

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) SISWA**

**Oleh: Tuti Suryani**  
(SD Negeri 212 Palembang)  
Email: [suryani\\_t@gmail.com](mailto:suryani_t@gmail.com)

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 6 Nov 2021 Direvisi: 10 Des 2021 Tersedia Daring: 31 Januari 2021

### **Abstrak**

Proses pembelajaran dan hasil belajar siswa rendah serta siswa terlihat pasif. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Turnament. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn siswa di kelas V di SD Negeri 212 Palembang setelah model pembelajaran Team Games Turnament diterapkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang berjumlah 33 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan langkah pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan observer langsung selama tindakan dan hasil tes kemampuan siswa. Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rincian yaitu pra siklus (33,33%), siklus I (57,58%), siklus II (87,88%). Aktivitas belajar siswa juga meningkat yang ditunjukkan dengan hasil 66,67 % siswa yang aktif pada siklus I kemudian meningkat menjadi 85,86% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran Team Games Turnament dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, PPKn, Teams Game Tournament.

## **EFFORTS TO IMPROVE CITIZENS LEARNING OUTCOMES USING COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) STUDENTS**

### **Abstract**

In the learning process, student learning outcomes were low and students looked passive. Therefore, researchers took action to improve learning using the Team Games Tournament learning model. This study aims to determine the increase in student learning outcomes of Civics in class V at SD Negeri 212 Palembang after the Team Games Tournament learning model is applied. The subjects of this study were the fifth grade students of SD Negeri 212 Palembang, totaling 33 students. This research is a classroom action research which consists of two cycles with steps of implementing action, observation, reflection. In this study, researchers collaborated with direct observers during the actions and results of students' ability tests. Based on the analysis of data on the learning outcomes of fifth grade

students, it showed an increase in the mastery of student learning outcomes with details, namely pre-cycle (33.33%), first cycle (57.58%), second cycle (87.88%). Student learning activities also increased as indicated by the results of 66.67% of students who were active in the first cycle and then increased to 85.86% in the second cycle. The conclusion of this study is that the use of the Team Games Tournament learning model can improve student Civics learning outcomes

**Keywords:** *Learning Outcomes, PPKn, Teams Game Tournament*

## **A. PENDAHULUAN**

Di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenal pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Metode yang digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan akan berbeda dengan metode yang digunakan untuk tujuan agar siswa mampu berpikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala persoalan.

Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Di dalam kenyataan cara atau metode mengajar atau teknik penyajian yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau message lisan kepada siswa berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Kita mengenal bermacam-macam teknik penyajian dari yang tradisional, yang digunakan sejak dahulu kala, tetapi juga yang modern, yang digunakan baru akhir-akhir ini saja. Perkembangan selanjutnya para ahli masih terus mengadakan penelitian dan eksperimen agar dapat menemukan teknik penyajian yang dipandang paling efektif untuk pelajaran tertentu. apakah hal itu akan terjawab, kita serahkan pada hasil penelitian para ahli tersebut.

Dari bermacam-macam teknik mengajar itu, ada yang menekankan peranan guru yang utama dalam pelaksanaan penyajian, tetapi ada pula yang menekankan pada media hasil teknologi modern seperti televisi, radio, kaset, video-tape, film, head-projector, mesin-belajar dan lain-lain, bahkan telah menggunakan bantuan satelit. Ada pula teknik penyajian yang hanya digunakan untuk sejumlah siswa yang terbatas, tetapi ada pula yang digunakan untuk sejumlah siswa yang tidak terbatas.

Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumuan tujuan intruksional khusus. Sebab dalam kegiatan belajar mengajar, mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif.

Agar belajar menjadi aktif siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about dan thinking aloud*).

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan Cuma itu, siswa perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah atau harus mereka dapatkan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil Belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT).

Pembelajaran merupakan suatu upaya menciptakan kondisi siswa untuk belajar. Degeng yang dikutip oleh Mulyadi (2002:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana upaya guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa belajar, bukan pada apa yang dipelajari.

Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 di kemukakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada sumber belajar”.

Sementara itu menurut teori belajar Gagne yang dikutip oleh Suherman (2003:33) bahwa dalam pembelajaran PPKn ada dua objek yang diperoleh siswa yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri dan tahu bagaimana semestinya belajar, sedangkan objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan.

Pengertian belajar adalah, “proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.” sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu siswa, sedang proses pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku.

Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis dari pada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Belajar dengan proses pembelajaran ada peran guru, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan. Menurut konsep sosiologi, belajar adalah jantungnya dari proses sosialisasi, pembelajaran adalah rekayasa sosio-psikologis untuk memelihara kegiatan belajar tersebut sehingga tiap individu yang belajar akan belajar secara optimal dalam

mencapai tingkat kedewasaan dan dapat hidup sebagai anggota masyarakat yang baik. Dalam arti sempit, proses pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan, sehingga arti dari proses pembelajaran adalah proses sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah, seperti guru, sumber/fasilitas, dan teman sesama siswa.

Menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Guru berperan sebagai komunikator, siswa sebagai komunikan, dan materi yang dikomunikasikan berisi pesan berupa ilmu pengetahuan. Dalam komunikasi banyak arah dalam pembelajaran, peran-peran tersebut bisa berubah, yaitu antara guru dengan siswa dan sebaliknya, serta antara siswa dengan siswa.

Pola interaksi antara guru dengan siswa pada hakekatnya adalah hubungan antara dua pihak yang setara, yaitu interaksi antara dua manusia yang tengah mendewasakan diri, meskipun yang satu telah ada pada tahap yang seharusnya lebih maju dalam aspek akal, moral, maupun emosional. Dengan kata lain, guru dan siswa merupakan subyek, karena masing-masing memiliki kesadaran dan kebebasan secara aktif. Dengan menyadari pola interaksi tersebut akan memungkinkan keterlibatan mental siswa secara optimal dalam merealisasikan pengalaman belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe-TGT atau Pertandingan-Permainan-Tim merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan *Student Teams-Achievement-Division* (STAD). Dalam tipe-TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka (Ali, 2000:27). Pada tipe ini di dalamnya terdiri dari beberapa kelompok yaitu kelompok turnamen. Wartono, dkk (2004:16) menyatakan pendapatnya tentang pembelajaran kooperatif tipe-TGT yang merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STAD.

Permainan dalam pembelajaran tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Tiap siswa anggota kelompok akan menjawab pertanyaan tersebut secara berebutan sehingga memberikan sumbangan

bagi pengumpulan kelompoknya. TGT adalah suatu model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Rusman, 2012:224), Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif mode TGT sebagai berikut.

1. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal PPKn, motivasi belajar, jenis kelamin, atupun latar belakang etnis yang berbeda.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan peresentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.
4. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
5. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.

6. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (dalam Mukhlis, 2005:3).

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 212 Palembang. Waktu penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan pada yakni bulan September hingga November 2017. Kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang tahun pelajaran 2017/2018. Adapun jumlah keseluruhan siswa siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang adalah 33 siswa, terdiri dari 16 orang siswa laki – laki dan 17 orang siswa perempuan.

Menurut pengertiannya penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan (Arikunto, 2010:82). Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaboratif antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tidakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam

mendeteksi dan memecahkan masalah. Pada prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain.

Metode pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang fungsinya adalah: (1) untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu, (2) untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai, dan (3) untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, 2010:149). Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Di samping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana PTK yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Pra Siklus**

Pada pembelajaran pra siklus mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 212 Palembang dengan materi pembelajaran tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila hasilnya kurang memuaskan. Hasil sebelum perbaikan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1 Hasil Belajar Pra Siklus**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	Nilai terendah	36
2	Nilai tertinggi	80
3	Jumlah Nilai	1908
4	Nilai rata-rata	57,82
5	Banyaknya siswa Tuntas	11
6	Banyaknya siswa Tidak Tuntas	22
7	Persentase siswa yang Tuntas	33,33
8	Persentase siswa yang Tidak Tuntas	66,67



Pada tabel 1 menunjukkan ada 11 siswa yang mendapat nilai 70 ke atas atau prosentase ketuntasan 33,33% dan siswa yang masih belum tuntas ada 22 siswa atau dengan prosentase 66,67%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dalam penguasaan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain hasil belajar siswa aktivitas belajar siswa juga masih rendah. Masih siswa yang mengalihkan pandangannya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran Maka peneliti perlu segera mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran.

## 2. Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan mulai 7 dan 14 September 2017. Rekapitulasi hasil evaluasi siswa siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	Nilai terendah	36
2	Nilai tertinggi	80
3	Jumlah Nilai	2197
4	Nilai rata-rata	66,58
5	Banyaknya siswa Tuntas	19
6	Banyaknya siswa Tidak Tuntas	14
7	Persentase siswa yang Tuntas	57,58
8	Persentase siswa yang Tidak Tuntas	42,42

Dari analisis hasil tes formatif siklus I dalam pembelajaran PPKn tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila nilai rata-rata kelas 66,58. Siswa yang belum tuntas yang tuntas ada 14 siswa dengan prosentase ketuntasan belajar baru mencapai 57,58% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan 42,42%. Meskipun menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, akan tetapi masih perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang hanya mendapatkan nilai hanya cukup KKM saja. Maka peneliti masih perlu segera mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, agar siswa

dapat memahami materi sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.

### **3. Siklus II**

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan pada 5 dan 12 Oktober 2017 dengan objek penelitian adalah siswa siswa kelas V SD Negeri 212 Palembang. Dengan dibantu teman sejawat yang bertindak sebagai observer/peneliti pelaksanaan sesuai dengan rencana. Skenario pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada akhir pembelajaran, peneliti mengadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Hasil perbaikan pembelajaran disajikan pada tabel 3 sebagai berikut ini.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siklus I**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	Nilai terendah	50
2	Nilai tertinggi	85
3	Jumlah Nilai	2438
4	Nilai rata-rata	73,88
5	Banyaknya siswa Tuntas	29
6	Banyaknya siswa Tidak Tuntas	4
7	Persentase siswa yang Tuntas	87,88
8	Persentase siswa yang Tidak Tuntas	12,12

Berdasarkan analisis hasil tes formatif siklus II di atas dalam pembelajaran PPKn tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila nilai rata-rata kelas 87,88. Siswa yang tuntas 29 siswa dengan prosentase ketuntasan belajar 87,88% meskipun ada beberapa orang siswa yang nilainya hanya cukup KKM saja. Hal ini menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh guru sudah berhasil meningkatkan prestasi siswa sesuai dengan hasil yang diharapkan dalam menguasai materi pembelajaran PPKn tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.

Berdasarkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II. Pada akhirnya pembelajaran PPKn dengan materi tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila di kelas V di SD Negeri 212 Palembang,

dapat berhasil dengan memuaskan, banyak siswa yang tuntas belajar dengan nilai 70 ke atas. Setelah melalui kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I maka hasil tes formatif mata pelajaran PPKn pada akhir siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan aktivitas pada proses pembelajaran PPKn siswa juga mengalami peningkatan.

## PEMBAHASAN

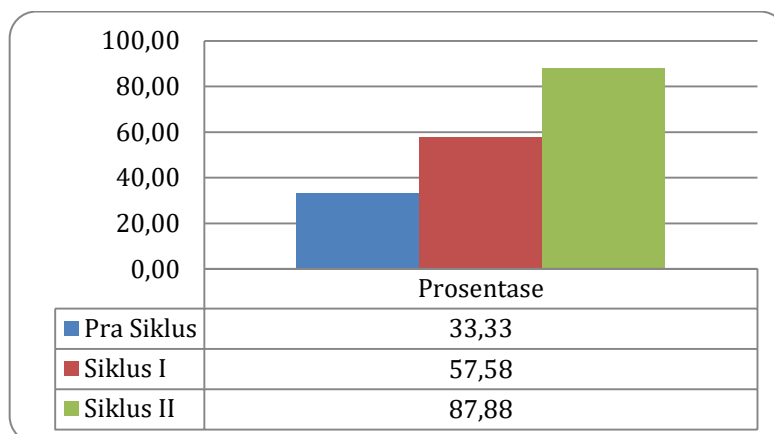
Setelah kedua siklus perbaikan pembelajaran dilaksanakan terdapat kemajuan yang semakin meningkat, tingkat kemajuan tersebut dapat dilihat pada table 4 berikut ini:

Tabel 4 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar dan Nilai Rata-Rata

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		$\Sigma$	%	$\Sigma$	%	$\Sigma$	%
1	Tuntas	11	33,33	19	57,58	29	87,88
2	Tidak Tuntas	22	66,67	14	42,42	4	12,12
Nilai Rata-Rata		57,82		67,36		73,88	

Berdasarkan tabel di atas siswa yang nilainya 70 ke atas pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 11 siswa dari 33 siswa atau 33,33%. Pada perbaikan pembelajaran siklus I terjadi peningkatan, siswa yang mendapat nilai 70 ke atas menjadi 19 siswa atau 57,58% dan pada perbaikan pembelajaran siklus II yang mendapat nilai 70 ke atas menjadi 29 siswa atau 87,88%. Pada nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yang signifikan, nilai rata-rata sebelum siklus adalah 57,82, nilai rata-rata pada siklus I yaitu 67,36. Pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 73,88.

Apabila ketuntasan hasil belajar disajikan dalam bentuk gambar diagram, maka akan dapat dilihat sebagai berikut di bawah ini :



**Gambar 1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar**

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 33 siswa yang tuntas belajar hanya 11 siswa atau 33,33% dan 22 siswa atau 66,67% belum tuntas. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah peneliti merefleksi ternyata kegagalan itu disebabkan oleh beberapa hal berikut ini: Model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Konsep yang dijelaskan guru kepada siswa tidak mudah dimengerti oleh siswa. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Karena kegagalan dalam pembelajaran tersebut di atas, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I.

Pada perbaikan pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran Team Games Turnamenttentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila. Hasil evaluasi yang diperoleh dari 33 siswa ada 19 siswa yang mendapat nilai 70 ke atas atau 57,58% siswa tuntas belajar, sedangkan 14 siswa atau 42,42% siswa masih belum tuntas belajar. Nilai rata-rata yang diperoleh pada perbaikan pembelajaran siklus I dibanding dengan sebelum perbaikan pembelajaran ada peningkatan, dari 57,82 menjadi 67,36.

Peneliti merefleksi sebab-sebab kegagalan dalam perbaikan pembelajaran siklus I, ternyata dapat disimpulkan bahwa masih adanya siswa yang kurang serius dalam belajar, masih ingin main-main saja. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa. Pada model pembelajaran Team Games Turnament ini, ada siswa yang pasif tidak peduli pada pembelajaran, ada siswa yang bermain-main sendiri atau memperhatikan sesuatu di luar kelas sehingga berakibat

kegagalan dalam pembelajaran. Dengan masih adanya siswa yang gagal dalam perbaikan pembelajaran siklus I maka peneliti masih perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II.

Peneliti memperoleh hasil pada perbaikan pembelajaran siklus II. Dari 33 siswa yang ada 29 siswa telah berhasil mendapatkan nilai 70 ke atas atau prosentase ketuntasan siswa adalah 87,88%, dan nilai rata-ratanya adalah 73,88. Melihat hasil yang telah diperoleh maka peneliti tidak melakukan perbaikan pembelajaran siklus III pada mata pelajaran PPKn kelas V dengan materi tentang sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran Team Games Turnament mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat menggunakan model pembelajaran Team Games Turnament sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar hal ini ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu Pra siklus (33,33%), siklus I(57,58%),siklus II (87,88%). Aktivitas aktivitas belajar siswa juga meningkat yang ditunjukkan dengan hasil 66,67% siswa yang aktif pada siklus I kemudian meningkat menjadi 85,86% pada siklus II.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Muhammad. (2000). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Mukhlis. (2005). Penelitian Tindakan Kelas Makalah Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Untuk Guru Se-Kabupaten Tuban. Tuban.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wartono. (2004). *Tema Pelatihan Terintegrasi. SAINS. Buku 4*. Jakarta: Penerbit Depdiknas.