

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament (Tgt)* Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu

Neza Agusdianita¹⁾ ; Komang Ratna Yulianti²⁾ Via Mediana³⁾ Nurhasanah⁴⁾ Wina Purnamasari⁵⁾ Mielanda Dwi Putra Bela⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email: ¹⁾ kratnayulianti@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [30 November 2024]

Revised [03 Januari 2025]

Accepted [08 Januari 2025]

KEYWORDS

Pancasila Education, Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT)

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa kelas III SDN 52 Kota Bengkulu pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila sangat rendah, pembelajaran berpusat pada guru dan siswa tidak berpartisipasi aktif, maka perlu perbaikan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 52 Kota Bengkulu dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 3 siklus, tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 52 Kota Bengkulu berjumlah 7 siswa tahun ajaran 2024. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar, siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Based on observations of the learning outcomes of class III students at SDN 52 Kota Bengkulu in the Pancasila Education lesson content, it is very low, learning is teacher-centred and students do not participate actively, so improvements in learning are needed. The aim of this research is to improve the learning outcomes of class III students at SDN 52 Bengkulu City using the Team Games Tournament (TGT) learning model. The implementation of this learning improvement is Classroom Action Research (PTK) consisting of 3 cycles, the stages of each cycle are planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 7 class III students at SDN 52 Bengkulu City for the 2024 academic year. The data analysis technique used quantitative analysis. The research results show an increase in learning outcomes, students participate actively in learning..

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Maka proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional khususnya pasal 3 menyatakan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Disinilah peran guru sebagai pendidik sangat diperlukan. Salah satu tugas pendidik adalah mengajar. Hal ini menyebabkan adanya tuntutan kepada setiap pendidik untuk dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana seharusnya mengajar. Dengan kata lain, setiap pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi mengajar. Gagne (1977) dalam Kokom Komalasari (2015:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat dan nilai serta perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance. Sunaryo (1989) dalam Kokom Komalasari (2015:2) belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Mata pelajaran pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh UUD 1945. Sedangkan tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir, berpartisipasi secara aktif, berkembang secara positif dan demokratis. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah disebabkan kurang profesionalismenya guru dalam menyampaikan

pelajaran, mereka jarang menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga kurang menarik partisipasi anak, dan pada akhirnya hasil belajar kurang memuaskan. Singkatnya pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan selama ini kurang kreatif.

LANDASAN TEORI

Metode Pembelajaran Cooperative Learning

Pembelajaran cooperative learning merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003:5). Bern dan Erickson (2001:5) dalam Kokom Komalasari (2015:62) mengemukakan bahwa cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok (Slavin, 1984) dalam Kokom Komalasari (2015:62).

Sehubungan dengan pengertian tersebut, Johnson, et al (1994) dalam Kokom Komalasari (2015:62) menegaskan bahwa belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil (2-5 orang) dalam pembelajaran yang memungkinkan mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok. Menurut Adun Rusyana dan Iwan Setiawan (2009:29) cara mempersiapkan cooperative learning yaitu bentuk kelompok, beri petunjuk praktis pada siswa, persiapkan materi yang akan didiskusikan dan instrument keberhasilan siswa serta kembangkan teori pemberian reward. Beberapa pendekatan khusus dalam cooperative learning antara lain:

1. **Student Achievement Divisions (STAD)**

Materi dipresentasikan secara verbal atau text, kemudian siswa (yang terdiri dari empat atau lima orang) disuruh untuk melakukan tutorial, memberikan kuis satu sama lain, atau mengajak untuk mendiskusikan dalam kelompok tersebut.

2. **Teams Games Tournamen (TGT)**

Hampir sama dengan STAD, hanya perbedaannya terletak pada saat melakukan kuis. Kuis dilakukan dengan cara turnamen (setiap kelompok berkompetisi).

3. **Jigsaw**

Setiap bagian materi dijelaskan kepada siswa dan dipresentasikan dalam bentuk teks. Salah seorang dari masing-masing kelompok mendapat tugas untuk merespon bagian-bagian tertentu dari materi tersebut. Siswa dari kelompok lain ditugaskan untuk menaggapinya kembali.

4. **Group Investigation (GI)**

Siswa memilih topik yang dipelajari, dan menentukan sub topik yang akan diperdalam, kemudian dipresentasikan di depan kelas. Langkah-langkah yang di tempuh pada pendekatan ini adalah: (1) Menentukan topik, (2) Rencana kerja sama, (3) Pelaksanaan, (4) Analisis dan Sintesis, (5) Presentasi produk akhir, (6) Evaluasi.

5. **Dyadic Cooperative Learning**

Siswa membacakan materi pelajaran. Setelah itu siswa lain disuruh mengungkapkan kembali apa yang telah dibacakan tadi. Kemudian mereka mendiskusikannya hingga ditemukan intisari dari bacaan tadi.

Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Menurut Kokom Komalasari (2015:67) model *team game tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perubahan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006) dalam Sisqa Pratmasari (2015) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Menurut Indra (2009) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari

proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang yang akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama- lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih.

Menurut Hamalik (2008) dalam dalam Sisqa Pratmasari (2015) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses belajar adalah suatu kegiatan psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu konstan dan terbatas.

Perumusan itu berlaku bagi segala macam kegiatan belajar dan tidak terbatas pada salah satu bentuk belajar tertentu, misalnya keterampilan. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang menuntut perubahan tingkah laku (prilaku) anak didik/seseorang dari awalnya tidak tau menjadi tau dengan jalan mengkonstruksi (membangun) konsep pengetahuannya, kecakapan, sikap, keterampilan dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini, penulis melakukan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siswa kelas III dilaksanakan di SDN 52 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jl. Pepaya, Lkr. Tim., Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu, Bengkulu 38225. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek/sumbernya adalah siswa kelas III SDN 52 Kota Bengkulu yang terdiri dari 20 siswa. Pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila ditemukan adanya permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yang terlihat dari nilai evaluasi yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 60.

Siswa selalu hadir dalam pelajaran ini tetapi karena pembelajaran pendidikan Pancasila dirasanya kurang menarik baginya sehingga mereka kurang semangat mengikuti pembelajaran anak cenderung pasif dan pada akhirnya hasil belajar mereka tidak mencapai KKM. Maka dari itu untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mereka maka peneliti mencoba mengadakan perbaikan dengan menggunakan metode pembelajaran menyenangkan dan menarik partisipasi siswa yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban yang diberikan pada saat pelaksanaan perbaikan serta nilai yang di ambil dari hasil evaluasi. Pelaksanaan perbaikan dilakukan mulai bulan November 2024.

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Waktu Pelaksanaan	Mata Pelajaran	Urutan Siklus
1.	04 November 2024	Pendidikan Pancasila	Siklus I
2.	11 November 2024	Pendidikan Pancasila	Siklus II
3.	18 November 2024	Pendidikan Pancasila	Siklus III

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data-data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif. Analisis kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan data peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran keputusan bersama yang diberikan pada saat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Pada perbaikan pembelajaran siklus I jumlah seluruh siswa ada 7 orang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan, keseluruhannya hadir mengikuti materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu hak dan kewajiban. Pembelajaran siklus I ini evaluasi dilakukan dalam proses melalui pengamatan dan secara tertulis. Dari hasil tes tertulis diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Hasil Evaluasi Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Al -zaim Mustafa	60	Belum Tuntas
2	Kasih Asmara	60	Belum Tuntas
3	Levia Ayu Kristiani	70	Tuntas
4	Rezan Sapitri	60	Belum Tuntas
5	Tiara Afrilia	100	Tuntas
6	Viona Angelia	50	Belum Tuntas
7	Zacky Alfaro	80	Tuntas
	Jumlah	480	
	Rata -rata	68	

Dari data nilai siswa di atas terlihat bahwa nilai terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi siswa adalah 100. Sebanyak 3 orang siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Dapat dihitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal dengan rumus berikut:

Nilai rata-rata kelas

Dari data diatas dapat dilihat jumlah nilai seluruh siswa 480, dengan jumlah siswa 7.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \\ &= \frac{480}{7} \\ &= 68 \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan klasikal

Dari data di atas Jumlah siswa yang mencapai ≥ 60 yaitu 3 orang misalkan NS dan jumlah seluruh siswa yaitu 7 misalkan N.

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal} = \frac{N}{S} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase ketuntasan klasikal} &= \frac{3}{7} \times 100\% \\ &= 42,85\% \end{aligned}$$

Refleksi I

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siklus I ini masih terdapat kelemahan diantaranya adalah siswa masih kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, materi pembelajaran belum seutuhnya diterima dan oleh siswa, Penyampaian materipun harus banyak diperbaiki dengan kemasan yang lebih menarik dan bervariasi, Dari Siklus I hanya beberapa siswa yang mampu mengikuti pelajaran, hal ini dapat terlihat dari hasil yang diperoleh pada siklus ini.

Siklus II

Pada perbaikan pembelajaran siklus II jumlah seluruh siswa ada 7 orang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan, keseluruhannya hadir mengikuti materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu bentuk-bentuk hak dan kewajiban. Pembelajaran siklus II ini evaluasi dilakukan dalam proses melalui pengamatan dan secara tertulis. Dari hasil tes tertulis diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 3 Nilai Hasil Evaluasi Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Al -zaim Mustafa	70	Tuntas
2	Kasih Asmara	60	Belum Tuntas
3	Levia Ayu Kristiani	80	Tuntas
4	Rezan Sapitri	70	Tuntas
5	Tiara Afrilia	100	Tuntas
6	Viona Angelia	70	Tuntas
7	Zacky Alfaro	90	Tuntas
	Jumlah	540	
	Rata -rata	77	

Dari data nilai siswa di atas terlihat bahwa nilai terendah siswa adalah 60 dan nilai tertinggi siswa adalah 100. Sebanyak 6 orang siswa yang mendapatkan nilai tuntas dengan nilai rata-rata 77 dan persentase ketuntasan klasikal 85,71%, Dapat dihitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal dengan rumus berikut:

Nilai rata-rata kelas

Dari data diatas dapat dilihat jumlah nilai seluruh siswa 540, dengan jumlah siswa 7.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \\ &= \frac{540}{7} \\ &= 77 \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan klasikal 6 orang misalkan NS dan jumlah seluruh siswa yaitu 7 misalkan N.

$$\begin{aligned} \text{Presentase ketuntasan klasikal} &= \frac{N}{S} \times 100\% \\ \text{Presentase ketuntasan klasikal} &= \frac{6}{7} \times 100\% \\ &= 85,71\% \end{aligned}$$

Refleksi II

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa mengikuti materi pelajaran bentuk- bentuk hak dan kewajiban dengan partisipasi aktif, strategi pembelajaran yang diberikan membuat mereka mulai bisa memahami materi dengan baik. Tetapi masih ada beberapa siswa yang nilainya belum tuntas, ini disebabkan pada saat mereka mengerjakan soal evaluasi mereka belum mengerti dengan jelas maksud dari soal. Maka peneliti memutuskan untuk mengadakan perbaikan kembali di siklus berikutnya

Siklus III

Pada perbaikan pembelajaran siklus III jumlah seluruh siswa ada 7 orang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan, keseluruhannya hadir mengikuti materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu memahami hak dan kewajiban. Pembelajaran siklus III ini evaluasi dilakukan dalam proses melalui pengamatan dan secara tertulis. Dari hasil tes tertulis diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 4 Nilai Hasil Evaluasi Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Al -zaim Mustafa	80	Tuntas
2	Kasih Asmara	70	Belum Tuntas
3	Levia Ayu Kristiani	100	Tuntas
4	Rezan Sapitri	80	Tuntas
5	Tiara Afrilia	100	Tuntas
6	Viona Angelia	80	Tuntas
7	Zacky Alfaro	100	Tuntas
	Jumlah	610	
	Rata -rata	87	

Refleksi III

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kemajuan siswa bekerja sama dalam kelompok sangat meningkat sangat baik. Siswa berdiskusi dengan temanya, adanya partisipasi yang cukup baik dalam kelompok. Pada saat melaksanakan pelatihan peneliti mengamati secara langsung di kelas, memberikan instruksi, pengarahan dan penekanan terhadap isi materi yang dianggap penting untuk memperoleh hasil yang diharapkan serta bimbingan langsung kepada siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Dengan diadakannya bentuk bentuk model pembelajaran cooperative learning yang lebih mendekatkan dalam bentuk aktifitas siswa dan belajar kelompok terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa/walaupun ada beberapa orang siswa yang tidak terlalu mengalami kemajuan yang begitu berarti dikarenakan kurangnya kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata kelas 85 serta 7 orang siswa mendapatkan nilai tuntas pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan

adanya peningkatan yang ditunjukkan oleh tingkat partisipasi siswa dalam belajar dan perolehan nilai rata-rata siswa persiklus pembelajaran di atas maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran team game tournament dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III di SDN 52 Kota Bengkulu.

Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siklus I ini sudah mulai meningkat tetapi masih terdapat kelemahan diantaranya adalah siswa masih kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, materi pembelajaran belum seutuhnya diterima dan oleh siswa, Penyampaian materi pun harus banyak diperbaiki dengan kemasan yang lebih menarik dan bervariasi. Dari Siklus I hanya beberapa siswa yang mampu mengikuti pelajaran, hal ini dapat terlihat dari hasil persentase ketuntasan klasikal pada siklus ini yaitu 42,85%. Hal ini sesuai dengan pendapat Killen Roy (1998) dalam Adun Rusyana dan Iwan Setiawan (2009:17) pada saat kita menggunakan pendekatan mengajar adalah: (1) pengajaran harus lebih mengutamakan learning dari pada teaching, (2) harus lebih meningkatkan kemampuan berpikir siswa, (3) dapat meningkatkan aktivitas siswa, (4) materi yang diajar di sekolah memiliki keterkaitan dengan pengetahuan diluar sekolah, (5) memiliki nilai-nilai positif di lingkungannya, dan harus membantu siswa bagaimana mempelajari sesuatu dengan mudah. Dengan strategi pembelajaran ada upaya peningkatan kontrol kualitas (isi dan proses) yang dinilai oleh para peserta didik sendiri dan hasil-hasil penelitian. Dalam proses pembelajaran pada siklus ini terjadi kerja sama yang baik dalam kelompok, siswa dapat saling berbagi pengetahuan, saling membantu temannya dalam kesulitan memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (1995) dalam Adun Rusyana dan Iwan Setiawan (2009:27) cooperative learning terdiri dari dua komponen dasar yaitu mengutamakan prinsip kerja sama dan prinsip saling bantu dalam belajar. Siswa dalam kelompoknya terlibat aktif dan saling berpartisipasi. Mereka tidak hanya belajar dari guru, mereka dapat juga belajar dari teman. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (1994) dalam Adun Rusyana dan Iwan Setiawan (2009:27) cooperative learning menanamkan sikap-sikap kemandirian, sikap interaksi antar sesama teman, bertanggung jawab secara individual, memanfaatkan kemampuan antar personal, analisa hasil belajar dan keberhasilan hasil kelompok serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kerja sama dan mengembangkan perspektif kognitif.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa mengikuti materi pelajaran bentuk-bentuk hak dan kewajibandengan partisipasi aktif, strategi pembelajaran yang diberikan membuat mereka mulai bisa memahami materi dengan baik. Tetapi masih ada beberapa siswa yang nilainya belum tuntas, ini disebabkan pada saat mereka mengerjakan soal evaluasi mereka belum mengerti dengan jelas maksud dari soal. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus ini mencapai 85,71 %%% meningkat dari siklus sebelumnya yaitu 42,85%. Dengan model cooperative learning semua siswa sukses dalam belajar, mereka dapat memberikan penekanan terhadap penting belajar secara kolektif, menanamkan pentingnya saling tukar menukar gagasan antar sesama teman, memperbaiki kemampuan berkomunikasi para siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang sedang dipelajari, menanamkan sikap saling menghargai pendapat dan saling menerima informasi, memperbaiki kemampuan menyelesaikan masalah pada diri siswa, meningkatkan kemampuan belajar, kemampuan berpikir sikap demokratis, menganalisa secara mendetail, hal ini sesuai pula dengan yang diungkapkan oleh Adun Rusyana dan Iwan Setiawan (2009). Proses pembelajaran melibatkan aktivitas seluruh siswa dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan serta reinforcement.

Siklus III

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pembelajaran kemajuan siswa bekerja sama dalam kelompok sangat meningkat sangat baik. Siswa berdiskusi dengan temanya, adanya partisipasi yang cukup baik dalam kelompok. Pada saat melaksanakan pelatihan peneliti mengamati secara langsung di kelas, memberikan instruksi, pengarahan dan penekanan terhadap isi materi yang dianggap penting untuk memperoleh hasil yang diharapkan serta bimbingan langsung kepada siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Dengan diadakannya bentuk bentuk model pembelajaran cooperative learning yang lebih mendekati dalam bentuk aktifitas siswa dan belajar kelompok terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa/walaupun ada beberapa orang siswa yang tidak terlalu mengalami kemajuan yang begitu berarti dikarenakan kurangnya kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100 % semua siswa mendapatkan nilai tuntas pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Suasana pembelajaran aktif,

kreatif, dan menyenangkan serta tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan tercapai dengan maksimal ini dikarenakan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Assrofudin (2010) dalam Telyna (2010) Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin". Dari hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat sebagian besar siswa memahami materi yang disampaikan, mereka mengerti dengan apa yang disampaikan guru, hal ini sesuai dengan Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (dalam Indra:2009). Nilai evaluasi siswa meningkat dari sebelumnya. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5 Peningkatan Hasil Belajar

Siklus	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan Klasikal	Rata – rata Kelas	Ketuntasan Klasikal
I	7	3	4	42,85%	68	Belum Tuntas
II	7	6	1	85,71%	77	Tuntas
III	7	7	0	100%	85	Tuntas

Tabel 6. Peningkatan Nilai Rata-rata

Siklus I	Siklus II	Siklus III
68	77	85

Tabel 7. Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus

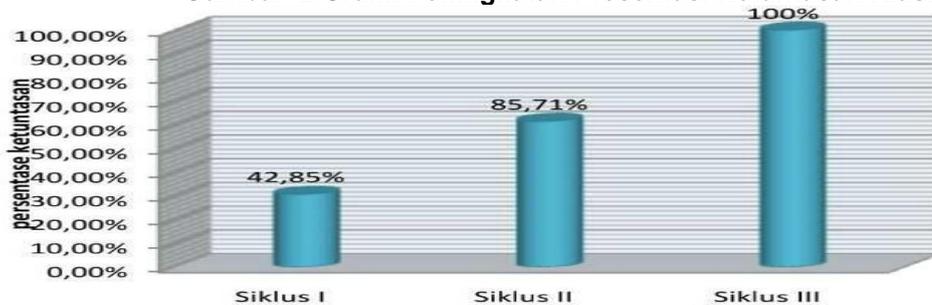
Siklus I	Siklus II	Siklus III
42,85%	85,71%	100%

Peningkatan hasil belajar itu dapat ditunjukkan pada suatu grafik. Untuk lebih jelasnya lihatlah grafik dibawah ini:

Gambar 1 Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas



Gambar 2 Grafik Peningkatan Presentasi Ketuntasan Klasikal



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran team games tournamen (TGT) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan, terlihat dari peningkatan presentase ketuntasan klasikal siswa 42,58% pada siklus I, terus meningkat sampai siklus II yaitu 85,71% kemudian mencapai 100% pada siklus III.
2. Berdasarkan hasil penelitian semakin sering menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT) dalam proses pembelajaran, maka semakin baik hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Saran

1. Guru hendaknya menggunakan strategi pendekatan teknik metode atau model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran agar dapat menarik partisipasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Perlunya kelengkapan fasilitas pendukung untuk menunjang aktivitas dalam pendidikan.
3. Guru perlu menguasai metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat memberikan kesan yang menarik dan pembelajaran akan sangat bermakna.
4. Setiap anak memiliki kemampuan yang tidak sama sehingga guru perlu membuat catatan tentang kemampuan masing-masing anak hal ini akan membantu guru dalam memberikan layanan sesuai dengan kemampuan anak.
5. Upayakan agar seluruh anak terlibat aktif secara kelompok berikan kesempatan yang sama pada setiap anak untuk berlatih.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Pendekatan Kontekstual (contextual teaching and learning(CTL), Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sd. Jakarta. Depdiknas.
- Indra. 2009. Definisi dan Pengertian Hasil Belajar. Diakses Pada Tanggal 10 September 2021. <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>;
- Komalasari Kokom. 2015. Pembelajaran Kontekstual. Bandung. Reflika Aditama.
- Nurhadi, Drs. MM 2010. Evaluasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan. Jakarta. Multi Kreasi Satudelapan.
- Pratmasari Sisqa. 2015. Model Pembelajaran Scramble. Diakses pada tanggal 10 <http://pratmasari.blogspot.co.id/2015/05/model-pembelajaran-scramble.html>. September 2021:
- Rusyana Adun dan Setiawan Iwan. 2009. Prinsip Prinsip Pembelajaran Efektif. Jakarta. Trans Mandiri Abadi.
- Suherli, Dr. M.Pd. Menulis Karangan Ilmiah. 2010. Jakarta. Arya Duta.
- Sudjana. 2004. Psikologi Pendidikan. Bandung. PT Remaja Rosda Karya.
- Telyna. 2010. Partisipasi Belajar. Diakses Pada Tanggal 10 September 2021. <https://telyna.wordpress.com/2010/12/28/partisipasi-belajar/akan> dalam proses belajar mengajar,
- TIM FKIP UT. 2016. Pemantapan Kemampuan Profesional. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.