



## PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 3 PONTIANAK

Randi Saputra<sup>1</sup>, Junaidi H. Matsum<sup>2</sup>, Harjito<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Tanjungpura, Indonesia.

E-mail: [saputrandi22@student.untan.ac.id](mailto:saputrandi22@student.untan.ac.id)

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Tanjungpura, Indonesia.

E-mail: [junaidi.matsum@fkip.untan.ac.id](mailto:junaidi.matsum@fkip.untan.ac.id)

<sup>3</sup>SMA Negeri 3 Pontianak, Indonesia.

E-mail: [harjito458@gmail.com](mailto:harjito458@gmail.com)

### INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2023-06-15

**Review** : 2023-10-28

**Accepted** : 2023-12-05

**Published** : 2023-12-30

### KEYWORDS

Teams Games Tournament (TGT),  
Cooperative. Learning Outcomes

Turnamen Permainan Tim (TGT),  
Kooperatif. Hasil Belajar

### KORESPONDENSI

Phone: +6289601652363

E-mail:

[saputrandi22@student.untan.ac.id](mailto:saputrandi22@student.untan.ac.id)

### A B S T R A C T

*The purpose of this study was to analyze the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to student learning outcomes using the Classroom Action Research (CAR) type. This research consisted of two cycles with the research sample being all students of class X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak consisting of 36 students. The research design uses a quantitative approach with research instruments, namely observation sheets and pretest and post test questions to see the successful use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Based on the analysis of student learning outcomes data showed an increase in the mastery of student learning outcomes with details namely pre test (33%), cycle I (81%), cycle II (92%). Advice that can be given is that Civics teachers can develop the Teams Games Tournament (TGT) model in implementing Civics learning.*

*Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan sampel penelitian seluruh peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak yang terdiri dari 36 peserta didik. Adapun desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen penelitian yaitu soal pre test dan post test untuk melihat keberhasilan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rincian yaitu pre test (33%), siklus I (81%), siklus II (92%). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai upaya dalam memenuhi kebutuhan manusia untuk menerima pengetahuan, perilaku, dan keterampilan. Undang-Undang Dasar Negara

Republik Indonesia Tahun 1945 dalam pasal 31 ayat (1) menyebutkan jika masing-masing warga negara Indonesia memiliki hak dalam memperoleh pendidikan. Ki Hajar Dewantara menerangkan bahwa pendidikan merupakan usaha dalam mendorong perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), jiwa (kecerdasan), serta tumbuh kembang anak menyongsong masa mendatang yang lebih unggul (Mudana, 2019). Lebih lanjut pendidikan adalah mekanisme penguatan perilaku manusia agar dapat berperan sebagai masyarakat yang memiliki pengaruh positif (Dhari, 2021).

Belajar dipahami sebagai cara seseorang dalam mendapatkan pengetahuan secara akademik atau non akademik dengan cara beradaptasi dengan kondisi tempat tinggalnya (Dhari, 2021). Belajar adalah sebuah mekanisme bagi seseorang dalam mendapatkan pengetahuan maupun wawasan yang dijadikan pedoman untuk bertindak. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi pendidiknya. Setiap individu harus belajar untuk melakukan perubahan dalam mengembangkan perilakunya. Proses pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi kelas menjadi aman, nyaman, menarik, dan tidak membosankan. Diantara proses dalam mencapai kondisi tersebut yaitu dengan menggunakan cara atau model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di kelas

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam pembentukan sikap, kepribadian dan nilai kewarganegaraan peserta didik. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdapat nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi generasi penerus bangsa dalam rangka membentuk kepribadian bangsa yang dicanangkan pemerintah sekarang ini, yaitu dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan bermanfaat bagi bangsa dan negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang membentuk karakter peserta didik, menekankan persamaan dan kesamaan kebhinekaan (Saputra et al., 2021). Hal ini karena tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk menjalani kehidupan bernegara yang baik. Menurut Nyoman & Sandyagraha (2018) kompetensi yang menjadi tujuan pendidikan kewarganegaraan diantaranya sebagai berikut: (1) pemikiran kritis, logis dan inovatif dalam memandang isu-isu kebangsaan, (2) ikut serta dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan pemikiran yang cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak dengan hati-hati, (3) membangun diri yang positif dan demokratis yang berlandaskan karakteristik bangsa Indonesia supaya dapat hidup berdampingan dengan negara lain, dan (4) teknologi informasi dan komunikasi mengatur interaksi dengan negara lain secara langsung. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dilaksanakan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 guna menumbuhkan warga negara yang baik, bertanggung jawab, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan bertakwa kepada-Nya (Mediatati, 2015).

Namun pada hakikatnya seringkali peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pelajaran PPKn. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi peneliti di lapangan dengan memberikan *pre test* terhadap peserta didik kelas X IPA 1 di SMA Negeri 3 Pontianak pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil pre test**

No	Keterangan	Perolehan
1	KKM	76
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai terendah	40
4	Nilai rata-rata kelas	68
5	Jumlah peserta didik yang tuntas	9
6	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	27
7	Persentase ketuntasan belajar	25%
8	Persentase yang tidak tuntas	75%

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata nilai *pretest* pelajaran PPKn hanya 68 dari nilai KKM 76. Dari hasil *pre test* tersebut juga ditemukan nilai terendah sebesar 40. Persentase ketidak tuntas dari hasil *pre test* tersebut sebesar 75% dan hanya 25% yang tuntas dalam mengerjakan *pre test*. Meninjau temuan peneliti di lapangan, didapat jika peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak pada mata pelajaran PPKn memiliki hasil belajar yang masih jauh dari harapan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menemukan faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya (1) Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran dengan model ceramah. Dalam hal ini pembelajaran terfokus kepada guru, (2) Guru memberikan materi kepada peserta didik tanpa memperhatikan kemampuan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran tersebut, (3) Pada kelas X IPA 1 peserta didik belum mampu mengelaborasi pengetahuan awal dengan pengetahuan yang baru yang diberikan secara maksimal. Akhirnya penekanan pada pengetahuan peserta didik cenderung diabaikan. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan model pembelajaran yang efektif menjadi penting, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif menjadi model yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan mencapai pemahaman yang lebih dalam. Pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok dimana mereka berkolaborasi dalam memecahkan masalah, menghasilkan karya, atau menyelesaikan tugas tertentu. Jarolimek dan Parker (dalam Afandi et al., 2013) menyebutkan bahwa keunggulan yang didapatkan dalam melakukan pembelajaran kooperatif yaitu adanya saling ketergantungan yang baik dengan mengakui adanya perbedaan individu. Peserta didik dilibatkan dalam membuat perencanaan dan pengelolaan di dalam kelas, suasana kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan emosinya (Hasanah, 2021).

Model kooperatif mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbagi pengetahuan dan belajar bersama, dengan tetap menghormati peran dan kontribusi setiap orang dalam kelompok. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pilihan guru untuk meningkatkan aktivitas peserta didik adalah jenis pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan pendekatan kooperatif dan kompetitif yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Solihah (2016) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

merupakan model dengan metode berkelompok, sehingga mudah diaplikasikan dalam pembelajaran dengan melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat latar belakang yang ada. Paramita et al (2019) menambahkan jika penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi peserta didik di dalam kelas.

Tujuan utama dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik serta membangun keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan. Suarjana (dalam Sandyagraha, 2018) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (a) mudah diterapkan pada proses belajar mengajar, (b) melibatkan semua peserta didik, tanpa memandang status, prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau suku; (c) melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya; (d) termasuk permainan dan penguatan; (e) peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar; (f) penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu pelajaran; dan (g) turnamen dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan baik bekerjasama dan bersungguh-sungguh membantu teman dalam satu kelompok untuk memperoleh poin tertinggi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelemahan, diantaranya sulitnya bagi guru untuk dapat mengelompokkan peserta didik yang memiliki karakteristik belajar yang heterogen, seperti gaya belajar dan kebutuhan belajar.

Pada latihan pembelajaran melalui kompetisi yang direncanakan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih leluasa, membudayakan tanggung jawab, kesungguhan, kerjasama, persaingan sehat dan pergaulan belajar. (Ismail et al., 2013). Sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis karena menurut Suprijono (dalam Sumiyati, 2018) Model *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada kerja kelompok dan menghilangkan kebosanan selama proses pembelajaran dengan bermain game dalam turnamen. Hal ini menjadikan proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna, yang dapat membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran.

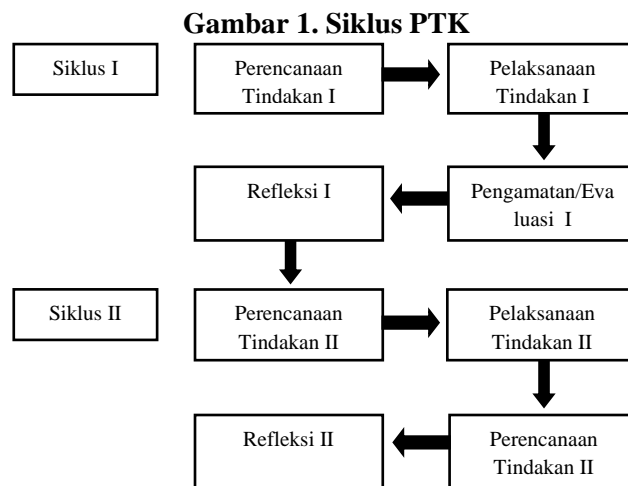
Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila diterapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn. Hal ini ditunjukkan melalui penelitian yang diarahkan oleh Nyoman & Sandyagraha (2018) dimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat lebih mengembangkan hasil belajar peserta didik. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sulistyio Ignatius (2016) juga mengungkapkan hasil yang sama, bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki efek menguntungkan dan berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaksi dalam kelompok, pengembangan keterampilan sosial, dan keterlibatan dalam pemecahan masalah, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran PPKn. Implementasi model ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memperkuat pemahaman nilai-nilai

kewarganegaraan yang diharapkan dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan latar belakang kondisi peserta didik, guru, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran PPKn di kelas X IPA 1 dan melihat kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti akan mengkaji mengenai apakah terdapat peningkatan hasil belajar belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ketika diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilakukan secara kolaboratif, artinya penelitian dilakukan melalui kerja sama dengan guru mata pelajaran PPKn. Penelitian bertempat di kelas X IPA I SMA Negeri 3 Pontianak. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA I SMA Negeri 3 Pontianak yang berjumlah 36 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 22 perempuan. Prosedur penelitian mengadaptasi alur pelaksanaan PTK dari Sukardi (dalam Sandyagraha, 2018). Adapun alurnya sebagai berikut :



Sumber: Sukardi (dalam Sandyagraha, 2018)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal *pre test* dan *post test* untuk melihat keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik analisis data yang digunakan untuk data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif berdasarkan rumus-rumus sebagai berikut :

(1) Menurut Naniek Wardani (2011), untuk menentukan nilai akhir belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100 \text{ (Skala 0 - 100)}$$

- N = Nilai akhir
- Sp = skor perolehan
- Sm = skor maksimal

- (2) Menurut Sudjana (2009), untuk menentukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X = Rata-rata kelas

$\sum X$  = skor perolehan

N = Jumlah peserta didik

- (3) Menurut Zaenal Aqib dkk. (2010), untuk menentukan tuntas belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum T}{\sum P} \times 100\%$$

P = Tuntas belajar klasikal

$\sum T$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum P$  = Jumlah peserta didik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan alur kegiatan setiap siklus yaitu tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan (*do*), dan tahap evaluasi/refleksi (*see*). Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang dimulai pada hari Rabu, 15 Maret 2023 dan 22 Maret 2023. Tahap pertama yaitu diawali dengan melakukan perencanaan (*plan*), peneliti melaksanakan observasi dengan tujuan untuk melihat masalah yang ada dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X IPA 1 serta mengkaji aspek apa saja yang perlu untuk ditingkatkan.

Hasil dari kegiatan siklus I yaitu peneliti mengidentifikasi masalah proses pembelajaran PPKn yang ada di kelas X IPA 1. Selanjutnya peneliti membuat perangkat ajar yaitu RPP, soal *pre test* dan *post test* dengan penggunaan metode dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah persiapan usai, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan (*do*), pelaksanaan tindakan di dalam kelas yang dimulai dengan mensosialisasikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik, kemudian memulai mengajar dengan membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dengan sebaran peserta didik 5 orang tiap kelompok dan ada 6 orang dalam satu kelompok, setelah itu dimulailah permainan akademik yang diikuti semua anggota kelompok, dan terakhir penghargaan terhadap kelompok yang berhasil melampaui kriteria skor yang diterapkan. Setelah pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh. Langkah terakhir pada siklus I adalah melakukan refleksi (*see*) dengan tujuan untuk melihat kelemahan dan kendala-kendala yang dihadapi. Kemudian didiskusikan dengan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan dicari alternatif penyelesaiannya dan digunakan sebagai acuan pelaksanaan tindakan siklus II.

Adapun nilai *post test* pada siklus I terdapat pada tabel berikut:

**Table 1. Hasil Belajar Siklus I**

No	Keterangan	Perolehan
1	KKM	76
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	70
4	Nilai rata-rata kelas	82,7
5	Jumlah peserta didik yang tuntas	29
6	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	7
7	Persentase ketuntasan belajar	81%
8	Persentase yang tidak tuntas	19%

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel di atas pada siklus I, maka didapatkan data hasil belajar sebagai berikut; 7 orang peserta didik (19%) mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas, 29 orang peserta didik (81%) memperoleh nilai dengan kategori tuntas, rata-rata kelas untuk siklus I sebesar 82,7 yang tergolong cukup baik dan belum mencapai KKM yang ingin dicapai yaitu skor 76 dan ketuntasan klasikal mencapai 85%.

Pada tahap evaluasi/refleksi (*See*) peneliti *mereview* hasil belajar peserta didik dengan adanya catatan tindakan kelas berupa hasil belajar peserta didik, sehingga ditemukan beberapa kekurangan yang dialami pada siklus I diantaranya sebagai berikut: (1) peserta didik masih sulit untuk belajar secara kooperatif, karena terbiasa dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, (2) peserta didik belum biasa berkomunikasi secara aktif dengan guru maupun peserta didik lainnya disaat merespon jawaban maupun mengajukan pertanyaan, (3) pada saat proses pembelajaran berlangsung, waktu yang tersedia sebanyak 80 menit ternyata masih kurang dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, dan (4) peserta didik kurang menyiapkan diri untuk menguasai materi yang diajarkan, sehingga pada saat diskusi dan permainan akademik banyak peserta didik yang kurang bisa menjawab pertanyaan.

Berdasarkan kendala yang telah dipaparkan, maka melalui tindakan refleksi dilakukan perbaikan sebagai berikut: (1) berupaya untuk mengubah kebiasaan peserta didik, yang biasanya bersifat pasif hanya menerima informasi dari guru, menjadi peserta didik aktif untuk mencari dan membangun konsepnya sendiri dan guru pada saat ini hanya bersifat sebagai fasilitator atau sebagai pembimbing saja, (2) mengupayakan agar peserta didik terbiasa mengemukakan maupun menjawab pertanyaan baik dari guru maupun temannya, (3) meminimalisir terjadinya pembuangan waktu, dengan menyesuaikan tindakan dengan perencanaan, dan (4) memberikan pengertian dan pemahaman pentingnya pembelajaran yang berlangsung dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Proses penerapan siklus I dilanjutkan dengan siklus II, di mana model yang mirip dengan siklus I digunakan untuk perencanaan dan penerapannya digunakan. Namun pada siklus II kekurangan refleksi yang dilakukan pada siklus I diperbaiki, dan tindakan kelas siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 5 April 2023 dan 12 April 2023. Peneliti lebih menekankan pada pemberian soal-soal latihan yaitu semakin sering diselesaikan, namun prinsip pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada akhir siklus II digunakan *post test*. Efek akhir penuh dari *post test* siklus II harus terlihat dalam suplemen dan dirangkum dalam tabel terlampir.

**Table 2. Hasil Belajar Siklus II**

No	Keterangan	Perolehan
1	KKM	76
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	73
4	Nilai rata-rata kelas	85
5	Jumlah peserta didik yang tuntas	33
6	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	3
7	Persentase ketuntasan belajar	92%
8	Persentase yang tidak tuntas	8%

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel diatas, data hasil belajar pada siklus ke II diperoleh 3 orang peserta didik (8%) mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas dan 33 orang peserta didik (92%) memperoleh nilai dengan kategori tuntas. Rata-rata hasil belajar yang dicapai besarnya 85 yang berada pada kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang mengatakan hasil belajar minimal 75, dan ketuntasan klasikal  $\geq 85\%$ .

Walaupun kriteria untuk hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah memenuhi target yang diharapkan, tetapi di dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan-kekurangan yang terjadi, adapun kekurangan-kekurangan yang terjadi adalah sebagai berikut: (1) peserta didik belum biasa berkomunikasi secara aktif dengan guru maupun peserta didik disaat merespon jawaban maupun mengajukan pertanyaan, (2) pada saat proses pembelajaran berlangsung, waktu yang tersedia sebanyak 90 menit ternyata masih kurang dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, dan (3) peserta didik kurang menyiapkan diri untuk menguasai materi yang diajarkan, sehingga pada saat diskusi dan permainan akademik banyak peserta didik yang kurang bisa menjawab pertanyaan.

Berdasarkan kendala di atas, maka melalui tindakan refleksi dilakukan perbaikan sebagai berikut: (1) mengupayakan agar peserta didik terbiasa mengemukakan maupun menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman, (2) meminimalisir terjadinya pembuangan waktu, dengan menyesuaikan tindakan dengan perencanaan, (3) memberikan pengertian dan pemahaman pentingnya pembelajaran yang berlangsung dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan (4) peneliti berusaha memberikan penjelasan materi dengan sejelas-jelasnya serta memberikan salinan materi satu minggu sebelum pelajaran dimulai. Sehingga peserta didik lebih dirasa siap untuk mengikuti pelajaran di pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang berbunyi “jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan meningkat”, dapat dibuktikan kebenarannya. PTK ini secara umum mampu mencapai tujuan yang diantisipasi, atau menjawab pertanyaan yang diajukan, sesuai dengan hasil analisis data. Hal ini terlihat dari terpenuhinya standar yang ditetapkan, khususnya hasil belajar peserta didik menjelang akhir siklus II telah memenuhi standar yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan berdasarkan olah data hasil belajar peserta didik didapatkan rata-rata nilai sebesar 83,85. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams*



*Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sulfemi (2018) dan Gunarta (2018) dimana terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu juga sejalan dengan penelitian Suryani (2022) yang menunjukkan hasil belajar mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas X IPA 1. Kemudian pada tindakan kelas dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II terjadi peningkatan dengan masing-masing rata-rata kelas yaitu 82,7 menjadi 85. Selanjutnya pada hasil belajar terjadi peningkatan sebesar 81% dan 92%.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: (1) disarankan kepada para guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran, karena model ini dapat membuat proses pembelajaran jadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak terjadi *teacher centered* saja melainkan menuju pada *student centered* seperti esensi dari pembelajaran kooperatif, (2) disarankan kepada para peserta didik, disaat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan agar paham dengan tugas dan fungsinya di dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran, dan (3) disarankan kepada pembaca, bisa menggunakan artikel ini untuk menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA PRESS.
- Aliffah, N., Ashadi, & Hastuti, B. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ( TGT ) Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012 / 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4).
- Aqib, Zainal, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dhari, D. P. W. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Specialist Dialogue Team (SDT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 260–273.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Ganessa*, 1(2), 112–120.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.

- Ismail, A. K., Sugiman, & Hendikawati, P. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Group Tournament ( TGT ) Dengan Menggunakan Media “ 3 In 1 ” Dalam Pembelajaran Matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2), 26–32.
- Mediatati, N. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran PKN Di Kelas VIII E SMP Stella Matutina Salatiga. *Jurnal Satya Widya*, 31(2), 120–128.
- Mudana, I. G. A. M. G. (2019). Membangun Karakter Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 75–81.
- Nyoman, I. D., & Sandyagraha, G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Tingkat Keaktifan Dan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas XI Akomodasi Perhotelan Smk Sastra Mandala. *I(1)*, 63–73.
- Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162–165. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v12i2.25554>
- Saputra, R., Sulistyarini, & Purnama, S. (2021). Pelajaran PPKn Untuk Menumbuhkan Sikap Toleransi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(12), 1–10.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (TGT) DENGAN Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(1), 1–9.
- Sulistyo Ignatius. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 15.
- Sumiyati. (2018). Implementasi Turnamen Dalam Permainan Boy Boyan Materi “Greeting, Taking Leave, Thanking And Apologizing” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP. *Jurnal Satya Widya*, 34(2), 167–175.
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68–81.
- Wardani, N. S. (2011). Efektivitas Model Perkuliahan (Asesmen Pembelajaran) Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (IK) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PGSD FKIP UKSW.