

**PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**ELLINGGA SOFIYA NATASARI
SUDIRMAN
YULINA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Penerapan *Team Games Tournamen* untuk
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar

Nama Mahasiswa : Ellingga Sofiya Natasari

Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053022

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD

Metro, Juni 2013
Peneliti

Ellingga Sofiya Natasari
NPM 0913053022

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Hi. A. Sudirman, M.H
NIP 19540505 198303 1 003

Dra. Hj. Yulina.H, M.Pd.I
NIP 19540722 198012 2 001

ABSTRAK

PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

Ellingga Sofiya Natasari*)

Sudirman)**

Yulina*)**

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas, dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian terbukti bahwa melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournamen* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas dan hasil belajar siswa selama pembelajaran pada setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I 68,03%, pada siklus II meningkat sebesar (4,34%) menjadi 72,37% dan siklus III meningkat sebesar (9,17%) menjadi 81,54%. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,61 pada siklus II meningkat sebesar (3,68) menjadi 67,29 dan siklus III meningkat sebesar (9,22) menjadi 76,51.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *team games tournamen*.

Keterangan

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo, Metro Selatan)
- ***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo Metro Selatan)
- ****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo Metro Selatan)

ABSTRACT
APPLICATION GAMES TEAM TOURNAMENTO INCREASE THE
ACTIVITY AND STUDENT LEARNING RESULT

By

Ellingga Sofiya Natasari*)
Sudirman)**
Yulina*)**

The purpose of this research is to increase the activity and student learning outcomes. This study uses classroom action research, carried out by several phases, including planning, implementation, observation, and reflection. The research was carried out by three cycles each cycle consisted of two meetings. Tekenik analysis used is qualitative and quantitative. The results proved that through the application of cooperative learning model of the type of team games tournament (TGT) may increase the activity and learning outcomes. Activities and student learning outcomes for learning at each cycle always increase. Student activity 68.03% in cycle I, cycle II increased by (4.34%) to 72.37% and cycle III increased by (9.17%) to 81.54%. Student learning outcomes in cycle I to obtain an average value of 63.61 on cycle II increased by (3.68) to 67.29 and cycle III increased by (9.22) to 76.51.

Keywords: activities, learning outcomes, team games tournament (TGT).

Information:

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo, Metro Selatan)
- ***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo Metro Selatan)
- ****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No.4 Margorejo Metro Selatan)

PENDAHULUAN

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh dunia pendidikan. Dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 1). Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan hasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembangunan bangsa yang berdasarkan pada penciptaan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional (Ihsan, 2008: 3-4). Winataputra (2009: 3.7) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang besar dalam mencapai tujuan pendidikan itu karena Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berpusat pada pembentukan warga negara yang baik dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban dengan baik agar dapat menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka Pendidikan Kewarganegaraan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dapat dikatakan baik apabila proses pembelajaran benar-benar efektif dan efisien sehingga siswa dapat memperoleh kecerdasan intelektual, perubahan sikap dan keterampilan sesuai dengan yang diharapkan. Wahab (2007: 52) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan siswa, keberhasilan siswa juga sangat dipengaruhi oleh kreatifitas dan inovatif guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam proses pembelajaran.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu melalui perbaikan proses pembelajaran. Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru seharusnya dapat memilih strategi, metode, model dan media yang sesuai dengan pembelajaran sehingga dapat mengkondisikan siswa supaya proses pembelajarannya menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran PKn di kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 pada semester ganjil dalam nilai ulangan harian diperoleh informasi dan data yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih banyak yang

mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 63, karena setelah peneliti melakukan observasi dalam pembelajaran PKn masih terdapat 18siswa atau 58% dari 31 siswa yang memperoleh nilai <63, yang berarti belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang tepat untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat. Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mempergunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran, model pembelajaran terdiri dari berberapa macam diantaranya yaitu *Active Learning* dan *Cooperative Learning*. Lie (2002: 8) menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model *cooperative learning*. Komalasari (2010: 67) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcemen*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memilih model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournamen* sebagai alternative atau solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut.

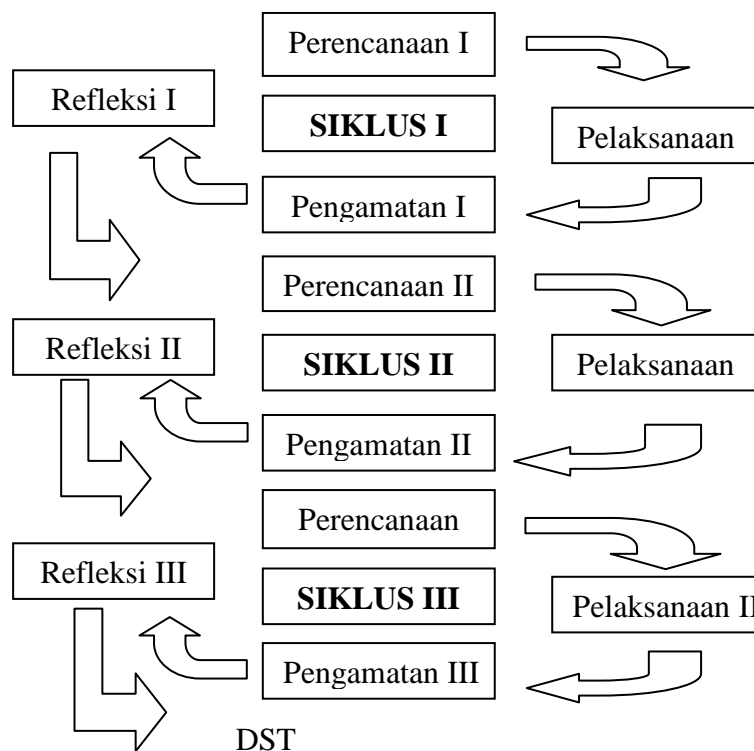
Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013”.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan *Classsroom Action Research*. Arikunto (2009: 2-3) mengemukakan bahwa, penelitian tindakan kelas atau yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu, sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani, 2007: 1.3). Arikunto (2009: 16) secara garis besar mengemukakan bahwa di dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Siklus dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Alur siklus penelitian tindakan kelas



Sumber: Adopsi dari Wardhani: 2007: 2.4

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Metro Pusat, Jl. Yos Sudarso 15 Polos Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Adapun subjek penelitiannya adalah seorang guru dan siswa IVB SD Negeri 3 Metro Pusat, dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 selama kurang lebih lima bulan, dimulai dari bulan Januari 2013 sampai bulan Mei 2013. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes dan tes. Sedangkan alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembar panduan observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, Soal-soal tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan untuk mengetahui tingkat ketercapaian dari indikator pembelajaran. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dengan urutan penelitian yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 dan 21 Februari 2013 dengan materi "Organisasi pemerintahan tingkat pusat". Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Februari dan 7 Maret 2013 dengan materi

“Globalisasi”. Siklus III dilaksanakan pada tanggal 14 dan 21 Maret 2013 dengan materi “Budaya dalam misi kebudayaan Internasional”.

Siklus I

Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 66,73% dan pada pertemuan 2 presentasinya mengalami peningkatan menjadi 69,34%. Sehingga pada siklus I diperoleh presentase sebesar 68,03% dengan kategori “cukup aktif”.

Kinerja guru dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus I pertemuan 1 kinerja guru dalam pembelajaran memperoleh nilai 63,33 dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 66,67. Sehingga pada siklus I diperoleh nilai 65 dengan kategori “cukup”.

Hasil belajar siswa

Hasil dari postes yang telah dilakukan pada siklus I pada pertemuan 2 diperoleh rata-rata 63,61 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa (64,51) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa (35,49) dengan kategori “rendah”.

Siklus II

Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus II pertemuan 1 aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 70,96% dan pada pertemuan 2 presentasinya mengalami peningkatan menjadi 73,78% Sehingga pada siklus II diperoleh presentase sebesar 72,37% dengan kategori “cukup aktif”.

Kinerja guru dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus II pertemuan 1 kinerja guru dalam pembelajaran memperoleh nilai 67,5 dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 71,76. Sehingga pada siklus I diperoleh nilai 69,63 dengan kategori “cukup”.

Hasil belajar siswa

Hasil dari postes yang telah dilakukan pada siklus II pada pertemuan 2 diperoleh rata-rata 67,29 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (70,97) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (29,03) dengan kategori “sedang”.

Siklus III

Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus III pertemuan 1 aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 78,82% dan pada pertemuan 2 presentasinya mengalami peningkatan menjadi 84,27% Sehingga pada siklus II diperoleh presentase sebesar 81,54% dengan kategori “aktif”.

Kinerja guru dalam pembelajaran

Pelaksanaan pada siklus III pertemuan 1 kinerja guru dalam pembelajaran memperoleh nilai 79,16 dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 81,66. Sehingga pada siklus I diperoleh nilai 80,41 dengan kategori “baik”.

Hasil belajar siswa

Hasil dari postes yang telah dilakukan pada siklus III pada pertemuan 2 diperoleh rata-rata 76,51 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa (83,87) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa (16,13) dengan kategori “tinggi”.

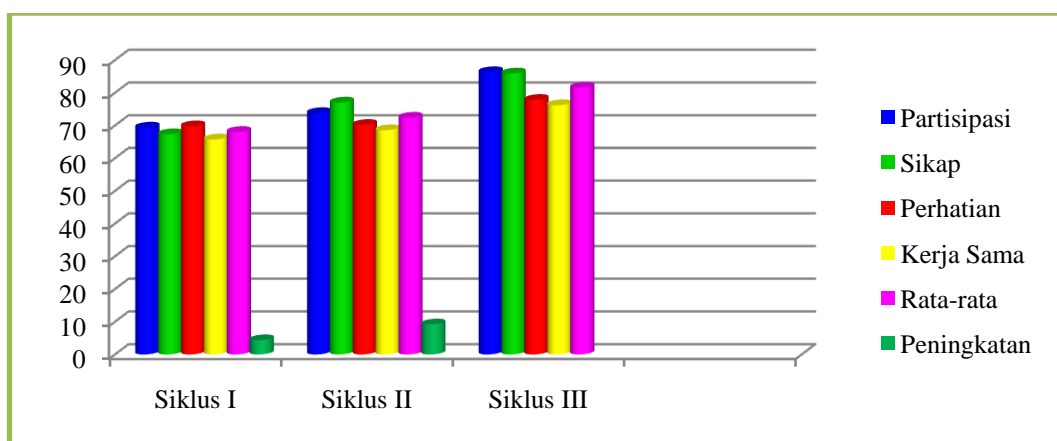
PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi aktivitas siswa kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Observasi (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Partisipasi	69,35	73,78	86,29
2.	Sikap	67,33	77,01	85,89
3.	Perhatian	69,75	70,16	77,81
4.	Kerja sama	65,72	68,54	76,20
Jumlah		272,15	289,50	326,19
Rata-rata		68,03	72,37	81,54
Peningkatan		4,34		9,17

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar (68,03%) meningkat pada siklus II menjadi (72,37%) dan meningkat lagi pada siklus ke III (81,54%). Peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 4,34%. Sedangkan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 9,17%.

Hasil ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2010: 277) bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

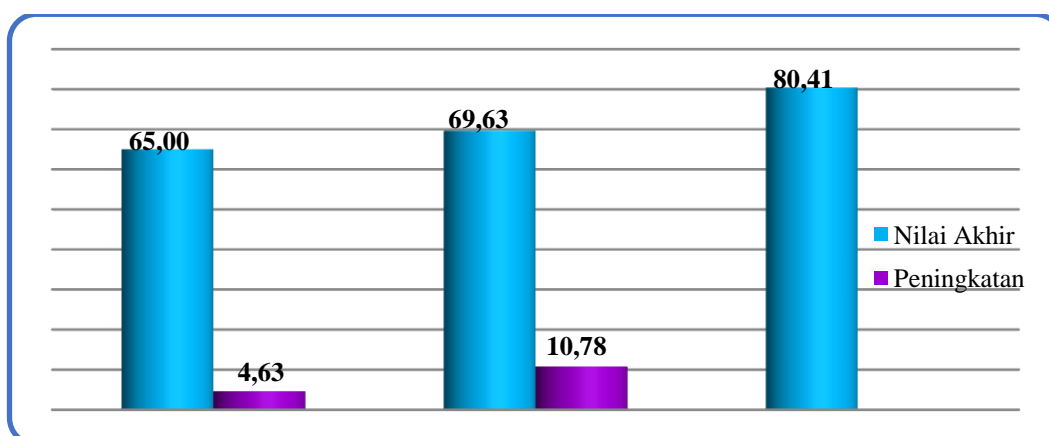


Grafik 1. Rekapitulasi aktivitas siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi kinerja guru SD Negeri 3 Metro Pusat

Jumlah	Rekapitulasi kinerja guru		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Nilai	130	139,26	160,82
Nilai Akhir	65,00	69,63	80,41
Peningkatan	4,63		10,78

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT pada mata pelajaran PKn di kelas IVB pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Nilai kinerja guru pada siklus I sebesar 65,00 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 69,63, jadi peningkatannya sebesar 4,63. Sedangkan dari siklus II ke siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 80,41 jadi peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 10,78 dengan kategori “baik”.



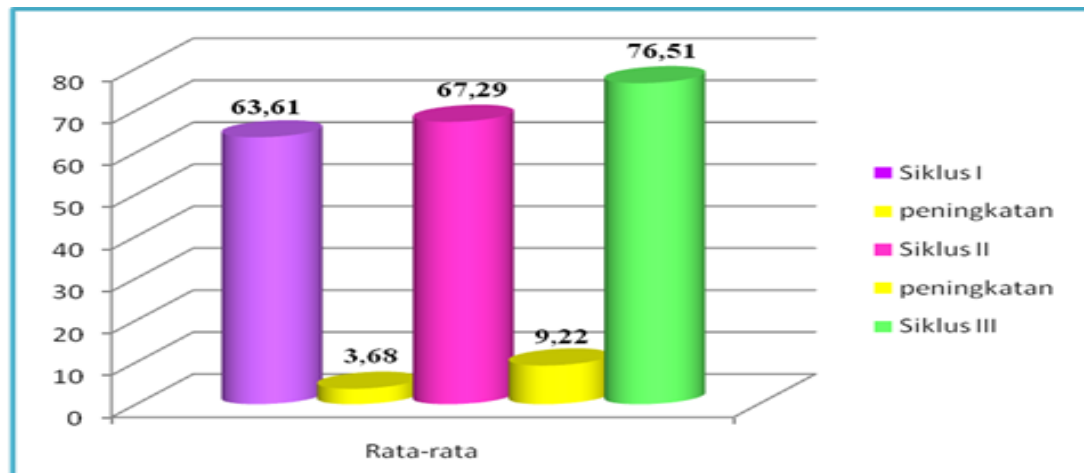
Grafik 2. Rekapitulasi Kinerja guru

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	85 – 100	Sangat Tinggi	0	2	5
2.	75 – 84	Tinggi	1	4	16
3.	65 – 74	Sedang	12	11	1
4.	45 – 64	Rendah	18	11	9
5.	≤ 44	Sangat Rendah	0	3	0
Jumlah Nilai			1972	2086	2372
Rata-rata			63,61	67,29	76,51
Peningkatan			3,68		9,22

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 63,61 dan mengalami sedikit peningkatan (3,68) pada siklus II menjadi 67,29 sedangkan pada siklus III juga mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu (9,22) rata-

rata hasil belajarnya pada siklus III menjadi 76,51 dan termasuk dalam kategori “tinggi”.



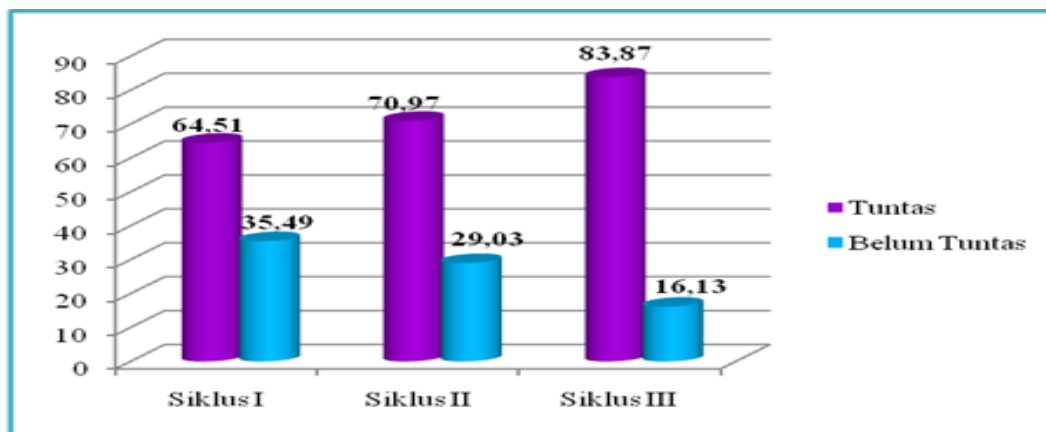
Grafik 3 Rekapitulasi hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil belajar tersebut diperoleh hasil ketuntasan siswa dalam belajar dari siklus I, II dan III.

Tabe 4. Rekapitulasi ketuntasan siswa dalam belajar

Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	20	64,51	22	70,97	26	83,87
Belum Tuntas	11	35,49	9	29,03	5	16,13
Jumlah	31	100%	31	100%	31	100%
Kriteria	Rendah		Sedang		Tinggi	

Berdasarkan tabel yang telah disajikan dapat diketahui bahwa pada siklus I siswa yang tuntas dalam belajar ada 20 siswa (64,51%) mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 22 siswa (70,97%), begitu juga di siklus III siswa yang tuntas belajar semakin meningkat menjadi 26 siswa (83,87%) dan memperoleh kriteria keberhasilan “tinggi”. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2012: 7) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.



Grafik 4. Rekapitulasi ketuntasan siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournamen* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat. Semua itu dapat dilihat dari data aktivitas siswa yang selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Presentase aktivitas siswa pada siklus I, II dan III selalu mengalami peningkatan pada siklus sebesar 68,03%, pada siklus II meningkat sebesar (4,34%) menjadi 72,37% dan siklus III meningkat sebesar (9,17%) menjadi 81,54%.

Penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IVB SD Negeri 3 Metro Pusat. Semua itu dapat dilihat dari hasil pos tes pada setiap siklus yang selalu meningkat. Hasil pos tes pada siklus I, II dan III terus mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,61 pada siklus II meningkat sebesar (3,68) menjadi 67,29 dan siklus III meningkat sebesar (9,22) menjadi 76,51. Sedangkan ketuntasan belajar siswa setiap siklusnya juga mengalami peningkatan, pada siklus I terdapat 20 siswa (64,51%) yang tuntas, siklus II 22 siswa (70,96%), dan siklus III 26 (83,87%).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- UU No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta. Bandung.
- Wardani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winataputra, Udin. 2009. *Pembelajaran PKn di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.