

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Pada Siswa Kelas X Mipa 1 Sma Negeri 1 Ngrayun Ponorogo Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019

Wahyuni

SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

Jl. Jendral Sudirman, Ngrayun, Kec. Ngrayun, Kab. Ponorogo, Jawa Timur, Dengan Kode Pos 63464.

E-Mail: wahyunipkn1969@gmail.com

ABSTRACT: *The fact that happened in Class X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo, namely students chatting with their desk mates, students playing pencils and occasionally drawing in their notebooks, it is necessary to change the learning model. One of the social-based learning models is the TGT type cooperative learning model. The formulation of the problem in this study is "How can the application of the TGT (*Teams Games Tournament*) type of cooperative learning model improve learning outcomes on the subject matter of the status of Indonesian citizens and residents at SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo?" The research design to be carried out is to use Classroom Action Research (CAR). The method of collecting data through tests, observations, field notes and documentation. The data analysis techniques used are: (1) data reduction, (2) data presentation, (3) drawing conclusions. The results of the research are: after taking action by implementing cooperative learning type TGT (*Teams Games Tournament*) Class X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo changes in student learning outcomes can be seen from their learning outcomes which tend to increase and the results of observations of student activities. It can be seen from the observation that student activity in cycle I was 66.66%, while in cycle II it was 82.5%. Thus, it means that in cycle II student learning outcomes have increased compared to cycle I. This is also evidenced by the acquisition of student learning outcomes in pre-action tests, cycle I and cycle II. The value of the success rate experienced a change which tended to increase from 60.41 in the pre-action, increased to 70.63 in the first cycle and increased again to 84.79 in the second cycle. Thus, the application of cooperative learning type TGT (*Teams Games Tournament*) can improve student learning outcomes in Mathematics in Class X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT Type Cooperative Learning Model*

ABSTRAK: Kenyataan yang terjadi pada Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo yaitu siswa mengobrol bersama teman sebangkunya, siswa memainkan pensil yang diputar-putar dan sesekali menggambar di buku catatannya, maka sangatlah perlu dilakukan perubahan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif Tipe TGT. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia di SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo?" Rancangan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode yang pengumpulan data melalui tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Hasil penelitiannya adalah: setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo perubahan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya yang cenderung meningkat dan hasil observasi aktivitas siswa. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi bahwa aktivitas siswa pada siklus I sebesar 66.66%, sedangkan pada siklus II sebesar 82.5%.

Received Februari 07, 2022; Revised Maret 2, 2022; April 22, 2022

* Wahyuni, wahyunipkn1969@gmail.com

Dengan demikian, berarti pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat dibanding dengan siklus I. Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa pada tes pra tindakan, siklus I dan siklus II. Nilai taraf keberhasilan mengalami perubahan yang cenderung meningkat dari 60.41 pada pra tindakan, meningkat 70.63 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 84.79 pada siklus II. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dari sisi kehidupan, sebagai upaya dalam memperbaiki kualitas diri dari yang tidak tahu menjadi tahu, perjalanan terjadinya perubahan proses dari tidak bisa menjadi bisa, dan belum mengerti menjadi sebuah pemahaman diri (Haryanti, 2014). Di dalam proses pendidikan, PPKn menjadi salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.

PPKn termasuk salah satu mata pelajaran yang dianggap tidak mudah, dalam penyampaian materi seringkali menemukan kesalahan konsep dalam pembelajaran yang salah sehingga pemecahan masalah yang tidak tuntas dan banyak menemukan kesulitan (Sari, 2019). Pada penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran PPKn dengan materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia, dimana pada materi tersebut banyak mengoptimalkan kemampuan anak dalam berpikir bagaimana menemukan pemecahan masalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerja sama untuk saling membantu dalam belajar (Anariyana, 2019). Pembelajaran kooperatif sebagai sebuah proses interaktif yang memungkinkan bagi sekelompok siswa dengan kemampuan berbeda untuk menghasilkan suatu solusi kreatif terhadap suatu permasalahan (Gusnita, Melisa, & Delyana, 2021). Sedangkan (Andriani, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah strategi mengajar dalam kelompok kecil, yang masing-masing kelompok terdiri dari siswa-siswa dengan tingkat kemampuan berbeda, melakukan kegiatan pembelajaran yang berbeda-beda untuk

meningkatkan pemahaman mereka terhadap suatu materi pembelajaran. Penerapan pembelajaran kooperatif sangat diperlukan peran guru untuk dapat mengubah persepsi negatif siswa, kemampuan siswa dalam diskusi dan persepsi mereka dalam bekerja bersama orang lain dalam belajar PPKn. Pembelajaran kooperatif memiliki kecenderungan untuk mendorong siswa berinteraksi, lebih bersikap positif terhadap PPKn dan guru, serta dapat memperkuat rasa percaya diri terhadap kemampuan PPKn yang dimiliki. Suherman (2003) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dalam PPKn akan dapat membantu siswa dalam belajar PPKn.

Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Slavin, 2006).

Dari hasil kegiatan observasi pada pembelajaran PPKn materi yang berkaitan dengan Selamatkan makhluk hidup di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo diketahui bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran dianggap kurang maksimal. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran keseluruhan siswa Kelas X MIPA 1 dengan jumlah 24 siswa ditemukan 18 orang siswa memperoleh skor ≤ 75 dan 6 orang siswa memperoleh skor ≥ 75 . Pada pembelajaran menyelesaikan permasalahan Selamatkan makhluk hidup, KKM yang ditentukan yaitu 75. Ada 18 siswa yang perolehan hasil belajarnya dibawah KKM, sehingga dikatakan belum tuntas.

Kegiatan observasi pada siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo khususnya materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia guru menemukan beberapa masalah perilaku saat pembelajaran berlangsung seperti (1) siswa mengobrol bersama teman sebangkunya ; (2) siswa memainkan pensil yang diputar-putar dan sesekali menggambar di buku catatannya; (3) guru kurang memberikan penekanan materi sehingga menyebabkan siswa kurang begitu aktif dalam langkah penyelesaian soal ; (4) guru tidak menggunakan metode maupun model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreatif siswa. Hal seperti ini dapat terjadi dikarenakan oleh metode ceramah yang digunakan guru kurang dapat dimengerti oleh siswa, dirasa membosankan, dan cenderung menjadikan suasana kelas semakin pasif (Haryanti, Muhibbudin, & Junaris, 2022).

Berdasarkan pada kenyataan yang terjadi pada Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo, maka sangatlah perlu dilakukan perubahan model pembelajaran pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Sejalan dengan pemikiran tersebut menurut (Rohana, 2020) menyatakan “Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi”. Adapun melalui pembelajaran kooperatif guru juga harus pandai dalam menerapkan tipe yang dimungkinkan tepat sasaran pada target (Istarani & Muhammad, 2014). Karakteristik siswa Kelas X MIPA 1 cenderung sering bermain sendiri di bangkunya ketika guru menyampaikan materi dan sering membuat gaduh dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo maka yang dirasa paling tepat adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang berisi game pembelajaran yang mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. “Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi” (Sulistio & Haryanti, 2022).

Penerapan model pembelajaran TGT tersebut pada siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Berdasarkan riwayat ketidaktuntasan pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia tersebut maka guru memilih alternative pembelajaran kooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang akan menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berangkat dari uraian permasalahan diatas, maka kiranya sangat perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya guru dalam perbaikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif (Fitri & Haryanti, 2020). Dimana dalam teknik menganalisis data kualitatif dilakukan dengan menelaah seluruh data, mereduksi data, menafsirkan data, dan memberikan pemaknaan hasil. Pendekatan ini dimaksudkan secara mendalam tentang bagaimana proses pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo.

Rancangan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa di kelas, serta menentukan solusi terhadap masalah pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran PPKn pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia melalui penelitian yang dilakukan secara bersiklus. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan prosedur kerja dengan siklus spiral dari perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (refleksi) (Sugiyono, 2015). Dengan setiap siklusnya peneliti akan melakukan kegiatan yang diawali dengan perencanaan, kemudian melakukan tindakan, observasi terhadap tindakan, dan diakhiri dengan refleksi.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini pada hakikatnya berupa perangkat- perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Kusumah & Dwitagama, 2010: 21). Berikut adalah desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart:

1. *Planning* (Perencanaan) Perencanaan merupakan tahapan awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan, serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini kita dapat mengatasi hambatan.
2. *Action* (Pelaksanaan) Tindakan ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat yang dapat berupa suatu penerapan model pembelajaran tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan model yang sedang dijalankan. Tindakan tersebut dapat dilakukan oleh mereka yang terlibat langsung dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran yang hasilnya juga akan dipergunakan untuk penyempurnaan pelaksanaan tugas.
3. *Observation* (Pengamatan) Pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya.
4. *Reflection* (Refleksi) Refleksi di sini meliputi kegiatan: analisis, sintesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan lima cara yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran Selamatkan makhluk hidup melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa Check List yaitu lembar observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Check List digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir yang dilakukan setiap pertemuan pada setiap siklus. Jenis tes yang digunakan adalah tes tulis tipe pilihan ganda, isian dan uraian. Pemberian tes digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menyelesaikan masalah Selamatkan makhluk hidup. Keberhasilan tindakan dapat dilihat dari hasil tes setiap siklus. Jika hasilnya baik maka penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang menyelesaikan masalah Selamatkan makhluk hidup. Jika hasilnya kurang baik maka penerapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang menyelesaikan masalah Selamatkan makhluk hidup.

3. Dokumentasi

Dokumen yang dibutuhkan peneliti adalah data nama siswa kelas X MIPA 1, data hasil tes setiap siklus, dan foto pada saat melaksanakan KBM dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia. Pengambilan foto menggunakan kamera HP yang difokuskan pada pelaksanaan komponen dan langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data kualitatif ini berfungsi untuk menganalisis data yang menunjukkan proses dalam pembelajaran yaitu berupa hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor siswa, data kualitatif ini dapat diperoleh melalui pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan lembar observasi yang telah ditentukan. Data hasil observasi yang

menunjukkan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dianalisis secara dekriptif kualitatif yaitu dengan menjelaskan hasil observasi melalui kata-kata. Data tersebut dibandingkan untuk memperlihatkan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan pada saat pratindakan, siklus I dan siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Pra-Tindakan

Penelitian ini diawali dengan melakukan pengamatan awal, untuk mengetahui keadaan pembelajaran PPKn dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan awal diperoleh data bahwa siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn, materi yang berkaitan dengan Selamatkan makhluk hidup di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo diketahui bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran dianggap kurang maksimal. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran keseluruhan siswa Kelas X MIPA 1 dengan jumlah 24 siswa ditemukan 18 orang siswa memperoleh skor ≤ 75 dan 6 orang siswa memperoleh skor ≥ 75 . Pada pembelajaran menyelesaikan permasalahan Selamatkan makhluk hidup, KKM yang ditentukan yaitu 75. Ada 18 siswa yang perolehan hasil belajarnya dibawah KKM, sehingga dikatakan belum tuntas.

Kegiatan observasi pada siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo khususnya materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia guru menemukan beberapa masalah perilaku saat pembelajaran berlangsung seperti (1) siswa mengobrol bersama teman sebangkunya ; (2) siswa memainkan pensil yang diputar-putar dan sesekali menggambar di buku catatannya ; (3) guru kurang memberikan penekanan materi sehingga menyebabkan siswa kurang begitu aktif dalam langkah penyelesaian soal ; (4) guru tidak menggunakan metode maupun model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreatif siswa. Hal seperti ini dapat terjadi dikarenakan oleh metode ceramah yang digunakan guru kurang dapat dimengerti oleh siswa, dirasa membosankan, dan cenderung menjadikan suasana kelas semakin pasif.

Dari hasil tes awal. Berikut disajikan hasil tes awal sebelum diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 1 Hasil Tes Awal Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan	
			T	TT
1.	Adham Sofyan Alim	50		√
2.	Agung Setiawan	80	√	
3.	Ahmad Syahrul	80	√	
4.	Alfina Saputri	50		√
5.	Amirul Ma'rufah	50		√
6.	Anisa Nurjanah	50		√
7.	Anto Wibowo	80	√	
8.	Arla Wellia Alwi	60		√
9.	Cindy Adhka Febriansyah	50		√
10.	Della Novita Ramadhani N.	50		√
11.	Dwi Utami Setyaningtyas	60		√
12.	Ida Purwasih	60		√
13.	Khusnul Khotimah	80	√	
14.	Lia Feni Lestari	50		√
15.	Lia Triasih	50		√
16.	Luluk Yulia Prabasinta	50		√
17.	Ma'ruf Rizzal Basroni	50		√
18.	Michell Octavia	50		√
19.	Mochammad Chohar	75	√	
20.	Regal Andrian Nurcholis	60		√
21.	Tatra Dika Haikal Ahmada	80	√	
22.	Taufik Yudha Pratama	60		√
23.	Tegar Anggara Putra	65		√
24.	Wahyu Sandra Anggraini	60		√
Jumlah Skor Tercapai		1450		
Rata-rata Skor Tercapai		60.41		
Tuntas		6		
Tidak Tuntas		18		

Dari hasil tes pada Pra-Tindakan ini bisa dilihat bahwa rata-rata nilai yaitu 60.41.

2. Hasil Pelaksanaan Tindakan/Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan selalu memperhatikan beberapa komponen penting PTK yaitu perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang merupakan satu kesatuan yang utuh yang dipandang sebagai satuan dari siklus. Pengertian siklus disini adalah putaran kegiatan atau tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, karena pada siklus kedua target penelitian sudah tercapai, yakni meningkatkan hasil belajar PPKn Materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

a. Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk mempelajari sub pokok bahasan materi pelajaran dan diakhir pembelajaran diberikan soal tes akhir siklus I. Kemudian kedua untuk mempelajari sub pokok bahasan materi pelajaran dan diakhir pembelajaran diberikan soal tes akhir siklus I.

1) Perencanaan Tindakan 1

Perencanaan tindakan 1 disusun rencana-rencana tindakan yang dilakukan sebelum melaksanakan tindakan. Rencana-rencana tindakan ini merupakan persiapan untuk melaksanakan tindakan 1 sehingga pada saat melaksanakan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan. Rencana-rencana tindakan ini disesuaikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di tempat penelitian.

2) Pelaksanaan Tindakan 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus I, dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru mata pelajaran PPKn Kelas X MIPA 1 bertindak sebagai observer yang bertugas melakukan observasi.

3) Observasi Siklus I

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada siklus 1 ini, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran PPKn Kelas X MIPA 1. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati setiap proses, pengaruh, keadaan dan kendala apa yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer ini dapat diperoleh beberapa informasi penting pada tindakan yang telah dilaksanakan. Informasi yang diperoleh ini dijadikan sebagai umpan balik bagi peneliti dalam merencanakan pertemuan berikutnya. Peneliti membagi format lembar observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

Observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan oleh kepala sekolah. Pada siklus I observasi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Paparan hasil observasi terhadap aktivitas guru dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tahap	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan	
		1	2
Pendahuluan	Memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	3	4
	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.	3	3
	Memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa dan menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	3	3
	Mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	3	2
Kegiatan inti	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran serta hal-hal yang kurang dipahami dalam penjelasannya.	3	3
	Memberikan pertanyaan di kegiatan sebelumnya untuk dilempar kepada siswa lain sesuai dengan instruksi.	3	3
	Meminta siswa menjawab pertanyaan dan meluruskan jawaban yang kurang tepat dan menguatkan jawaban yang sudah tepat.	2	3
	Membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 dan 4 siswa. Pembagian anggota kelompok terdiri dari anggota siswa heterogen, yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.	3	2
	Meminta siswa mengerjakan 3 soal yang terkait dengan faktor bilangan.	3	3
	Membimbing tiap kelompok sehingga tidak ada anggota kelompok yang pasif dalam memecahkan soal dalam kelompoknya	2	3
	Membahas soal yang dikerjakan oleh tiap kelompok sesuai dengan penyelesaian menurut diskusi kelompok masing-masing.	3	2
	Membimbing siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk mengikuti game akademik.	2	3
	Memandu siswa berlomba untuk menjawab soal dengan tepat dan benar, jawaban benar mendapatkan poin 10, sedangkan jawaban salah tidak mendapat poin.	3	2
	Memandu siswa menghitung perolehan skor tiap kelompok yang didapat dari perolehan skor game akademik.	3	3
	Memberikan penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Sebagai bentuk apresiasi guru kepada pemenang game turnamen.	3	3
	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut dan menyampaikan turnamen yang akan dilakukan besok.	3	4
	Penutup	Memberikan kesempatan pada siswa menanyakan materi yang belum jelas dan menemukan jawaban yang tepat.	3
Memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari kelipatan dan faktor bilangan dan mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi.		3	4
Menutup pembelajaran dengan pesan moral yang bijak.		3	3
Jumlah Skor		54	57
Skor Maksimal		76	76
Persentase rata-rata		71.05	75

Berdasarkan tabel di atas secara umum, kegiatan peneliti sudah sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Nilai yang diperoleh dari pengamat 1 adalah 54 dan pengamat 2 adalah 57. Sedangkan skor maksimal adalah 76. Jadi nilai akhir di dapat 73.02%.

$$\text{Nilai} = \frac{54 + 57}{2} = 55.5 = \frac{55.5}{76} \times 100 \% = 73.02\%$$

Sesuai taraf keberhasilan yang ditetapkan adalah 73.02% dalam kategori baik. Dari data di atas dapat dilihat bahwa taraf kebersihan observasi pada siklus I ini baik, tetapi pada siklus I ini belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75% ada dalam kategori baik.

Sedangkan berdasarkan hasil aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil observasi aktivitas siswa

Tahap	Indikator kegiatan yang dilakukan siswa	Pengamatan	
		1	2
Pendahuluan	Menjawab salam yang disampaikan oleh guru dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	2	2
	Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa dan melaksanakan instruksi guru dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan	2	2
	Termotifasi dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.	2	2
Kegiatan inti	Terlibat aktif, tanya jawab dengan guru tentang materi yang disampaikan guru pada awal pembelajaran.	2	2
	Mengikuti pembagian kelompok yang dibentuk sesuai dengan pengarahan guru.	2	2
	Menyelesaikan soal yang diberikan guru kepada kelompok, siswa aktif dalam bekerjasama dan menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.	2	3
	Tidak ada anggota kelompok yang terlihat pasif, menunggu jawaban teman atau mengganggu teman ketika menyelesaikan tugas.	2	4
	Mengikuti instruksi yang diberikan guru untuk menempati meja tournament dalam pelaksanaan game akademik.	2	2
	Berlomba menjawab pertanyaan dalam game dengan baik dan benar. Muncul semangat dalam berkompetisi dalam permainan.	2	2
	Menghitung perolehan skor bersama anggota kelompok sesuai dengan pedoman yang diberikan oleh guru. 10 untuk jawaban benar, 0 untuk jawaban salah.	3	3
	Menunjukkan sikap semangat atas perolehan skor yang telah dikumpulkan oleh anggota kelompok.	3	2
	Menunjukkan sikap tidak putus asa ketika anggota kelompok belum memperoleh skor maksimal.	3	3
	Merasa senang mendapatkan penghargaan dari guru, sebagai bentuk apresiasi yang diberikan oleh guru.	3	4
	Membuat kesimpulan materi bersama kelompok sebagai bentuk kegiatan bersama.	3	4
	Mengikuti instruksi dari guru dalam merencanakan game akademik pada pertemuan berikutnya.	3	4
	Penutup	Bertanya mengenai materi yang belum jelas dan mendapatkan penjelasan materi dengan tepat dan benar.	4
Membuat kesimpulan tentang materi dan mendengarkan informasi dari guru tentang game untuk pertemuan berikutnya.		3	4
	Menangkap dengan baik pesan moral yang disampaikan guru.	3	3
Jumlah Skor		43	52
Skor Maksimal		72	72
Persentase rata-tara		59.7	72.2

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada siswa secara umum kegiatan belajar siswa sudah sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktifitas kerja siswa. Nilai yang diperoleh dari pengamat adalah $43+52:2= 49$. Sedangkan secara maksimal adalah 72, sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah $\frac{49}{72} \times 100 \% = 68.05\%$.

Sesuai dengan taraf keberhasilan yang ditetapkan, maka taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada kategori cukup. Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, maka peneliti juga membuat catatan lapangan. Catatan lapangan dapat dipakai untuk menunjukkan kecenderungan yang bersifat positif atau negatif. Hasil dari catatan lapangan pada siklus I yaitu hasil observasi yang dilakukan oleh observer maupun pengamatan peneliti (guru) terlihat bahwa:

- a. Siswa masih kelihatan takut dan malu-malu dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan secara individu tetapi jika bersama-sama siswa berani.
- b. siswa mengobrol bersama teman sebangkunya
- c. guru kurang memberikan penekanan materi sehingga menyebabkan siswa kurang begitu aktif dalam langkah penyelesaian soal ;

Sedangkan hasil tes pada siklus I lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Tes Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan	
			T	TT
1.	Adham Sofyan Alim	62		√
2.	Agung Setiawan	89	√	
3.	Ahmad Syahrul	84	√	
4.	Alfina Saputri	67		√
5.	Amirul Ma'rufah	56		√
6.	Anisa Nurjanah	56		√
7.	Anto Wibowo	84	√	
8.	Arla Wellia Alwi	56		√
9.	Cindy Adhka Febriansyah	62		√
10.	Della Novita Ramadhani N.	62		√
11.	Dwi Utami Setyaningtyas	78	√	
12.	Ida Purwasih	73		√
13.	Khusnul Khotimah	95	√	
14.	Lia Feni Lestari	56		√
15.	Lia Triasih	55		√
16.	Luluk Yulia Prabasinta	55		√
17.	Ma'ruf Rizzal Basroni	55		√
18.	Michell Octavia	55		√
19.	Mochammad Chohar	75		
20.	Regal Andrian Nurcholis	80	√	
21.	Tatra Dika Haikal Ahmada	85	√	
22.	Taufik Yudha Pratama	80	√	
23.	Tegar Anggara Putra	85	√	
24.	Wahyu Sandra Anggraini	90	√	
Jumlah Skor Tercapai		1695		
Rata-rata Skor Tercapai		70.63		
Tuntas		10		
Tidak Tuntas		14		

Dari hasil tes pada Siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat dari tes sebelum tindakan yaitu 60.41 menjadi 70.63. sedangkan persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dengan penerapan pembelajaran pembelajaran kooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 41.67% dan siswa dengan nilai dibawah 75 sebanyak 58.33%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari siswa keseluruhan bernilai di atas 75, sehingga diperlukan tindakan II.

4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi ternyata masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus I. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya:

- a. Siswa kurang memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan sendiri sesuai dengan kemampuan.
- b. Peneliti (guru) terlalu cepat dalam menjelaskan materi sehingga ada beberapa siswa yang kurang dapat mengikutinya.
- c. Siswa masih terlihat pasif sehingga pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru dan guru juga perlu memberikan penguatan yang sifatnya positif.
- d. Pembelajaran yang dilakukan masih kaku dan siswa masih belum terbiasa dengan cara pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Dari hasil refleksi tersebut kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I membutuhkan perbaikan-perbaikan pada siklus II Guru berusaha melaksanakan perbaikan dalam metode pembelajaran dengan cara lebih memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berani menyampaikan ide atau gagasannya serta lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam belajar.

b. Siklus II

Siklus II direncanakan 2 kali pertemuan untuk mempelajari sub pokok bahasan sebagai berikut: materi pelajaran pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan soal tes akhir siklus II pada pertemuan kedua.

1) Perencanaan Tindakan II

Perencanaan tindakan II berisi tentang rencana-rencana yang akan dilakukan. Rencana-rencana tersebut disesuaikan dengan hasil refleksi tindakan I. rencana-rencana tindakan ini merupakan persiapan untuk melaksanakan tindakan II sehingga pada saat melaksanakan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan. Adapun rencana-rencana tindakan II adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran materi berikutnya yaitu materi pelajaran, membuat lembar observasi, membuat soal-soal untuk kuis, membuat soal tes akhir, dan menyiapkan format wawancara.

2) Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berperan sebagai guru sedangkan guru mata pelajaran PPKn Kelas X MIPA 1 bertindak sebagai observer yang bertugas melakukan observasi.

3) Observasi Siklus II

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada siklus 1 ini, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan observasi dilakukan oleh kepala sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati setiap proses, pengaruh, keadaan dan kendala apa yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer ini dapat diperoleh beberapa informasi penting pada tindakan yang telah dilaksanakan. Informasi yang diperoleh ini dijadikan sebagai umpan balik bagi peneliti dalam merencanakan pertemuan berikutnya. Peneliti membagi format lembar observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

Observasi untuk siklus kedua ini peneliti masih membagi lembar observasi, diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, kinerja guru dan kinerja siswa. Dalam observasi ini peneliti membagi lembar observasi menjadi 2 bagian yaitu lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran.

Observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan oleh kepala sekolah. Pada siklus II observasi ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Paparan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa disajikan dalam tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Guru

Tahap	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan	
		1	2
Pendahuluan	Memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	4	4
	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.	4	3
	Memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa dan menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	4	3
	Mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	4	2
Kegiatan inti	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran serta hal-hal yang kurang dipahami dalam penjelasannya.	3	3
	Memberikan pertanyaan di kegiatan sebelumnya untuk dilempar kepada siswa lain sesuai dengan instruksi.	3	3
	Meminta siswa menjawab pertanyaan dan meluruskan jawaban yang kurang tepat dan menguatkan jawaban yang sudah tepat.	3	3
	Membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 dan 4 siswa. Pembagian anggota kelompok terdiri dari	3	2

Tahap	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan	
		1	2
	anggota siswa heterogen, yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.		
	Meminta siswa mengerjakan 3 soal yang terkait dengan faktor bilangan.	3	3
	Membimbing tiap kelompok sehingga tidak ada anggota kelompok yang pasif dalam memecahkan soal dalam kelompoknya	3	3
	Membahas soal yang dikerjakan oleh tiap kelompok sesuai dengan penyelesaian menurut diskusi kelompok masing-masing.	3	2
	Membimbing siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk mengikuti game akademik.	3	3
	Memandu siswa berlomba untuk menjawab soal dengan tepat dan benar, jawaban benar mendapatkan poin 10, sedangkan jawaban salah tidak mendapat poin.	3	2
	Memandu siswa menghitung perolehan skor tiap kelompok yang didapat dari perolehan skor game akademik.	3	3
	Memberikan penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Sebagai bentuk apresiasi guru kepada pemenang game turnamen.	3	3
	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut dan menyampaikan turnamen yang akan dilakukan besok.	4	4
Penutup	Memberikan kesempatan pada siswa menanyakan materi yang belum jelas dan menemukan jawaban yang tepat.	3	4
	Memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari kelipatan dan faktor bilangan dan mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi.	3	4
	Menutup pembelajaran dengan pesan moral yang bijak.	3	3
Jumlah Skor		62	69
Skor Maksimal		76	76
Persentase rata-rata		81.6	90.8

Berdasarkan tabel di atas secara umum, kegiatan peneliti sudah sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Nilai yang diperoleh dari pengamat I adalah 62 dan nilai yang diperoleh dari pengamat II adalah 69. Sedangkan skor maksimal adalah 76, sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah $\frac{62 + 69}{2} = \frac{131}{2} = 65.5$. Jadi nilai akhir yang dapat diperoleh adalah Nilai = $\frac{65.5}{76} \times 100\% = 86.18\%$. Sesuai taraf keberhasilan yang ditetapkan dalam kategori sangat baik. Dari data di atas dapat dilihat bahwa taraf kebersihan observasi pada siklus II ini baik, tetapi pada siklus II

ini sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 86.18% dan ada dalam kategori baik.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil observasi aktivitas siswa

Tahap	Indikator kegiatan yang dilakukan siswa	Pengamatan	
		1	2
Pendahuluan	Menjawab salam yang disampaikan oleh guru dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.	3	3
	Menjawab pertanyaan guru tentang kehadiran siswa dan melaksanakan instruksi guru dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan	3	4
	Termotifasi dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.	3	4
Kegiatan inti	Terlibat aktif, tanya jawab dengan guru tentang materi yang disampaikan guru pada awal pembelajaran.	4	4
	Mengikuti pembagian kelompok yang dibentuk sesuai dengan pengarahannya guru.	4	4
	Menyelesaikan soal yang diberikan guru kepada kelompok, siswa aktif dalam bekerjasama dan menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.	3	3
	Tidak ada anggota kelompok yang terlihat pasif, menunggu jawaban teman atau mengganggu teman ketika menyelesaikan tugas.	3	3
	Mengikuti instruksi yang diberikan guru untuk menempati meja tournament dalam pelaksanaan game akademik.	4	3
	Berlomba menjawab pertanyaan dalam game dengan baik dan benar. Muncul semangat dalam berkompetisi dalam permainan.	3	3
	Menghitung perolehan skor bersama anggota kelompok sesuai dengan pedoman yang diberikan oleh guru. 10 untuk jawaban benar, 0 untuk jawaban salah.	3	3
	Menunjukkan sikap semangat atas perolehan skor yang telah dikumpulkan oleh anggota kelompok.	3	3
	Menunjukkan sikap tidak putus asa ketika anggota kelompok belum memperoleh skor maksimal.	3	3
	Merasa senang mendapatkan penghargaan dari guru, sebagai bentuk apresiasi yang diberikan oleh guru.	4	3
	Membuat kesimpulan materi bersama kelompok sebagai bentuk kegiatan bersama.	4	3
	Mengikuti instruksi dari guru dalam merencanakan game akademik pada pertemuan berikutnya.	3	4
Penutup	Bertanya mengenai materi yang belum jelas dan mendapatkan penjelasan materi dengan tepat dan benar.	4	4
	Membuat kesimpulan tentang materi dan mendengarkan informasi dari guru tentang game untuk pertemuan berikutnya.	3	4
	Menangkap dengan baik pesan moral yang disampaikan guru.	3	3
Jumlah Skor		60	61
Skor Maksimal		72	72
Persentase rata-tara		83.3	84.7

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada siswa secara umum kegiatan belajar siswa sudah sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktifitas kerja siswa. Nilai yang diperoleh dari pengamat I adalah 60 dan nilai yang diperoleh dari pengamat II adalah 61.

Sedangkan secara maksimal adalah 55, sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah $\frac{60 + 61}{2} = \frac{121}{2}$

=60.5. Jadi nilai akhir yang dapat diperoleh adalah Nilai = $\frac{60.5}{72} \times 100\% = 84.02\%$.

Sesuai dengan taraf keberhasilan yang ditetapkan, maka taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada kategori Baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan observer maupun pengamatan peneliti terlihat bahwa:

- a) Siswa masih sudah terbiasa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan secara individu dan bersama-sama siswa berani.
- b. siswa mengobrol lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. guru sudah memberikan penekanan materi sehingga menyebabkan siswa aktif dalam langkah penyelesaian soal;

Peningkatan hasil belajar siswa diamati dari hasil tes akhir siklus II. Berikut sajian hasil tes pada siklus II:

Tabel 7 Hasil Tes Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan	
			T	TT
1.	Adham Sofyan Alim	89	√	
2.	Agung Setiawan	95	√	
3.	Ahmad Syahrul	89	√	
4.	Alfina Saputri	84	√	
5.	Amirul Ma'rufah	78	√	
6.	Anisa Nurjanah	78	√	
7.	Anto Wibowo	89	√	
8.	Arla Wellia Alwi	73		√
9.	Cindy Adhka Febriansyah	84	√	
10.	Della Novita Ramadhani N.	73		√
11.	Dwi Utami Setyaningtyas	89	√	
12.	Ida Purwasih	84	√	
13.	Khusnul Khotimah	95	√	
14.	Lia Feni Lestari	80	√	
15.	Lia Triasih	85	√	
16.	Luluk Yulia Prabasinta	80	√	
17.	Ma'ruf Rizzal Basroni	85	√	
18.	Michell Octavia	90	√	
19.	Mochammad Chohar	80	√	
20.	Regal Andrian Nurcholis	90	√	
21.	Tatra Dika Haikal Ahmada	90	√	
22.	Taufik Yudha Pratama	90	√	
23.	Tegar Anggara Putra	80	√	
24.	Wahyu Sandra Anggraini	85	√	
Jumlah Skor Tercapai			2035	
Rata-rata Skor Tercapai			84.79	
Tuntas			22	
Tidak Tuntas			2	

Dari hasil tes pada Siklus II ini bisa dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dari tes Siklus I yaitu 70.63 menjadi 84.79. Dari tabel di atas tampak bahwa persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dengan penerapan pembelajaran pembelajaran kooperative tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 91.67 % dan siswa dengan nilai dibawah 75 sebanyak 8.33 %. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa sudah sesuai harapan peneliti yaitu 75% dari siswa keseluruhan bernilai di atas 75, sehingga tidak diperlukan tindakan.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, upaya yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan adalah dengan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan untuk lebih

berani dalam menyampaikan jawaban atau pendapat, tidak jarang peneliti juga memberikan penguatan positif untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Di samping, juga terlihat bahwa siswa sudah termotivasi untuk belajar dan bekerjasama, motivasi siswa dalam belajar terlihat dari peningkatan prestasi belajar yang diperoleh siswa.

Pembahasan

Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo perubahan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya yang cenderung meningkat dan hasil observasi aktivitas siswa. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi bahwa aktivitas siswa pada siklus I sebesar 66.66%, sedangkan pada siklus II sebesar 82.5%. Dengan demikian, berarti pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat dibanding dengan siklus I. Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa pada tes pra tindakan, siklus I dan siklus II. Nilai taraf keberhasilan mengalami perubahan yang cenderung meningkat dari 60.41 pada pra tindakan, meningkat 70.63 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 84.79 pada siklus II.

Guna memperjelas hasil perbandingan nilai keberhasilan tindakan pada tiap-tiap siklus dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perbandingan Tindakan Siklus I dan Siklus II

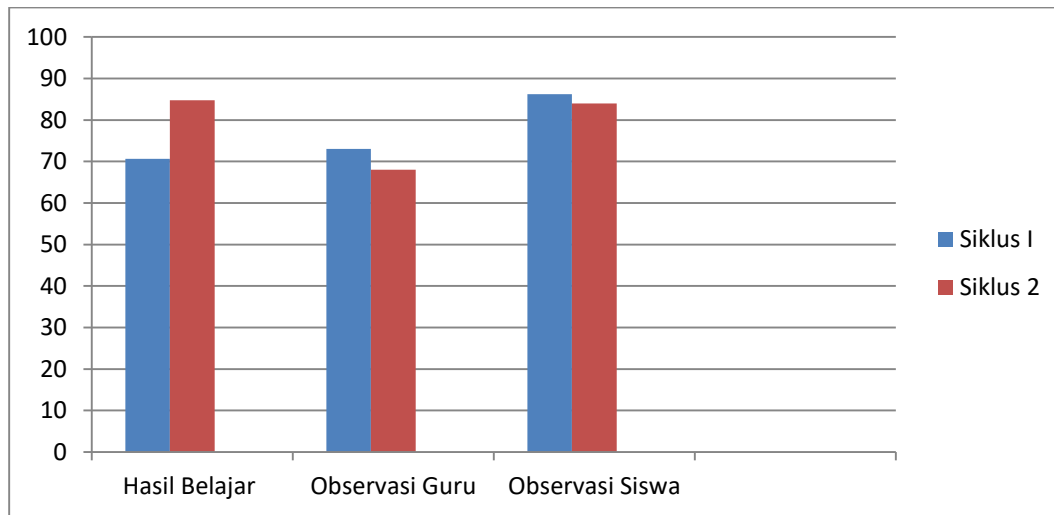
No	Uraian	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1.	Nilai Tes	70.63	84.79	14.16
2.	Observasi Siswa	68.05	84.02	15.97
3.	Observasi Guru	73.02	86.18	13.16

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 14.16 begitu pula pada observasi siswa terjadi peningkatan sebesar 15.95 dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian pada siklus II telah mencapai target awal bahwa pembelajaran pembelajaran kooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mempermudah melihat hasil perbandingan nilai keberhasilan tindakan pada tiap-tiap siklus grafik 1 adalah sebagai berikut.

Grafik 1

Perbandingan Tindakan Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan hasil tindakan di atas menunjukkan bahwa metode *pembelajaran kooperative tipe TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran dan kemampuan siswa dalam bekerjasama. Namun demikian ada hal-hal penting yang harus dipertimbangkan dalam melaksanakan pembelajaran metode *pembelajaran kooperative tipe TGT (Teams Games Tournament)* ini, karena pembelajaran seperti ini membutuhkan waktu yang lebih dalam melaksanakannya sehingga perlu untuk memilih materi yang tepat.

Hal ini sesuai menurut Sulistio & Haryanti (2022) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Haryanti & Hidayati (2022) model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen.

Rusman (2010) mengemukakan bahwa penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Trianto (2010) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 – 5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins yang dikutip oleh (Slavin, 2005). Metode ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau tournament. Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Model pembelajaran kooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Berdasarkan riwayat ketidaktuntasan pada materi kedudukan warga negara dan penduduk Indonesia tersebut maka guru memilih alternative pembelajaran kooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang akan menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berangkat dari uraian permasalahan diatas, maka kiranya sangat perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya guru dalam perbaikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan bahwa setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo perubahan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya yang cenderung meningkat dan hasil observasi aktivitas siswa. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi bahwa aktivitas siswa pada siklus I sebesar 68.05%, sedangkan pada siklus II sebesar 84.02%. Dengan demikian, berarti pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat dibanding dengan siklus I. Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa pada tes pra tindakan, siklus I dan siklus II. Nilai taraf keberhasilan mengalami perubahan yang cenderung meningkat dari 60.41 pada pra tindakan, meningkat 70.63 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 84.79 pada siklus II. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Ngrayun Ponorogo .

Saran dalam penelitian ini, Bagi Guru: Hasil penelitian ini hendaknya dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan untuk dijadikan masukan apabila muncul kesulitan dalam materi pembelajaran sehingga dapat teratasi sesuai dengan kriteria ketuntasan yang ditentukan. Bagi Siswa: Hendaknya hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran materi kedudukan

warga negara dan penduduk Indonesia dan melatih keberanian dalam berpendapat maupun mengemukakan jawaban, percaya diri, serta rasa tanggung jawab dalam kelompok. Bagi Sekolah: Hendaknya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah yang mengembangkan pendidikan berkarakter dengan ciri khusus yaitu pendidikan yang tidak terpaku pada cara-cara lama atau cara-cara konvensional, yang seharusnya disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang disertai dengan perubahan atau inovasi proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Anariyana. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Trigonometri Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Siswa Kelas Xii Ipa 4 Sman 3 Kotabumi Tahun Pelajaran 2018—2019. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–4. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-ilmu Sosial dan Budaya*, 12(1), 127–150.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- Gusnita, Melisa, & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square (TPSQ). *Jurnal BSIS*, 3(2), 286–296. Diambil dari <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/download/645/539>
- Haryanti, N. (2014). *Ilmu Pendidikan islam*. Malang: Gunung Samudera.
- Haryanti, N., & Hidayati, Y. (2022). *Inovasi Model Aplikasi Pembelajaran Online Daring di Sekolah*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Haryanti, N., Muhibbudin, & Junaris, I. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa (Disleksia dan Disgrafia) di Masa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(1), 7–16.
- Istarani, & Muhammad, R. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Learning Center.
- Rohana, S. (2020). Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.441>
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, A. P. A. (2019). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SDN 4 Depok Kabupaten Grobogan, i–251. <https://lib.unnes.ac.id/35139/1/>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusamba.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.