

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn
KELAS XI IPS 1 DI SMA NEGERI 1 DOLO**

Oleh:

Naftalia Palimbong

Alumni Prodi PPKn FKIP Universitas Tadulako Palu

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Dolo pada pembelajaran PKn melalui model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap penelitian yang disebut siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Dolo. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara tes, observasi, dan wawancara. Ada 2 teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, yaitu persentase ketuntasan klasikal dari 72,7% pada siklus 1 menjadi 86,4% pada siklus 2 dan rata-rata hasil belajar meningkat dari 7,0 pada siklus 1 menjadi 7,5 pada siklus 2. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran PKn kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Dolo.

Kata kunci: Model Pembelajaran, TGT, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiring pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, antara lain dengan perbaikan mutu belajar-mengajar. Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran masih banyak permasalahan yang dihadapi. Dari hasil pengamatan di kelas, dalam proses belajar di kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 1 DOLO, terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi aktifitas dan hasil belajar siswa dan berdasarkan

hasil observasi, maka ditemukan beberapa kelemahan di antaranya: 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran; 2) dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran; 3) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi); 4) sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar; 5) siswa cenderung bercerita di dalam kelas ketika guru menjelaskan materi atau menulis di papan tulis. Sumber ini di peroleh berdasarkan hasil observasi awal kepada guru mata pelajaran PKn di sekolah SMA Negeri 1 Dolo.

Selain dari faktor aktivitas siswa yang menjadi kelemahan dalam proses pembelajaran, juga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton, yaitu ceramah. Hal tersebut berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang relatif rendah. Pernyataan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata mata pelajaran PKn siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Dolo pada semester 1 Tahun ajaran 2011/2012, yaitu 65 dan standar ketuntasan yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran PKn di sekolah SMA Negeri 1 Dolo ini adalah 75.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul: *“Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Dolo “*. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri oleh suatu *game*/turnamen. Dalam TGT siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, latar belakang etniknya. Model pembelajaran ini akan dapat membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif, dapat meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Saco dalam Suhadinet (2010:1) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT ini siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok “(identitas kelompok mereka)”. Selanjutnya Slavin dalam Doantarayasa (2008:2) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri 5 langkah tahapan yaitu: “tahap penyajian *kelas (class Presentation)*, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut”.

a) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b) *Games Tournament*

Permainan ini setiap siswa bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci jawaban ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca). Permainan pada setiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh para pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya dan akan ditanggapi oleh penantang searah dengan jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang

menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu soal dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Di sini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

c. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu soal yang diperoleh seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Permainan dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

(Sumber : Slavin dalam wordpress, 2008:3)

Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

(Sumber : Slavin dalam Wordprees, 2008:3)

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu: 1) Mengajar (*teach*), 2) Belajar Kelompok (*team study*), 3) Permainan (*game tournament*), 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*). Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan pada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber : Slavin dalam Wordpress, 2008:3)

Keunggulan dan Kelemahan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT

Suatu strategi pembelajaran mempunyai keunggulan dan kekurangan Demikian pula dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai beberapa keunggulan (Karnawati, 2009:1) di antaranya sebagai berikut:

- Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat

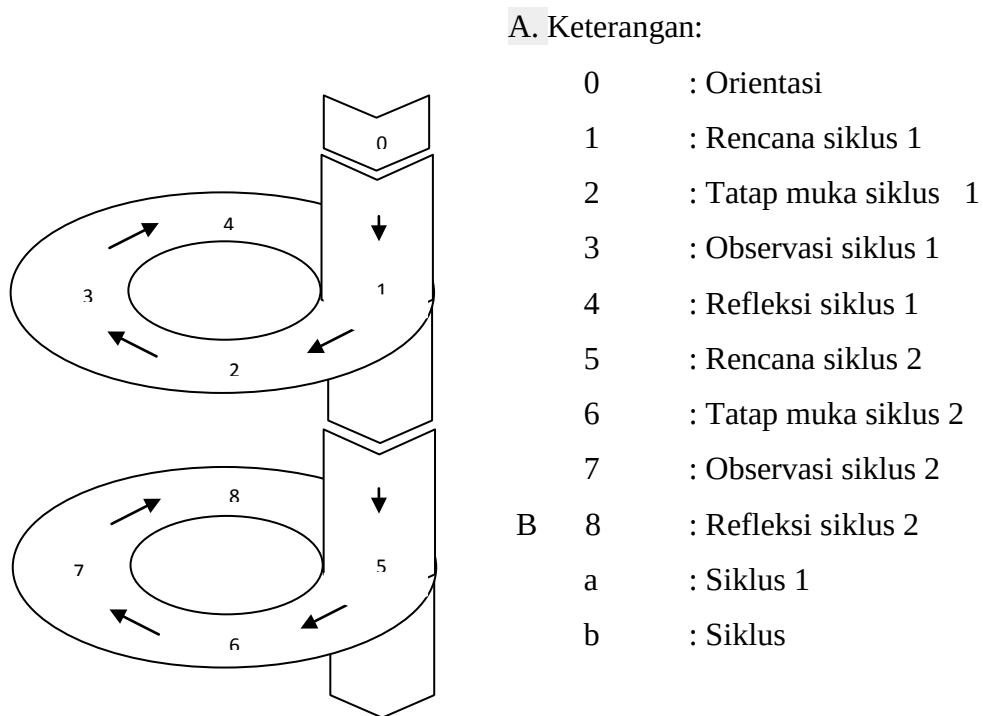
Selain keunggulan tersebut pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kekurangan-kekurangan di antaranya sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- b) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- c) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap penelitian yang disebut siklus. Model penelitian ini mengacu yang dicantumkan Kemmis dan McTaggart dalam Iskandar (2009:49), seperti yang terlihat pada gambar (1). Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Model Kemmis dan McTaggart

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Dolo. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Rencana Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam siklus berulang, setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan tingkah laku yang ingin dicapai. Rencana tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi : a). Perencanaan Tindakan, b). Pelaksanaan Tindakan, c). Observasi, d). Refleksi.

Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah “data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diambil” (Moleong dalam Haderah, 2000:30).

Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara tes, observasi, dan wawancara.

Validasi Data

Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi data seperti yang dikemukakan oleh Hopkins dalam Ishak (2010:17) yaitu: *Triangulasi, Memberchek, Audit Trail, dan Expertopinion*.

Teknik Analisis Data

Ada 2 jenis teknik analisis data yang yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa adalah:

1. Daya Serap Individu

$$\text{Persentase DSI} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan : X = Skor yang diperoleh siswa

Y = Skor Maksimal Soal

DSI = Daya Serap Individu

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 75% (Sumber: SMA Negeri 1 Dolo)

2. Daya Serap Klasikal

$$DSK = \frac{\sum P}{\sum I} \times 100\%$$

Keterangan : $\sum P$ = Skor yang diperoleh siswa

$\sum I$ = Skor ideal seluruh siswa

DSK = Daya Serap Klasikal

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika persentase daya serap klasikal sekurang-kurangnya 75% (Sumber: SMA Negeri 1 Dolo).

3. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{Persentase KBK} = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan : $\sum N$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum S$ = Jumlah siswa seluruhnya

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase klasikal yang dicapai adalah 80% (Sumber: SMA Negeri 1 Dolo).

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan sesudah pengumpulan data. Adapun tahap-tahap kegiatan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Iskandar (2009:75) dengan langkah-langkah: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Indikator Kinerja

Indikator kinerja keberhasilan dalam penelitian tindakan ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

- a) Apabila nilai hasil belajar siswa pada tiap pertemuan selama satu siklus mencapai serap individu minimal 75% dan ketuntasan klasikal 80%.

- b) Apabila hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu hasil analisis observasi aktivitas siswa berada dalam kategori baik dan sangat baik, dengan kriteria nilai penafsiran (Depdiknas, 2002:4) sebagai berikut:
1. 86 – 100 : Hasil belajar baik sekali
 2. 71 – 85 : Hasil belajar baik
 3. 56 – 70 : Hasil belajar cukup
 4. 41 – 55 : Hasil belajar kurang
 5. < 40 : Hasil belajar sangat kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I ini dilaksanakan dua kali pertemuan di kelas, satu kali pertemuan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan satu kali pertemuan untuk tes akhir siklus I.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus I dan tes hasil tindakan siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih ada capaian indikator yang nomor 2 (cukup), atau siswa masih cenderung bermain dan bercerita dengan temannya saat guru menjelaskan materi. Selain itu, masih ada sebagian anggota kelompok yang kurang kerjasama dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Dari hasil tes hasil belajar siswa diperoleh persentase ketutasan klasikal sebesar 72,7 % dan daya serap klasikal 70%, belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, hanya saja beberapa hal yang dianggap kurang pada siklus I diperbaiki pada siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang diperoleh pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisis. Hasilnya digunakan untuk menetapkan suatu kesimpulan.

Dari hasil observasi dan hasil belajar pada siklus II, diperoleh data bahwa aktivitas siswa semakin meningkat, penerapan model kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) dalam pembelajaran lebih baik bila dibandingkan dengan tindakan sebelumnya, dan hasil belajar siswa menyelesaikan soal tes akhir tindakan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu persentase ketuntasan klasikal dari 72,7% menjadi 86,4% dan rata-rata hasil belajar meningkat dari 7,0 menjadi 7,5.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa penelitian tindakan kelas ini secara keseluruhan semua kriteria aktivitas guru dan aktivitas siswa serta analisis tes hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan pada indikator kinerja.

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fakta tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Adanya tindakan yang telah diberikan didukung dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk lebih semangat belajar. Siswa lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal yang diberikan.

Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe TGT menunjukkan adanya peningkatan baik dari aspek kognitif maupun dari aspek afektif dimana pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tahapan melakukan survei dan observasi terlebih dahulu, kemudian membuat rencana tindakan dan melaksanakan tindakan yang berpedoman pada silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Saat pelaksanaan tindakan, kolaborasi antara observer dan guru mata pelajaran sangat diperlukan. Dimana dalam hal ini peneliti berperan sebagai observator sedangkan Ibu Dra. Sabina Palayukan bertindak sebagai Guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini menerapkan model pembelajaran tersebut di dalam kelas.

Selanjutnya hasil belajar yang telah dilakukan dapat direfleksikan dan dianalisis untuk apakah dalam penelitian ini aktifitas siswa dan hasil belajar siswa

meningkat dari sebelum menerapkan model pembelajaran ini, sehingga pada pembelajaran selanjutnya, diharapkan aktifitas siswa dan hasil belajarnya lebih baik. Dalam pembelajaran, siswa terlibat aktif melalui kegiatan mengerjakan tugas yang dilakukan secara berkelompok. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompoknya dan saling kerjasama jika ada teman yang kesulitan mendapat bagian soal. Kemudian saat game/turnamen berlangsung, siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berlomba-lomba untuk meraih skor tertinggi sehingga mendapat penghargaan sebagai tim terbaik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan dalam pembelajaran TGT, siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Siswa juga tidak merasa bosan karena dalam menyampaikan pembelajaran, guru tidak monoton, tetapi ada variasi. Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran terjadi secara bertahap pada setiap siklus yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada siklus I di awal pertemuan siswa masih kurang perhatian terhadap pembelajaran, kerjasama antar kelompok masih kurang karena, masih ada siswa yang cenderung mengandalkan temannya yang dianggap pandai. Persentase ketuntasan klasikal dan daya serap klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Untuk pembelajaran siklus II, kegiatan pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan tindakan kelas siklus I. Pada siklus II ini siswa mulai mengerti dan paham dengan maksud tujuan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT. Dengan TGT, keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat yang dapat dilihat pada menjawab pertanyaan saat

game/turnamen berlangsung, dan rasa percaya diri pada saat mengerjakan soal akhir siklus lebih baik. Sementara rata-rata hasil belajar mencapai peningkatan yang signifikan yaitu dari 68 menjadi 75 dan ketuntasan klasikal mencapai 86,4% atau mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Tingginya nilai rata-rata pada model kooperatif tipe TGT disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa tidak lagi dijadikan sebagai objek melainkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kajian ilmu pengetahuan yang dipelajarinya secara optimal. Pada pembelajaran TGT, siswa dilatih, dituntut agar dapat bekerja sama, tidak malu untuk mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang belum dipahami dan dikuasai, saling meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan meningkatkan aktivitas serta kreativitas siswa. Ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Moh. Uzer Usman (2005), menyatakan bahwa dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru harus: 1) melibatkan siswa secara aktif; 2) menarik minat dan perhatian siswa; 3) membangkitkan motivasi siswa; dan 4) memperhatikan perbedaan individu siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Dolo.

Saran

Berpijak dari kesimpulan di atas dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di sekolah, maka dapat disampaikan saran-saran antara lain: pembelajaran pada umumnya memprioritaskan guru sebagai pihak yang manajemen pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu guru diharapkan dapat lebih bisa menyusun perangkat pembelajaran dengan melihat karakteristik siswanya dan melihat kompetensi yang akan dicapai. Lebih spesifik pada kompetensi yang mengacu kepada aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan

hasil belajar siswa diharapkan lebih baik dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran PKn ini; untuk melihat dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn, guru diharapkan lebih memperhatikan lagi metode yang akan digunakan dalam proses penyampaian materi kepada siswa agar siswa tidak terkesan jenuh dan bosan pada saat pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2002. *Petunjuk Pelaksanaan Penilaian Kelas* di SD, SDLB, SLB Tingkat Dasar, dan MI. Jakarta: Depdiknas.
- Ishak. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Beserta Sistematika Proposal dan Laporannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi : Gaung Persada (GP) Press.
- Karnawati. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Artikel Pendidikan. [http://karnawatiyusuf.blogspot.com/2009/01/pembelajaran matematika dengan html](http://karnawatiyusuf.blogspot.com/2009/01/pembelajaran%20matematika%20dengan%20html).
- Moh. Uzer Usman. 2003. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Doantarayasa. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament*. [http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11pembelajaran kooperatif tipe team games tournament tgt/](http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11pembelajaran%20kooperatif%20tipe%20team%20games%20tournament%20tgt/). Akses 27 Februari 2012.
- Suhadinet. 2010. *Model Pembelajaran TGT*. [http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran kooperatif tipe tgt team games tournament/](http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran%20kooperatif%20tipe%20tgt%20team%20games%20tournament/). Akses 27 Februari 2012.
- Wordpress. 2009. *Hasil Belajar*. (www.Google.co.id) Akses 30 Februari 2012