people with the details of men 12 and women 21. Data were analyzed using descriptive quantitative method to control the level of the individual criteria 76% and 85% for mastery in the classical. Data collected using student activity sheet observations, student learning outcomes data consists of the average grade, absorption, and mastery learning classically collected using test results to learn about objective form. Before the activities carried out actions and student learning outcomes is low. In the first cycle increased activity students become active with an average score of 8.92. Class average increased to 79.68 by 79.68% absorption and mastery learning classical 68.75%. In the second cycle the average student activity increased by 1.89 from 8.92 to 10.81 in the first cycle to the second cycle. The average score of student learning outcomes in the second cycle increased by 6.57 from 79.68 to 86.25 in the first cycle in the second cycle. In the classical mastery learning has increased by 31.25% from 68.75% in the first cycle to 100% in the second cycle. Based on this it can be concluded that the application of cooperative learning model types Teams Games Tournament can improve civic education activities and learning outcomes in class XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja Academic Year 2012/20113.

**Key words:** Teams Games Tournament, activity, learning outcomes Civics

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar karena pelajaran Pkn sangat memberikan pengetahuan serta pembentukan karakter bagi

siswa itu sendiri. Sejalan dengan wicahya (2011 : 3) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri sebagai warga negara Indonesia yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Mata pelajaran Pkn diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sesuai dengan pasal 37 UU No.20 tahun 2003, bahwa pada hakekatnya dengan pembelajaran PKn akan membentuk peserta didik memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan diberikannya pendidikan Pkn diharapkan akan melahirkan manusia-manusia yang memiliki jiwa nasionalisme serta semangat kebangsaan yang tinggi dalam mendukung dan melaksanakan pembangunan nasional sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pada realitanya saat ini pembelajaran PKn sangat sedikit mendapatkan perhatian dari siswa itu sendiri, karena pembelajaran PKn di sekolah cenderung membosankan, dan hanya berpusat pada guru saja. Kurangnya peran siswa terhadap mata pelajaran PKn juga terjadi di SMA N 2 Singaraja. Untuk itu perlu diterapkan suatu pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan cara mengikutsertakan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas. perlu dikembangkan suatu strategi khusus dalam mengembangkan pembelajaran PKn baik itu untuk para guru Pkn maupun untuk para siswanya. Strategi yang akan diterapkan adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di dalam maupun di luar kelas. Menurut Ibrahim, dkk. (2000:2) semua model pembelajaran ditandai adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan (*reward*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn kelas XI IPA 4 di SMA 2 Singaraja, dapat diketahui bahwa rendahnya aktifitas dan hasil belajar di kelas tersebut disebabkan oleh beberapa hal antara lain adalah,

1. Kurangnya pengetahuan guru terhadap metode dan model pembelajaran yang digunakan, selama ini guru hanya menggunakan metoda ceramah dari awal sampai akhir pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi mengantuk dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

2. Terbatasnya sumber dan media pembelajaran, guru hanya menggunakan satu sumber atau bahan ajar yaitu buku paket yang disediakan oleh sekolah.
3. Banyak siswa yang kurang menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas walaupun mereka sudah mengetahui materi yang akan diajarkan oleh guru di kelas. Hal ini dapat dilihat ketika guru memberikan pertanyaan atau latihan soal kepada siswa, siswa hanya diam dan tidak bisa menjawab pertanyaan guru. Hal ini menyebabkan rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa.

Pada proses pembelajaran di kelas XI IPA 4 dapat diketahui hanya 5 orang dari 32 siswa yang mau mengemukakan ide, siswa yang benar menjawab soal latihan hanya 15 orang dan siswa yang berani bertanya hanya 6 orang. Hal tersebut menyebabkan hasil yang dicapai oleh siswa maupun guru belum maksimal. Sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa yaitu rata-rata ulangan harian dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76 tampak bahwa rata-rata nilai siswa untuk mata pelajaran PKn tergolong masih rendah dibandingkan dengan kelas lain. Hal ini dapat dilihat dari 32 siswa, hanya 14 orang siswa yang mampu mencapai KKM.

Menyikapi permasalahan di atas, maka diperlukan suatu metoda yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melihat hasil pengamatan peneliti di lapangan mengenai aktifitas dan hasil belajar PKn siswa di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2011-2012, serta memperhatikan keunggulan-keunggulan yang dimiliki metoda pembelajaran TGT maka melalui penelitian ini penulis akan mencoba menerapkan metoda pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran 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 permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Slavin (dalam Eka , 2011:21) mengemukakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh yaitu,

1. Mengajar (*teach*) yaitu mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, dan kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam memberikan motivasi.
2. Belajar kelompok (*team study*) yaitu siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 6 sampai 7 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin dan ras atau suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberi jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.
3. Permainan (*Games Tournament*) yaitu permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
4. Penghargaan kelompok (*team recognition*) pemberian penghargaan (*reward*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh dari kelompok oleh pemain.

Bertitik tolak dari permasalahan yang terdapat di kelas tersebut, peneliti memiliki dorongan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar PKn di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja”. Adapun beberapa rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja?

2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja?
3. Adakah kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PKn di Kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja?
4. Bagaimanakah solusi dari kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. PTK adalah suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Sejalan dengan itu Agung (2010:2) menyatakan “PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional”. Jadi dapat disimpulkan PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai seorang guru, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih meningkat.

Adapun rancangan penelitian yang dipilih atau digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah rancangan penelitian yang terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilakukan diantaranya, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi tindakan, dan refleksi. Dalam pelaksanaan tahapan-tahapan tersebut merupakan suatu siklus yang tindakan terus menerus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar khususnya pembelajaran PKn di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja dengan jumlah siswa 32 orang, yang terdiri dari 11 orang

laki-laki dan 21 orang perempuan pada tahun ajaran 2012/2013 Pemilihan kelas XI IPA 4 sebagai proyek penelitian karena siswa kelas ini ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn, dimana di dalam pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi kelompok pada kelas ini belum melibatkan seluruh siswa. sedangkan objek penelitian ini adalah aktifitas dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif dengan metode *team games tournament* (TGT).

Mendasarkan pada prosedur penelitian tindakan kelas, maka pelaksanaan tindakan akan dilakukan dengan mendasarkan pada identifikasi masalah yang ada, yang akan direncanakan dalam siklus tindakan. Secara garis besar tindakan ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi tindakan dan (4) refleksi siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi. Peneliti secara langsung terjun ke lapangan untuk meneliti aktifitas dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan tes tulis untuk setiap akhir siklus. Untuk meneliti data aktifitas belajar siswa peneliti mengamati secara langsung aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Adapun indikator-indikator aktifitas belajar siswa menurut Instruktur PKG 1992 : 2 yaitu.

1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,
2. Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran,
3. Interaksi siswa dengan guru,
4. Interaksi siswa dengan siswa,
5. Partisipasi siswa

Setiap indikator tersebut memuat tiga descriptor. Untuk setiap descriptor yang muncul dalam proses pembelajaran diberi skor 1 (satu) dan yang tidak muncul diberi skor 0 (nol). Sehingga skor total yang diperoleh adalah 15 (lima belas untuk skor tertinggi dan 0 (nol) untuk skor terendah. Skor masing-masing siswa yang diperoleh dikonversi berdasarkan yang diuraikan pada analisis data. Data aktivitas siswa dikumpulkan setiap proses pembelajaran berlangsung. Terkait tujuan tersebut di atas, maka digunakan pedoman obsevasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Data hasil belajar siswa berupa test. Jenis tes yang digunakan adalah post test. Tujuannya yaitu untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah berlangsungnya pembelajaran PKn dengan membandingkan rata-rata yang diperoleh dari setiap masing-masing siklus. Tes yang digunakan adalah jenis tes bentuk obyektif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Indikator dari hasil belajar siswa dalam penelitian ini meliputi nilai rata-rata kelas, daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan, ketuntasan belajar siswa.

Aktifitas belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil apabila aktifitas belajar siswa minimal berada pada katagori aktif, baik secara individu maupun klasikal. Sedangkan untuk Hasil belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata belajar secara individu ataupun klasikal berada diatas KKM 76 dan ketuntasan klasikal lebih dari atau sama dengan 85%.

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

#### **3.1 HASIL PENELITIAN**

##### **3.1.1 Aktifitas Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pkn**

Data aktifitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi aktifitas belajar siswa. berdasarkan analisis data pada siklus I dapat dilihat bahwa siswa yang berada pada kategori tingkat aktifitas sangat aktif sebanyak 2 orang siswa (6,25%), pada kategori tingkat aktivitas aktif sebanyak 25 orang siswa (78,125%), pada kategori tingkat aktivitas cukup aktif sebanyak 3 orang siswa (9,375%), sedangkan pada katagori aktivitas sangat kurang aktif tidak ada. Dengan rata-rata 8,92 jika dimasukkan kedalam kategori yang telah dibuat tentang pedoman penggolongan aktifitas belajar PKn pada siklus I termasuk dalam katagori aktif. Pada siklus II dapat dilihat bahwa siswa yang berada pada katagori tingkat aktifitas yang sangat aktif sebanyak 11 orang, pada kategori tingkat aktifitas aktif sebanyak 21 orang, pada kategori cukup aktif, kurang aktif dan sangat kurang aktif tidak ada. Nilai rata-rata aktifitas belajar siswa secara klasikal adalah 10,81. Jika dimasukkan kedalam kategori yang telah ditetapkan tentang

pedoman penggolongan aktifitas belajar PKn pada siklus II termasuk kedalam kategori aktif. Jadi dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan rata-rata aktifitas belajar PKn pada siklus I dan dua yaitu sebesar 1,89.

### **3.1.2 Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pkn.**

#### **3.1.2.1 Siklus I**

Pada siklus satu, terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu dua kali pemberian materi dan satu kali tes akhir siklus. Tes akhir siklus dilakukan dengan memberikan soal obyektif yang berjumlah 20 soal. Adapun hasil yang diperoleh dari tes siklus I adalah 79,68 untuk rata-rata hasil belajar. Daya serap 79,68% sedangkan untuk ketuntasan secara klasikal 68,75%. Untuk rata-rata hasil belajar sudah memenuhi kriteria namun ketuntasan secara klasikal belum mencapai kriteria yang ditetapkan karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam menjawab soal. Hal itu mencerminkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dan perlu melakukan perbaikan pada siklus II.

#### **3.1.2.2 Siklus II**

Pada siklus dua, proses pembelajaran hampir sama dengan siklus I, akan tetapi materi yang disampaikan berbeda. Dalam siklus dua peneliti lebih menekankan pada proses pembelajaran untuk memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Dalam siklus II ini dilakukan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pemberian materi dan pertemuan kedua adalah test ahir siklus. Berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari siklus I maka rata-rata hasil belajar siswa yaitu 86,25 daya serap 86,25% dan ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 100%. Hal ini menunjukkan penelitian pada siklus II berhasil karena hasil belajar yang diperoleh pada siklus II telah mencapai ketuntasan 100% dan rata-rata hasil belajar siswa berada di atas KKM.

## **3.2 PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja selama dua siklus, dengan penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* menunjukkan adanya semangat dan tanggung jawab siswa dalam meraih skor setinggi-tingginya untuk kelompok. Karena dalam meraih skor tersebut sangat mementingkan kekompakan siswa dalam kelompok. Selain itu juga terjadi peningkatan aktifitas dan hasil belajar PKn. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata skor aktifitas siswa yang sebelum tindakan masih kurang aktif dan menjadi aktif dengan rata-rata skor 8,92. Dan penelitian dapat dikatakan berhasil karena skor rata-rata aktifitas siswa berada dalam kategori aktif.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,68 dengan daya serap 79,68 %, ketuntasan belajar secara klasikal 68,75%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan yaitu 76 untuk rata-rata hasil belajar , 76% untuk daya serap dan 85% untuk ketuntasan secara klasikal. Terlihat bahwa rata-rata hasil belajar dan daya serap sudah mencapai target yang ditetapkan namun ketuntasan klasikal masih jauh dari harapan sehingga belum memenuhi target yang ditetapkan.

Berdasarkan refleksi siklus I, maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II, sehingga dapat dilihat perbandingan aktifitas dan hasil belajar siswa pada akhir siklus II. Dalam tindakan siklus II nampaknya kendala-kendala yang terjadi pada siklus I sudah dapat diminimalisir sehingga memperoleh hasil yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktifitas belajar siswa sebesar 1,89. Dan rata-rata belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,57. Dan ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami kenaikan sebesar 31.25%.

### **3.2.1 Kendala-Kendala Yang Dihadapi Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas XI IPA 4 SMA N 2 Singaraja**

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, tentunya mengalami berbagai kendala yang menghambat proses belajar mengajar yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. kendala-kendala tersebut antara lain adalah,

1. Pada pertemuan pertama dan kedua, proses pembelajaran sangat belum optimal karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT yang diterapkan oleh peneliti. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran PKn sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran langsung atau ceramah.
2. Pada saat pembentukan kelompok, banyak siswa yang memilih-milih teman sehingga kelas menjadi gaduh dan menyita waktu yang banyak.
3. Siswa kurang biasa mengerjakan tugas secara berkelompok hal ini dapat diamati dari perilaku siswa saat mengerjakan tugas kelompok hanya didominasi oleh satu hingga dua orang saja dalam satu kelompok.
4. Pada pertemuan pertama dan kedua siswa kurang aktif bertanya, melontarkan pendapat, maupun menyanggah pendapat teman. Hal tersebut disebabkan oleh rasa takut siswa dalam mengemukakan pendapat di kelas.
5. Peneliti merasa kesulitan dalam menilai aktifitas siswa karena aktifitas siswa tidak hanya hubungan antara siswa dengan guru melainkan hubungan antar siswa satu dengan siswa lainnya, oleh sebab itu guru harus benar-benar fokus dalam menilai aktifitas siswa yang sangat dinamis.
6. Pada tahap *tournament* siswa berebut menjawab soal untuk mengumpulkan point sebanyak-banyaknya hal tersebut menyebabkan kelas menjadi ricuh dan menyebabkan kelas lain menjadi terganggu.
7. Dari segi waktu yang dibutuhkan masih kurang, karena model pembelajaran TGT memerlukan waktu yang lama. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal.

### **3.2.2 Solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir kendala-kendala yang dihadapi.**

Melihat banyak kendala dan permasalahan yang dihadapi berdasarkan hasil refleksi dan observasi selama pelaksanaan tindakan siklus I, maka perlu diadakan upaya-upaya untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan yaitu sebagai berikut ini.

1. Sebelum melanjutkan pembelajaran pada siklus II, guru harus lebih menekankan dan menjelaskan kembali kepada siswa mengenai model

pembelajaran TGT dan tahap-tahap pembelajaran yang akan diterapkan. guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Dalam hal ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Untuk itu siswa harus mempersiapkan materi dan mencari sumber belajar dari internet.

2. Guru menjelaskan kembali mengenai sistem penilaian afektif dan kognitif. Penjelasan teknik penilaian ini diharapkan dapat memotivasi siswa baik dalam kelompok maupun individu.
3. Siswa harus dibiasakan untuk bisa bekerja secara kelompok, karena dengan belajar secara kelompok dapat meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab dan kekompakan.
4. Guru harus lebih bisa memotivasi siswa untuk selalu aktif bertanya, berpendapat ataupun menyanggah pendapat teman karena akan diamati dan diberikan nilai tambahan bagi siswa yang aktif di kelas.
5. Peneliti perlu mengkoordinasikan penyamaan persepsi terhadap rubrik penskoran aktifitas sebelum proses pembelajaran berlangsung.
6. Perlu adanya metode tournament yang lebih efektif dan menyenangkan dan tidak membuat siswa menjadi ribut yaitu dengan cara memberikan papan nama sederhana di setiap kelompok. Jadi pada saat tournament siswa hanya mengangkat papan nama tersebut dan langsung menjawab soal. Skor akan dikurangi bagi siswa yang ribut dan membuat gaduh di kelas.
7. Guru harus benar-benar bisa dan tegas dalam mengkondisikan waktu selama 2 x 45 menit pelajaran agar semua tahap model pembelajaran TGT dapat dilalui dengan sempurna.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada pembahasan , maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe tipe TGT dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja.
2. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Singaraja.

3. Kendala-kendala yang ditemukan peneliti selama proses pembelajaran antara lain adalah keterbatasan waktu mengajar yaitu 2 x 45 menit, guru masih kurang mampu mengelola kelas, baik dalam berperan sebagai mediator ataupun fasilitator pembelajaran, sedangkan kendala yang dihadapi siswa adalah mereka belum siap dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT. Karena model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang baru dan memerlukan kesiapan yang matang dari siswa atau dari guru yang bersangkutan.
4. Solusi dari kendala-kendala tersebut adalah guru harus benar-benar memiliki kesiapan baik mental maupun fisik sebelum masuk ke kelas. Selain itu guru juga harus lebih memotivasi siswa agar selalu aktif dalam pembelajaran di kelas dan menyarankan siswa untuk sesering mungkin membaca buku, mengingat dan memahami istilah-istilah yang ada dalam pelajaran PKn.

Berdasarkan temuan dilapangan, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran yang nantinya bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. selain mudah diterapkan, model pembelajaran ini juga menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa, mampu menumbuhkan rasa kerjasama dan daya saing yang sehat antar siswa.
2. Kesiapan mental dan fisik baik dari guru dan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru harus benar-benar menguasai materi pembelajaran sebelum mengajar siswa dan harus memiliki wawasan dan keterampilan dalam mengelola kelas agar proses pembelajaran yang PAKEM dapat terwujud.

#### DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. Gede. 2010. "*Penelitian Tindakan Kelas ( Teori dan Analisis Data dalam PTK)*". Makalah disajikan pada Seminar dan Lokakarya tentang Penelitian dan Pola Bimbingan Skripsi di Jurusan Pendidikan Guru

*Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 27 September 2010.

Ibrahim, M, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press

Tim Instruktur PKG.1992.Penelitian.Yogyakarta:Depdiknas

Yuni,Eka. 2011. Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)dengan Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas VIII di SMP N 6 Singaraja tahun 2011. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PPKn Undiksha

Wicahya, Dewa Gede.2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) untuk meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Gianyar Tahun Ajaran 2010-2011*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PPKn Undiksha