

**THE APPLICATION OF COOPERATIVE MODEL TYPE *TEAM GAMES*  
*TOURNAMENT (TGT)* TO INCREASE THE RESULT OF PKN  
LEARNING TOWARDS STUDENTS CLASS VIIA IN SMP BHAKTIYASA  
SINGARAJA**



**ARTIKEL SKRIPSI**

**OLEH**

**PUTU AMIK WIANTARI**

**NIM. 0914041067**

**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2013**

**THE APPLICATION OF COOPERATIVE MODEL TYPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* TO INCREASE THE RESULT OF PKN LEARNING TOWARDS STUDENTS CLASS VIIA IN SMP BHAKTIYASA SINGARAJA**

**By :**

**PUTU AMIK WIANTARI**

**NIM. 0914041067**

**Department of the Pancasila and Citizenship Education**

**e-mail: [amiex39zimoeth@yahoo.co.id](mailto:amiex39zimoeth@yahoo.co.id)**

**ABSTRACT**

The purposes of this research are: (1) to know by learning model *Team Games Tournament* if be applied in PKn learning on class VIIa in Bhaktiyasa Singaraja can increase their result of learning or not (2) to know by learning model *Team Games Tournament* if be applied, can increase student's response with PKn subject in the class VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja. The subjects of this research are students of SMP Bhaktiyasa Singaraja which the total students of class VIIa are 22, it consist of 13 boys and 9 girls. The work procedures of this research are conducted in 4 stages. They are planning stage, implementation stage, observation of evaluation stage and reflection of action stage. Those stages are conducted in two cycles. Observation techniques and the result of student learning are used as data collection technique.

The results of the research shows: (1) the applying of cooperative model type *team games tournament* can increase students' result in PKn learning in class VIIa in Bhaktiyasa Singaraja, the average of learning result are cycles I 67 with completeness percentage 59,09% While the result of cycles II 75,68 with completeness percentage 86,36%. For the average result of response analysis is 42,2.

**Keyword:** TGT model, the learning result of PKn and students' with PKn subject.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS VIIa DI SMP BHAKTIYASA SINGARAJA**

Oleh:

**PUTU AMIK WIANTARI**

**NIM. 0914041067**

**Pembimbing I : Prof. Dr. I Made Yudana, M. Pd**

**Pembimbing II : Ketut Sari Adnyani, S. Pd, M. Hum**

**Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**e-mail: [amiex39zimoeth@yahoo.co.id](mailto:amiex39zimoeth@yahoo.co.id)**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui apakah dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja (2) untuk mengetahui apakah dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan respon siswa terhadap mata pelajaran PKn di kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP Bhaktiyasa Singaraja yaitu kelas VIIa yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Prosedur kerja tindakan ini dilakukan 4 tahap yakni : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi evaluasi dan tahap refleksi tindakan. Empat tahap pelaksanaan tindakan tersebut dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIIa, rata-rata hasil belajar siswa siklus I 67 dengan persentase ketuntasan 59,09%. Sedangkan hasil belajar pada siklus II 75,68 dengan persentase ketuntasan 86,36%. Untuk perolehan analisis respon rata-rata skor 42,2.

**Kata kunci** : model TGT, hasil belajar PKn dan respon siswa terhadap mata pelajaran PKn.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam rangka pembaharuan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Implikasi dari prinsip ini adalah pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi

peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan.

Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada dasarnya baik tidaknya pembelajaran yang berlangsung sangat menentukan perolehan hasil belajar, yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah. Masalah proses belajar mengajar pada umumnya terjadi di kelas. Kelas dalam hal ini dapat berarti ruangan yang digunakan oleh guru dan anak didiknya dalam melakukan segala kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Salah satu upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode mengajar. Metode mengajar dapat dikatakan relevan jika

mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pendidikan kewarganegaraan pada khususnya.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Maka dari itu guru dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka sehingga siswa akan lebih aktif dan semangat belajar. Hal ini karena, proses pembelajaran yang optimal adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan juga siswa dengan sumber belajarnya.

Dalam interaksi belajar mengajar hendaknya guru memperhatikan karakteristik masing-masing peserta didik, karena mereka memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. “interaksi belajar mengajar akan lebih optimal apabila menggunakan metode dan media yang tepat”, Dimiyati dan Moedjiono (1994:1). Dengan demikian, penggunaan metode dan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih optimal, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Ketut Sumiati, S.Pd guru PKn SMP Bhaktiyasa Singaraja menyatakan bahwa siswa di SMP Bhaktiyasa Singaraja, khususnya siswa di kelas VIIa menunjukkan sikap yang kurang aktif dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran PKn di dalam kelas. Guru PKn SMP Bhaktiyasa Singaraja menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tampak tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran karena seperti yang kita ketahui metode ceramah sangat

kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total, sulit bagi yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat yang baik, materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan dan hanya menuntut guru lebih aktif di dalam kelas untuk menjelaskan materi pembelajaran/peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar. Seperti yang di nyatakan oleh Ibu Sumiati pada saat guru memberikan tugas membaca, perhatian peserta didik tidak terfokus pada pelajaran, seperti bercanda atau mengganggu temannya, dan bahkan enggan untuk membaca buku pegangan siswa. Kondisi ini menggambarkan kelas yang kurang kondusif dan interaksi yang rendah, sehingga berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan secara optimal. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar PKn yang belum optimal, nilai rata-rata kelas 48,82 (49) dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 pada siswa kelas VII tahun ajaran 2012/2013.

Dengan demikian maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena menurut peneliti model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dikelompokkan dalam kelompok yang heterogen/dimana dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda, jenis kelamin yang berbeda dan lain sebagainya. Dalam penerapan model pembelajaran ini juga diadakan pertandingan yang dapat memotivasi siswa untuk bersaing secara sehat untuk bisa memperoleh penghargaan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja masih rendah.
2. Respon siswa terhadap mata pelajaran PKn sangat kurang.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (**Classroom Action Research**) Menurut Winardi (2001:2) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut Arikunto, (2007: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas bersama. Dalam definisi, Arikunto menekankan bahwa menelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang disengaja dimunculkan di kelas dan masalah tersebut perlu diadakan penelitian.

Jadi dapat disimpulkan PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas dengan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja, dengan jumlah siswa 22 orang, yang terdiri dari 13 laki-laki, dan 9 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi

tindakan dan refleksi. Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut: observasi untuk mengetahui peningkatan sikap toleransi, tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, dan angket untuk sikap toleransi.

Tabel 0.1 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Sumber data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Waktu
1	Hasil Belajar PKN Siswa	Siswa kelas VIIa	Tes Objektif (pilihan ganda)	Tes hasil belajar PKN pada siklus I dan II	Setiap akhir Siklus
2	Respon Siswa	Siswa	Kuisisioner/angket	Lembar Angket	Akhir siklus II

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Siklus I

Data hasil belajar siswa diambil dalam bentuk tes / latihan kepada siswa yang dilakukan ketika mereka berdiskusi kelompok dan secara individu diberikan setiap akhir pertemuan dan tes / latihan untuk akhir siklus.

Table 02 penilaian hasil belajar siklus I

1	Jumlah Nilai	1475
2	Rata-Rata Nilai	67
3	Jumlah Siswa Tuntas	13
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9
5	Presentase Ketuntasan	59,09 %

Data diatas menggambarkan bahwa nilai hasil belajar PKn rata-rata adalah 67 dengan ketuntasan belajar mencapai 59,09% dengan masih terdapat 9 orang siswa yang belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar belum terpenuhi, karena ketuntasan Belajar pada siklus I masih kurang dari 75 %.

## **Siklus II**

Sesuai dengan teknik pengambilan data pada siklus I, pengambilan data pada siklus II ini dilakukan pada hasil belajar siswa secara individu, kelompok dan pemberian angket/kuesioner. Hasil belajar siswa secara individu pada siklus II lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 03 Penilaian hasil belajar siklus II

1	Jumlah Nilai	1665
2	Rata-Rata Nilai	75,68
3	Jumlah Siswa Tuntas	19
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
5	Presentase Ketuntasan	86,36 %

Data diatas menggambarkan bahwa nilai hasil belajar PKn rata-rata adalah 75,68 dengan ketuntasan belajar mencapai 86,36% dengan masih terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar terpenuhi, karena ketuntasan Belajar pada siklus II sudah lebih dari 75%

Secara umum dapat dikatakan penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan melihat hasil belajar yang

sudah dijelaskan seperti diatas. Sehingga diasumsikan bila penelitian ini dilanjutkan dengan memperhatikan hasil refleksi pada setiap siklus, maka akan memperlihatkan hasil yang semakin baik pada hasil belajar siswa.

Table 04 Analisis Angket Respon Siswa Kelas VIIa

Rata-rata Kelas	42,2
Standar Deviasi (SD)	2,2

## PEMBAHASAN

Berdasarkan perbandingan hasil belajar, kualitas proses pembelajaran siswa pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa pelaksanaan tindakan siklus I belum memenuhi kreteria ketuntasan. Dilihat dari hasil belajar siklus I, persentase ketuntasan yaitu 59,09% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan yaitu 86,36%. Jadi dapat disimpulkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebanyak 27,27%.

## 4. PENUTUP

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja. Hal ini dapat dilihat berdasarkan skor rata-rata hasil belajar Pkn siswa pada siklus I sebesar 67 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 59,09% sedangkan skor rata-rata hasil belajar PKn siswa pada siklus II yaitu sebesar 75,68 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 86,36% , dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa.

Penelitian dihentikan pada siklus II, karena pada siklus II hasil belajar siswa kelas VIIa SMP Bhaktiyasa Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013 telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winardi, J. 2001. *Motivasi & Pemotivasian dalam Manajemen*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.