

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI HARMONI KEBERAGAMAN MASYARAKAT INDONESIA MELALUI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DI KELAS IXA SMP NEGERI 1 BATU AMPAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sarwadi

SMP Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya
Corresponding Author: e-mail: sarwadisar18@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the results of daily tests conducted in Class IX.A of SMP Negeri 1 Batu Ampar where it was obtained information that the student's learning outcomes on Harmony for Diversity in Indonesian Society were still low, namely below the Minimum Completeness Criteria standard. The purpose of this Classroom Action Research is to find out how far learning through the Team Games Tournament learning method can improve student learning outcomes in class IX.A at SMP Negeri 1 Batu Ampar. This Classroom Action Research was conducted in 2 cycles. From this study, it appears that there is an increase in student learning outcomes From 64.62% in cycle I, it can increase to 78.70% in cycle 2. The results of this action research indicate that the Team Games Tournament Learning Method method can be applied effectively and is able to improve results student learning in Civics subjects in class IX.A at SMP Negeri 1 Batu Ampar.

Keywords: Learning Outcomes; Team Games Tournament Learning Method

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar yang mana diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia siswa tersebut masih rendah yaitu di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran melalui metode pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.A di SMP Negeri 1 Batu Ampar. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Dari penelitian ini, tampak adanya peningkatan hasil belajar siswa Dari 64,62% pada siklus 1, dapat meningkat menjadi 78,70% pada siklus 2. Hasil penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa metode Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat diterapkan secara efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IX.A di SMP Negeri 1 Batu Ampar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Metode Pembelajaran Turnamen Team Games

PENDAHULUAN

Pendidikan amat penting dan vital kedudukannya dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga menjadi manusia seutuhnya dan berjiwa Pancasila (Sutono, 2015). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan: “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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pemerintah Pusat, 2003).

Di samping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan (Siregar, 2018). Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia siswa masih rendah yakni di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (di bawah 70). Faktor-faktor yang mengakibatkan situasi seperti itu antara lain: a. Kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami konsep-konsep Pendidikan PKN masih sangat rendah, b. Metode pembelajaran yang cenderung masih monoton dan kaku, c. Siswa tidak tertarik untuk mempelajari materi Pendidikan PKN hanya dengan cara menghafal.

Dengan cara hapalan saja, materi PKn yang telah dipelajari menjadi mudah dilupakan. Hal tersebut merupakan sebuah tantangan yang dihadapi dan mesti diatasi oleh seorang pendidik. Guru selalu pendidikk dituntut untuk menjadi kreatif dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang akan dilakukan, misalnya dalam pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam kelas sebagai salah satu strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam mempersiapkan pembelajaran akan berdampak baik bagi siswa misalnya hasil belajar siswa akan meningkat dan sesuai dengan indikator yang akan dicapai (Hawa, 2023).

Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia adalah Team Games Tournaments (TGT) karena peserta didik dapat terlibat dengan aktif karena mereka memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, harapannya adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat lebih baik. Metode Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) dikenal sebagai suatu metode belajar mengajar dengan membagikan lembaran soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Listiani, 2022). Siswa diharapkan mampu menemukan jawaban dan cara penyelesaiannya dari pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat

Indonesia Melalui Metode Pembelajaran Team Games Tournament di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2021/2022“.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Peneliti sebagai Guru PKn dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar sebanyak 21 siswa. Tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus. Kegiatan dilaksanakan dalam Semester genap tahun pelajaran 2021/2022.. Penelitian ini pada materi Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan siklus yang meliputi; (a) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Metode Pembelajaran Team Games Tournament

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia/KBBI (Poerwadarminta, 2003) hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ia ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan kepada individu yang belajar. (Nana Sudjana, 2002: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajarnya”. Jadi, dapat ditegaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapatkan oleh siswa melalui aktifitas belajar. Siswa yang dinyatakan berhasil dalam belajar ialah mereka yang berhasil menggapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar juga ditentukan oleh evaluasi. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran hasil belajar (B, 2017). Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan dapat dinyatakan dalam huruf, kata atau simbol (Dimiyati, 1999).s

Metode pembelajaran adalah Metode pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. (Posamentier & Stepelman, 2002) secara sederhana menyebutkan cooperative learning atau belajar secara adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.

(Meilani & Arifin, 2018) mengatakan bahwa “Metode pembelajaran dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggungjawab. Metode pembelajaran membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks”. Pendapat ini sejalan dengan (Lariani, 2021) mengatakan bahwa “pembelajaran adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.”

Guru dapat menyusun kegiatan kelas, sehingga siswa akan berdiskusi, dan mengungkapkan ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan sehingga

siswa benar-benar memahami konsep dan keterampilan yang dipelajarinya, Guru dapat memanfaatkan energi sosial seluruh rentang usia siswa yang begitu benar di dalam kelas untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran produktif dan dapat mengorganisasikan kelas, sehingga siswa saling berinteraksi satu dan yang lain, saling bertanggung jawab, dan belajar untuk menghargai satu sama lain (Rachmayani, 2014).

Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut mutlak diperlukan pemahaman filosofis dan keilmuan yang cukup disertai dedikasi yang tinggi oleh para guru disertai dengan latihan yang cukup pula (Meilani & Arifin, 2018).

Pembelajaran didasarkan pada ide atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran merupakan salah satu Metode pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Pembelajaran merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Marzuki & Hakim, 2018). Menggunakan pembelajaran dapat merubah peran guru dari peran yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Menurut teori konstruktivis, tugas guru (pendidik) adalah memfasilitasi agar proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan pada diri sendiri tiap-tiap siswa terjadi secara optimal (Hasan et al., 2011; Subandiyah, 2019).

Team-Games-Tournament (TGT) adalah salah satu Metode Pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (Nasihi & Hapsari, 2022; Rahmadani, 2019).

Dalam aktifitas siswa secara berkelompok, guru memberikan LKS kepada tiap-tiap kelompok. Tugas yang disampaikan diselesaikan bersama-sama dengan anggota dalam kelompoknya. Jika terdapat anggota yang tidak paham dengan tugas yang dibebankan, maka anggota dari kelompok lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau memberikan penjelasan, sebelum diajukan pertanyaan itu kepada guru. Untuk memastikan bahwa para anggota kelompok telah memahami pelajaran, maka tiap-tiap siswa akan diberikan *game* akademik. Dalam permainan akademik ini, siswa akan dikelompokkan ke dalam meja-meja turnamen, yang mana setiap meja turnamen terdiri atas 4 hingga 5 siswa yang merupakan perwakilan dari tiap-tiap kelompok.

Pada tiap meja permainan, diupayakan agar tidak satu pun peserta berasal dari kelompok sama. Siswa-siswa itu dikelompokkan ke dalam satu meja turnamen secara merata dari segi kemampuan akademiknya, itu artinya dalam satu meja turnamen, kemampuan tiap peserta diusahakan setara. Itu dapat diupayakan dengan melihat nilai yang mereka dapatkan ketika pre-test.

Skor yang didapat tiap peserta dalam permainan akademik tersebut dicatat pada lembar skor. Skor untuk kelompok diperoleh dengan cara

menjumlahkan skor-skor dari tiap anggota suatu kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah anggota. Skor kelompok ini dipergunakan untuk memberikan penghargaan misalnya berupa sertifikat dengan menyebutkan predikat tertentu. Metode pembelajaran TGT ini terdiri dari 5 tahapan antara lain; tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok (Team), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (Yunita & Trisiantari, 2018).

B. Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada kondisi awal dilaksanakan pada hari Kamis 8 Januari 2022 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan/muata inti dan kegiatan akhir (penutup). Waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan pendahuluan ialah sekitar 10 menit, sedangkan waktu untuk kegiatan inti ialah lebih kurang 50 menit dan waktu kegiatan penutup sekitar 20 menit.

Dalam kegiatan pendahuluan, guru melaksanakan tiga aktifitas tahapan, yaitu; (1) menyapa dan memeriksa kehadiran siswa, (2) memberikan icebreaking berupa menyanyi, (3) mendalami pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan berikutnya.

Adapun kegiatan inti, guru mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai, dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan ceramah, pertama-tama guru membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa.

Keikutsertaan siswa Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada kondisi awal setelah dilakukan penerapan Metode pembelajaran menggunakan ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada kondisi awal, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus 1 dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	C h e l s i	P	70	Tuntas
2	C i n t a	P	70	Tuntas
3	Candy Varencia Chi	P	50	Tidak Tuntas
4	Dimas Prawira	L	50	Tidak Tuntas
5	Edo Kurniawan	L	65	Tidak Tuntas
6	E z i	L	60	Tidak Tuntas
7	Fadila Ramadhan	L	60	Tidak Tuntas
8	Gea Okta Fitria	P	70	Tuntas
9	Gouw Karyn	P	60	Tidak Tuntas
10	Hengky Chandiego	L	65	Tidak Tuntas
11	Hiu Sumi Alias Angelia	P	70	Tuntas

12	K e v i n	L	60	Tidak Tuntas
13	Lay Hansen	L	60	Tidak Tuntas
14	Novi Lestari	P	65	Tidak Tuntas
15	Olivia Sutiani	P	60	Tidak Tuntas
16	S e l v i	P	60	Tidak Tuntas
17	Salim Kurnianto	L	70	Tuntas
18	Sy . Fachri Akbar	L	50	Tidak Tuntas
19	Syahreza	L	50	Tidak Tuntas
20	T i a r a	P	70	Tuntas
21	Terry	P	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	21	1285	

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi adatidaknya peningkatan hasil belajar pada materi Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia dengan ceramah ternyata hasil yang didapat nilai rata-rata sebesar 61,19.

Pada kondisi awal terdapat kelemahan pemahaman siswa pada materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. Ketiga, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kelemahan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kelemahan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus 1. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan tiga orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang materi Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi.

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP yang selaras dengan Metode Pembelajaran Metode Pembelajaran Tipe Team Games Tournaments (TGT) dengan Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia. Di samping itu, guru juga menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) dan membuat lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Kemudian, guru memberikan tes hasil belajar. Sebelum pemberian tindakan, guru dan observer membahas secara mendalam lembar pengamatan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1 ini dilakukan pada tanggal 10 Januari hingga 24 Januari 2022 di SMP Negeri 1 Batu Ampar dengan jumlah Siswa sebanyak 21 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah direncanakan dengan baik sebelumnya.

Keikutsertaan siswa Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan Metode Pembelajaran Tipe Team Games Tournaments (TGT). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus 2 dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Keikutsertaan siswa Kelas IX.A SMP Negeri 1 Batu Ampar dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan PKN menjadi lebih dinamis dan bersemangat sehingga dikatakan berhasil. Hal itu ditunjukkan oleh hasil belajar siswa pada siklus pertama. Hasil belajar siswa pada siklus 1 itu dengan penerapan Metode pembelajaran menggunakan Pembelajaran Tipe Team Games Tournaments (TGT) dengan jumlah siswa 21 orang. Data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	C h e l s i	P	70	Tuntas
2	C i n t a	P	70	Tuntas
3	Candy Varencia Chi	P	70	Tuntas
4	Dimas Prawira	L	70	Tuntas
5	Edo Kurniawan	L	70	Tuntas
6	E z i	L	70	Tuntas
7	Fadila Ramadhan	L	60	Tidak Tuntas
8	Gea Okta Fitria	P	75	Tuntas
9	Gouw Karyn	P	60	Tidak Tuntas
10	Hengky Chandiego	L	70	Tuntas
11	Hiu Sumi Alias Angelia	P	70	Tuntas
12	K e v i n	L	75	Tuntas
13	Lay Hansen	L	75	Tuntas
14	Novi Lestari	P	65	Tidak Tuntas
15	Olivia Sutiani	P	60	Tidak Tuntas
16	S e l v i	P	60	Tidak Tuntas
17	Salim Kurnianto	L	75	Tuntas
18	Sy . Fachri Akbar	L	60	Tidak Tuntas
19	Syahreza	L	60	Tidak Tuntas
20	T i a r a	P	75	Tuntas
21	Terry	P	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	21	1420	

Jadi dari penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament diperoleh persentase nilai ketuntasan belajar Siswa untuk pelajaran PKN adalah 67,61 % s. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal Siswa belum tuntas belajar, karena ketuntasan yang dikehendaki yaitu 70 sesuai nilai KKM. Hal ini disebabkan karena Siswa

masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament.

Pada siklus 1 terdapat kelemahan pemahaman siswa pada Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat berbagai faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama adalah para siswa tidak fokus dalam mengisi LKS sehingga terdapat bagian tertentu dari LKS yang tidak terisi sempurna. Kedua, siswa banyak mengerjakan hal-hal di luar agenda pembelajaran, seperti bergurau bersama teman sekolompoknya. Ketiga, di antara satu atau dua kelompok tidak dapat memberikan jawaban dengan baik atas pertanyaan yang diajukan oleh guru ketika pelaksanaan evaluasi pada bagian akhir pembelajaran.

Dari temuan kelemahan tersebut maka peneliti menyusun strategi baru untuk mengurangi faktor kelemahan pemahaman siswa tersebut di atas yang selanjutnya akan dilaksanakan pada siklus 2. Untuk masalah yang pertama tadi, peneliti menugaskan tiga orang siswa dalam tiap kelompok untuk menuliskan hasil kegiatan agar LKS terisi seluruhnya. Dengan cara demikian, data yang terkumpul akan menjadi lengkap sehingga siswa lebih mampu memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi kesempatan siswa yang bermain sesamanya. Sedangkan masalah yang ketiga peneliti memberikan penjelasan lebih detail mengenai Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia khususnya untuk pertanyaan yang dianggap sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi sebelumnya. Di samping itu pula, untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

C. Siklus 2

Pada tahap perencanaan, guru telah mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) dengan memperbaiki kelemahan pada siklus I pada materi Materi Harmoni Keberagaman Masyarakat Indonesia. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di ruang kelas, guru dan observer mendiskusikan dengan hati-hati lembar observasi yang akan digunakan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus 2 ini dilaksanakan pada tanggal 23 Februari hingga 23 Maret 2022 berlokasi di SMP Negeri 1 Batu Ampar pada tahun pelajaran 2021/2022. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus pertama, sehingga kesalahan atau kelemahan pada siklus 1 tersebut tidak terulangi kembali pada siklus kedua. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu; (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan icebreaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan icebreaking yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Pembelajaran Tipe Team Games Tournaments (TGT), pertama-tama guru membagi siswa dalam 7 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

Guru mendeskripsikan dengan lengkap terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran Team Games Tournaments (TGT), (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan.

Keikutsertaan siswa Kelas IXA SMP Negeri 1 Batu Ampar ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 2 setelah dilakukan penerapan Metode pembelajaran menggunakan Pembelajaran Tipe Team Games Tournaments (TGT). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Keikutsertaan siswa Kelas IXA SMP Negeri 1 Batu Ampar dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan PKN. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus 2. Hasil belajar siswa pada siklus 2 dengan penerapan metode pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) dengan jumlah 21 siswa. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	C h e l s i	P	80	Tuntas
2	C i n t a	P	75	Tuntas
3	Candy Varencia Chi	P	80	Tuntas
4	Dimas Prawira	L	75	Tuntas
5	Edo Kurniawan	L	75	Tuntas
6	E z i	L	85	Tuntas
7	Fadila Ramadhan	L	70	Tuntas
8	Gea Okta Fitria	P	85	Tuntas
9	Gouw Karyn	P	70	Tuntas

10	Hengky Chandiego	L	75	Tuntas
11	Hiu Sumi Alias Angelia	P	75	Tuntas
12	K e v i n	L	80	Tuntas
13	Lay Hansen	L	80	Tuntas
14	Novi Lestari	P	70	Tuntas
15	Olivia Sutiani	P	65	Tidak Tuntas
16	S e l v i	P	65	Tidak Tuntas
17	Salim Kurnianto	L	85	Tuntas
18	Sy . Fachri Akbar	L	70	Tuntas
19	Syahreza	L	70	Tuntas
20	T i a r a	P	85	Tuntas
21	Terry	P	65	Tidak Tuntas
	Jumlah	21	1580	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase nilai hasil belajar pelajaran PKn sebesar 75,23% secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai yaitu 70, sesuai nilai KKM. Hasil pada siklus 2 ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus 1. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 2 ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament, sehingga Siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga Siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Disamping itu, ketuntasan ini juga dipengaruhi oleh kerja sama dari Siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mengajari temannya yang belum menguasai.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh bahwa aktifitas pembelajaran dengan metode pembelajaran Team Games Tournament berdampak positif dalam meningkatkan semangat belajar Siswa. Hal ini ditunjukkan oleh semakin baiknya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus pertama, yakni dari 67,61% menjadi 75,23%.

Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memerhatikan penjelasan guru, dan berdiskusi antarsiswa/antara siswa dengan guru. Jadi, dapat ditegaskan bahwa aktivitas siswa dapat dikatakan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament dengan efektif. Hal itu ditunjukkan oleh aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati Siswa dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran, mendeskripsikan dengan lengkap, memberi umpan balik/evaluasi atau tanya jawab yang mana persentase untuk aktivitas di atas cukup tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka hasil belajar siswa untuk pelajaran PKn dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games

Tournament hasilnya sangat baik. Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan dapat diterima.

PENUTUP

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Pembelajaran dengan menerapkan Team Games Tournament dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa di SMP Negeri 1 Batu Ampar mata pelajaran PKn yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar Siswa dalam setiap siklus, yaitu; 64,32% dan 75,23 %. 2. Metode pembelajaran Team Games Tournament pada pelajaran PKn mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa. 3. Metode pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan kembali materi ajar yang telah diterima Siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi pembelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- B, M. (2017). EVALUASI BELAJAR PESERTA DIDIK (SISWA). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Dimiyati. (1999). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hasan, S., Rakhman, M., & Ardiana, H. (2011). MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN DAN PERBAIKAN SISTEM REFRIGERASI. *INVOTEC*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/invotec.v7i2.6293>
- Hawa, S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI MEMPERTAHANKAN KEJUJURAN SEBAGI CERMIN KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING SISWA KELAS X SMAN 1 BALAI RIAM. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1), Article 1. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1282>
- Lariani, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Ketenagakerjaan Pada Pembelajaran Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Decision Making Di Sma Negeri 8 Palembang. *JPT : Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), Article 1.
- Listiani, D. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI KISAH TELADAN NABI AYUB AS SISWA KELAS 6 MI NU 71 UNGGULAN KARANGANOM. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2(2), Article 2. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1077>
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2018). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERSPEKTIF AL-QUR'AN. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), Article 02. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1.
- Meilani, R., & Arifin, M. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK (PTK pada Siswa Kelas IVA SD Negeri 09 Kota Bengkulu). *TRIADIK*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.33369/triadik.v17i1.11114>
- Nasihi, A., & Hapsari, T. A. R. (2022). MONITORING DAN EVALUASI KEBIJAKAN PENDIDIKAN. *INTEL: Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.56855/intel.v1i1.112>
- Pemerintah Pusat. (2003). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Poerwadarminta, W. J. S. (2003). *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

- Posamentier, A. S., & Stepelman, J. (2002). *Teaching Secondary Mathematics: Techniques and Enrichment Units*. Merrill.
- Rachmayani, D. (2014). PENERAPAN PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35706/judika.v2i1.118>
- Rahmadani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(01), Article 01. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i01.724>
- Siregar, E. (2018). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN (DIKLAT) DALAM UPAYA PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), Article 2.
- Subandiyah, S. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE DEMONSTRASI PADA STANDAR KOMPETENSI MENYIAPKAN SANDWICH DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA NEGERI 2 CIMAHI. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.22460/p2m.v6i2p%p.1463>
- Sutono, A. (2015). MENEGUHKAN PANCASILA SEBAGAI FILSAFAT PENDIDIKAN NASIONAL. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/civis.v5i1/Januari.628>
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>
- Sudjana, Nana. 2012. *Tujuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. 2009. *Pembelajaran Tipe TGT*. Surakarta: Tiga Serangkai