

OPTIMALISASI HASIL BELAJAR PKN PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN 8 SUWAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Roslinda Wartabone

linawartabone13@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bagi Peserta didik Kelas VI SDN 8 Suwawa dapat meningkat dan memenuhi tujuan yang diharapkan? Prosedur penelitian ini dilakukan melalui 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari penelitian pada setiap siklus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada peserta didik Kelas VI SDN 8 Suwawa semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, yaitu sebagai berikut: (1) pada siklus I hasil belajar peserta didik belum memenuhi standar yang diharapkan, Setelah pelaksanaan siklus II hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan meningkat. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi peserta didik Kelas VI SDN 8 Suwawa. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat berpengaruh positif terhadap meningkatnya hasil belajar PKn peserta didik kelas VI SDN 8 Suwawa, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn.

Kata kunci: *Hasil Belajar Peserta Didik, Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, peranan guru sangat menentukan. Menurut Wina Sanjaya (2006: 19), peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik agar aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara atau model pembelajaran yang selama ini tidak diminati

lagi oleh peserta didik, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat peserta didik jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan peserta didik sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah peserta didik yang lebih banyak berperan (aktif, kreatif, inovatif, mandiri).

Bila diperhatikan lebih dalam selama ini guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran ceramah padahal model pembelajaran ini tidak dapat membangkitkan semangat dan tidak dapat memotivasi aktivitas peserta didik dalam belajar. Hal ini tampak dari perilaku peserta didik yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang diberikan guru. Peserta didik tidak mau bertanya apalagi mengemukakan pendapat tentang materi yang diberikan sehingga suasana pembelajaran terkesan kaku dan pasif.

Jika kondisi seperti ini dibiarkan terus menerus akan sangat berdampak buruk bagi cita-cita tujuan pendidikan nasional, untuk itu perlu adanya upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran, maka sudah sepantasnya seorang guru profesional harus berusaha untuk mencari model pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan berbagai macam model pembelajaran. Guru dapat memilih salah satu atau lebih dari berbagai model pembelajaran yang ada dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan agar lebih variatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Selain itu, juga untuk Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games*

Tournament untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada peserta didik.

METODE

Setting Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

2. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas VI SDN 8 Suwawa yang menjadi tempat tugas peneliti.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah peserta didik kelas VI SDN 8 Suwawa, sebanyak 29 peserta didik yang terdiri atas 16 orang perempuan dan 13 orang laki-laki.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber, yakni peserta didik, guru, dan teman sejawat.

Teknik dan Alat Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan diskusi.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian,

- kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, rendah
2. Aktivitas Peserta Didik dalam proses belajar mengajar PKn dengan menganalisis keaktifan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar PKn. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang dan rendah
 3. Implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan menganalisis tingkat keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil

Prosedur Penelitian

A. Siklus I

1. Perencanaan (*planning*)
 - a. Peneliti melakukan bedah kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*
 - b. Membuat lembar kerja Peserta Didik
 - c. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK
 - d. Menyusun alat evaluasi pembelajaran
 - e. Menyusun lembar observasi
2. Pelaksanaan (*acting*)

- a. Tindakan pertama yang dilakukan adalah mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan awal untuk membangkitkan motivasi belajar
 - b. Guru mengajak peserta didik untuk mendeskripsikan pengertian konsep Lembaga-Lembaga Negara
 - c. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik seputar tentang pengetahuan yang berkaitan dengan konsep Lembaga-Lembaga Negara yang ada di masyarakat
 - d. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan di setiap kelompok diberikan tugas simulasi untuk memerankan beberapa kejadian yang terjadi dalam konsep Lembaga-Lembaga Negara yang ada di masyarakat
 - e. Guru mempersilahkan setiap kelompok untuk maju dan menyimulasikan fragmen adegan tersebut di atas
 - f. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembahasan materi dengan seksama dan tepat
- Beberapa hal yang diharapkan dalam siklus ini adalah:
- a. Peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dan

- aktivitas di kelas selama guru melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Terdapat peningkatan konsentrasi belajar peserta didik sehingga aktivitas peserta didik menjadi terfokus dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh guru
 - c. Peserta didik memiliki kemauan dan keberanian untuk bertanya kepada peserta didik tentang kesulitan yang dialami pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan

3. Observasi (*observing*)

Dalam tahap observasi peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung, juga teman, guru yang diminta bantuan untuk ikut mengamati selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

4. Refleksi (*reflecting*)

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

- a. Sebagian besar (75% dari peserta didik) berani menanggapi dan mengemukakan pertanyaan dari guru
- b. Sebagian besar (75% dari peserta didik) berani menanggapi dan mengemukakan pendapat tentang jawaban peserta didik yang lain

- c. Sebagian besar (75% dari peserta didik) berani dan mampu untuk bertanya tentang materi pelajaran pada hari itu
- d. Lebih dari 80% anggota kelompok aktif dalam mengerjakan tugas kelompoknya
- e. Penyelesaian tugas kelompok sesuai dengan waktu yang disediakan

B. Siklus II

1. Perencanaan (*planning*)

Sebelum melaksanakan tindakan siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terkait dengan temuan-temuan pada siklus pertama. Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan (*acting*)

- a. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu daerah
- b. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang konsep Lembaga-Lembaga Negara dan menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di lingkungan sekolah dan masyarakat
- c. Guru mengajak peserta didik untuk mengenal dan mendaftar nama-nama konsep Lembaga-Lembaga Negara dan menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di

- lingkungan sekolah dan masyarakat
- d. Guru mengajak peserta didik melakukan studi kelompok dalam rangka memahami pengertian konsep Lembaga-Lembaga Negara dan menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di lingkungan sekolah dan masyarakat
 - e. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan di setiap kelompok diberikan tugas kelompok
 - f. Peserta didik diharapkan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan mengerjakannya dengan berbagi tugas bersama rekannya dalam kelompok
 - g. Peserta didik melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas dan memulai diskusi bersama-sama, dalam siklus II ini guru mengurangi peran dan instruksinya kepada peserta didik, hanya mengamati dengan seksama bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya dan perubahan aktivitas peserta didik yang dialaminya
 - h. Pada sesi akhir guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama

Harapan yang dimungkinkan muncul dalam siklus II ini adalah bahwa:

- a. Guru dapat mengelola kelas dengan lebih baik dan lebih mampu memahami peserta didik
- b. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan komunikasinya dan penguasaan konsep materi pembelajaran
- c. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang baik

3. Observasi (*observing*)

Pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung, peneliti juga meminta bantuan teman guru untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar keaktifan peserta didik.

4. Refleksi (*reflecting*)

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

- a. Sebagian besar (70% dari peserta didik) berani menanggapi dan mengemukakan pertanyaan dari guru
- b. Sebagian besar (70% dari peserta didik) berani menanggapi dan mengemukakan pendapat tentang jawaban peserta didik yang lain
- c. Sebagian besar (70% dari peserta didik) berani dan mampu untuk

- bertanya tentang materi pelajaran pada hari itu
- d. Lebih dari 80% anggota kelompok aktif dalam mengerjakan tugas kelompoknya
 - e. Penyelesaian tugas kelompok sesuai dengan waktu yang disediakan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Pada siklus pertama dibagi dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, dengan uraiannya sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

- a. Membuat rencana Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*
- b. Membuat lembar kerja peserta didik
- c. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK
- d. Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- e. Menyusun lembar observasi

2. Pelaksanaan (*acting*)

- a. Tindakan pertama yang dilakukan adalah mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan awal untuk membangkitkan motivasi belajar

- b. Guru mengajak peserta didik untuk mendeskripsikan pengertian konsep Lembaga-Lembaga Negara
- c. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik seputar tentang pengetahuan yang berkaitan dengan konsep Lembaga-Lembaga Negara yang ada dimasyarakat
- d. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan di setiap kelompok diberikan tugas simulasi untuk memerankan beberapa kejadian yang terjadi dalam konsep Lembaga-Lembaga Negara yang ada dimasyarakat
- e. Guru mempersilahkan setiap kelompok untuk maju dan menyimulasikan fragmen adegan tersebut di atas
- f. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembahasan materi dengan seksama dan tepat

Beberapa hal yang diharapkan dalam siklus ini adalah:

- a. Peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dan aktivitas di kelas selama guru melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Terdapat peningkatan konsentrasi belajar peserta didik sehingga aktivitas peserta didik menjadi terfokus dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh guru

- c. Peserta didik memiliki kemauan dan keberanian untuk bertanya kepada peserta didik tentang kesulitan yang dialami pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan

3. Observasi (*observing*)

Dalam tahap observasi peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung, juga teman, guru yang diminta bantuan untuk ikut mengamati selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

Dari hasil pengamatan guru maka dapat disimpulkan bahwa:

- Peserta didik belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang disajikan.
- Peserta didik tidak mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru secara utuh dan menyeluruh.
- Peserta didik tidak memiliki sumber belajar yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran.
 - a. Dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam PBM pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus 1

No.	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Mengajukan pertanyaan	2 Orang	6.90
2.	Menjawab pertanyaan peserta didik maupun guru	4 Orang	13.79
3.	Memberi saran	1 Orang	3.48
4.	Mengemukakan pendapat	2 Orang	6.90
5.	Menyelesaikan tugas kelompok	8 Orang	27.59
6.	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	2 Orang	6.90

- b. Hasil observasi siklus 1: aktivitas guru dalam PBM

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama masih tergolong rendah dengan perolehan persentase nilai 50 %, yang disebabkan oleh karena guru

hanya lebih banyak berdiri di depan kelas dan kurang memberikan pengarahan kepada Peserta Didik tentang bagaimana melakukan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam PBM Pada Siklus 1

Aspek yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah Aspek	0	4	4	8
Persentase (%)	-	25	25	50

c. Hasil evaluasi siklus 1: penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran

Selain aktivitas guru dalam PBM, penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran pun

masih tergolong sangat kurang karena hanya ada 6 orang peserta didik yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimal sebagaimana gambarannya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar pada siklus I

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1.	75	√	-	16.	87	√	-
2.	60	-	√	17.	68	-	√
3.	60	-	√	18.	69	-	√
4.	85	√	-	19.	68	-	√
5.	55	-	√	20.	78	√	-
6.	90	√	-	21.	80	√	-
7.	64	-	√	22.	80	√	-
8.	65	-	√	23.	78	√	-
9.	68	-	√	24.	66	-	√
10.	68	-	√	25.	65	-	√
11.	65	-	√	26.	64	-	√
12.	95	√	-	27.	64	-	√
13.	65	-	√	28.	64	-	√
14.	65	-	√	29.	64	-	√
15.	66	-	√				
Jumlah	1046	4	11	Jumlah	931	5	9
Jumlah skor maksimal ideal		2.900		Persentase peserta didik yang tuntas			
Jumlah skor tercapai		1.977		31%			
Rata-rata skor tercapai		68.17		Nilai tertinggi: 95			
				Nilai terendah: 55			

4. Refleksi dan perencanaan ulang
(*reflecting and replanning*)

Adapun kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

a. Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam PBM berdasarkan aspek

penilaiannya dengan rincian; baik sebesar 25%, cukup sebesar 25%, dan kurang sebesar 50%.

b. Seluruh Peserta Didik belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas Peserta Didik dalam PBM berdasarkan aspek penilaian sebagaimana rinciannya;

cukup sebesar 28,6% dan kurang sebesar 71,4%.

- c. Hasil evaluasi pada siklus pertama sangat tidak memuaskan karena hanya 9 orang (31%) peserta didik yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimal.
- d. Masih ada peserta didik yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang ditentukan. Hal ini karena peserta didik kurang mampu dalam mempresentasikan kegiatan. Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran.
- 2) Lebih intensif membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.
- 3) Memberi pengakuan atau penghargaan (*reward*) kepada peserta didik yang aktif.

B. Siklus II

Sebelum melaksanakan tindakan siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terkait dengan temuan pada siklus pertama. Peneliti membuat rencana

pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

1. Perencanaan (*planning*)

- a. Melakukan analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan pada peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*
- b. Membuat rencana Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*
- c. Membuat lembar observasi peserta didik
- d. Membuat kartu dengan model yang lebih menarik dan tampilan yang berbeda dari siklus pertama
- e. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus kedua pada Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pada pelaksanaan siklus kedua telah menunjukkan perubahan aktivitas peserta didik sesuai dengan rencana, hal ini disebabkan oleh:

- a. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu daerah
- b. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang konsep Lembaga-Lembaga Negara dan

- menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di lingkungan sekolah dan masyarakat
- c. Guru mengajak peserta didik untuk mengenal dan mendaftar nama-nama konsep Lembaga-Lembaga Negara dan menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di lingkungan sekolah dan masyarakat
 - d. Guru mengajak peserta didik melakukan studi kelompok dalam rangka memahami pengertian konsep Lembaga-Lembaga Negara dan menyebutkan contoh konsep Lembaga-Lembaga Negara di lingkungan sekolah dan masyarakat
 - e. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan di setiap kelompok diberikan tugas kelompok
 - f. Peserta didik diharapkan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan mengerjakannya dengan berbagi tugas bersama rekannya dalam kelompok
 - g. Peserta didik melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas dan memulai diskusi bersama-sama, dalam siklus II ini guru mengurangi peran dan instruksinya kepada Peserta Didik, hanya mengamati dengan seksama bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya dan perubahan aktivitas peserta didik yang dialaminya
 - h. Pada sesi akhir guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama
- 3. Observasi dan evaluasi (*observation and evaluation*)**
- a. Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam PBM selama siklus kedua dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus 2

No.	Aktivitas Yang Diamati	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Mengajukan pertanyaan	28 Orang	96.55
2.	Menjawab pertanyaan peserta didik maupun guru	26 Orang	89.66
3.	Memberi saran	26 Orang	89.66
4.	Mengemukakan pendapat	24 Orang	82.76
5.	Menyelesaikan tugas kelompok	26 Orang	89.66
6.	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	29 Orang	100.00

- b. Hasil observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus kedua tergolong mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan

demikian berarti mengalami perbaikan dari siklus pertama yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam PBM Pada Siklus 2

Aspek yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah Aspek	6	10	0	0
Persentase (%)	37.5	62.5	0	0

c. Hasil evaluasi penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran pada siklus kedua telah mengalami peningkatan yang sangat menggembirakan, dengan perolehan hasil belajar sebagaimana dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar pada siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1.	80	√	-	16.	85	√	-
2.	75	√	-	17.	82	√	-
3.	68	-	√	18.	80	√	-
4.	82	√	-	19.	68	-	√
5.	83	√	-	20.	75	√	-
6.	95	√	-	21.	88	√	-
7.	82	√	-	22.	88	√	-
8.	85	√	-	23.	82	√	-
9.	85	√	-	24.	80	√	-
10.	90	√	-	25.	90	√	-
11.	75	√	-	26.	95	√	-
12.	100	√	-	27.	75	√	-
13.	75	√	-	28.	85	√	-
14.	82	√	-	29.	85	√	-
15.	85	√	-				
Jumlah	1.242	14	1	Jumlah	1.158	13	1
Jumlah Skor Maksimal Ideal		2.900		Persentase Peserta Didik yang Tuntas 93,10%			
Jumlah skor tercapai		2.400		Nilai tertinggi: 100			
Rata – rata Skor tercapai		82,76		Nilai terendah: 68			

4. Refleksi (*reflecting*)

Dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* maka dapat dilihat keberhasilan yang diperoleh selama siklus kedua sebagaimana gambaran uraian berikut:

a. Secara jelas terlihat aktivitas Peserta Didik dalam PBM sudah lebih baik dengan penerapan

Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, selain itu Peserta Didik sudah mampu membangun pemahaman dan kerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, disisi lain peserta didik mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan tepat waktu dalam melaksanakannya, bahkan

peserta didik mulai mampu mempresentasikan pemahaman konsep pembelajaran dengan baik dan benar. Keberhasilan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dalam rangka meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

- b. Semua indikator keberhasilan ini menggambarkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam PBM yang juga dapat memacu meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran.
- c. Hasil belajar peserta didik pada siklus kedua telah mengalami peningkatan yang signifikan seperti yang terlihat pada tabel 6 dengan pencapaiannya meliputi; 27 orang peserta didik yang telah mencapai standar kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 2 orang peserta didik lainnya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal.

Peningkatan hasil belajar peserta didik di semua aspek, pada hakikatnya merupakan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* yang tepat dan maksimal sehingga dapat menarik minat, membangun motivasi dan dapat menghilangkan kebosanan dan

kejujuran peserta didik dalam aktivitas proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Setelah melakukan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar, baik bagi peserta didik maupun bagi guru.
2. Dengan memperhatikan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus kedua, telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan pencapaian hasil belajar sebesar 80%, dibanding dengan hasil belajar peserta didik pada siklus pertama, di mana tidak ada satu orang pun peserta didik yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimal.
3. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* sangat relevan dengan pembelajaran kontekstual, karena peserta didik dapat membangun dan mengembangkan sendiri kemampuan pengetahuannya melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dengan cara menemukan dan menentukan langkah-langkah dalam mencari penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai

oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok sehingga peserta didik dapat dengan mudah pula memahami materi lainnya.

4. Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga disukai oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara
- Ibrahim, Muslimin, 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: University Press Moleong, Lexy J, 2000, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nata widjaja, Rochman, 1985. Cara belajar Peserta Didik aktif dan Penerapannya dalam Metode Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Dikdasmen, Depdiknas
- Nasution S. 1989. Didaktik Azas-azas Mengajar, Bandung: Jermnas
- Rochman, Natawidijaja, 1997. Konsep Dasar Penelitian Tindakan (Action Research)
- Harun Rasyid, Drs, Mansur, M.Pd, 2008, Penilaian Hasil Belajar, Jakarta: CV. Wacana Prima
- Mohammad Asrori, Prof. Dr, 2008, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: CV. Wacana Prima
- Nasution, 2009, Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Roestiyah N.K, Dra, 2008, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina,Dr. M.Pd, 2009, Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta: Kencana.
- _____, Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2008, Jakarta: Kencana.
- Sukidin, Basrowi, Suranto, 2008, Manajemen Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Insan Cendekia
- Sudrajat Ahmad, 2008, Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). 2008.
http://Akhmad_Sudrajat.wordpress.com
- Sudrajat Ahmad, 2008, Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran, http://Akhmad_Sudrajat.wordpress.com