

Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020

Siti Aisyah

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau
e-mail: sitiaisyah54320@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, setelah dievaluasi dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn secara optimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan setiap aspek kualitas proses dan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan pada siklus II dan telah memenuhi bahkan melebihi masing-masing target yang diharapkan. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai 60,5 %, sedangkan pada siklus II telah mencapai 76,3 %. Tingginya motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) pada siklus I hanya mencapai 57,9 %, sedangkan pada siklus II mencapai 84,2 %. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus I baru mencapai 50 %, namun pada siklus II mencapai 83,3 %. Partisipasi siswa dalam pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 55,3 %, sedangkan pada siklus II mencapai 81,6 %. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok pada siklus I hanya mencapai 57,9 %, pada siklus II mencapai 76,3 %. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran pada siklus I mencapai 60,5 % dan pada siklus II mencapai 76,3 %. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa pada siklus I telah mencapai 63,3% dan pada siklus II mencapai 84, %. Tanggungjawab siswa dalam kelompok pada siklus I sudah mencapai 76,3 % sedangkan pada siklus II mencapai 84,2 %. Peningkatan kualitas hasil belajar ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang semula pada tes kemampuan awal hanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,42 pada siklus I meningkat menjadi 63,85 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70,42. Pada tes kemampuan awal siswa yang dapat mencapai batas tuntas hanya 55,3%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 62,2 % dan pada siklus II mencapai 80,6 % yang berarti sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah dan nasional sebesar 75%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 di SMP Negeri 2 Tembilahan, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa

Kata kunci: *Pembelajaran, TGT, PKn*

Abstract

Based on the results of the research and discussion, after being evaluated and analyzed, it can be concluded that the use of the *Team Game Tournament* (TGT) cooperative learning model in civics education can optimally improve the quality of civics learning for grade VII–3 students at SMP Negeri 2 Tembilahan. This can be seen from the level of success of each aspect of the quality of the process and learning outcomes, which have increased in cycle II and have met or even exceeded each of the expected targets. The courage of students in asking questions and expressing opinions in the first cycle reached 60.5%, while in the second cycle it reached 76.3%. The high motivation and enthusiasm for participating in learning (completing independent tasks or group assignments) in the first cycle only reached 57.9%, while in the second cycle it reached 84.2%. The seriousness of students in participating in the tournament in the first cycle only reached 50%, but in the second cycle it

reached 83.3%. Student participation in learning in the first cycle only reached 55.3%, while in the second cycle it reached 81.6%. The interaction of students participating in group discussions in the first cycle only reached 57.9%, while in the second cycle it reached 76.3%. The relationship of students with other students during learning in the first cycle reached 60.5% and in the second cycle reached 76.3%. The interaction that occurs between teachers and students in the first cycle has reached 63.3%, and in the second cycle it has reached 84%. The responsibility of students in the group in the first cycle has reached 76.3%, while in the second cycle it has reached 84.2%. The improvement in the quality of learning outcomes is indicated by the class average value, which in the initial ability test only obtained an average value of 58.42, increased to 63.85, and in the second cycle, increased again to 70.42. In the initial ability test, students who can reach the completion limit are only 55.3%, while in the first cycle it increases to 62.2% and in the second cycle it reaches 80.6%, which means that the minimum school and national completeness criteria have reached 75%. The results of this study indicate that the application of the Team Game Tournament (TGT) method in civics learning for class VII–3 students at SMP Negeri 2 Tembilahan can improve the quality of civics learning for students.

Keywords : *Learning, TGT, PKn*

PENDAHULUAN

Visi reformasi pembangunan yang terdapat dalam garis-garis besar haluan negara adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang berkualitas (Mulyasa, 2005). Apalagi dalam menghadapi era globalisasi dan pasar bebas yang menghadapkan manusia pada perubahan-perubahan yang tidak menentu. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Sedangkan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, catatan kesehatan, latar belakang keluarga, dan kegiatannya di sekolah.

Disamping pelaksanaan proses pembelajaran dalam suasana komunikasi dua arah, diharapkan siswa juga dapat melakukannya dalam suasana komunikasi multi arah. Dalam proses pembelajaran seperti ini hubungan tidak hanya terjadi antara seorang guru dengan siswa dan sebaliknya, tetapi juga antara siswa-siswa lainnya (Syah, 2005). Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen. Komponen tersebut antara lain: siswa, lingkungan, kurikulum, guru, metode dan media mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

1. kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
2. kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
3. kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
4. kelompok mata pelajaran estetika;

5. kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan

Sedangkan cakupan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yaitu bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini akan menjadikan siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, sering terdapat siswa yang menampakkan sikap acuh dan malas dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa ini tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn tetapi juga karena faktor lain seperti gaya atau metode mengajar guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi siswa dan lain-lain.

Guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan memperhatikan prinsip-prinsip bahwa peserta didik akan bekerja keras kalau ia punya minat dan perhatian terhadap pekerjaannya, memberikan tugas yang jelas dan dapat dimengerti, memberikan penghargaan terhadap hasil kerja dan prestasi peserta didik, menggunakan hadiah dan hukuman secara efektif dan tepat guna. Lingkungan serta sarana dan prasarana belajar juga perlu diperhatikan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas yang nyaman. Hal tersebut menjadikan guru harus mampu memilih dan menerapkan metode mengajar yang tepat sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap PKn.

Pemilihan metode mengajar yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Adapun metode-metode yang dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, metode inkuiri, metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu.

Metode mengajar yang diterapkan oleh guru PKn pada umumnya adalah metode konvensional. Guru dianggap sebagai gudang ilmu, otoriter dan mendominasi kelas, mengajarkan ilmu, langsung membuktikan dalil-dalil dan memberikan contoh. Sedangkan siswa harus duduk rapi mendengarkan, meniru dan mencontoh cara-cara yang diterapkan guru serta menyelesaikan soal-soal atau tugas-tugas yang diberikan guru tanpa ada tindakan lebih lanjut mengenai tugas tersebut.

Sedangkan upaya menyiapkan peserta didik yang berkualitas tidak pernah berhenti pada suatu titik tertentu karena terus berkembangnya tuntutan untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Instansi-instansi sekolah terutama guru selalu berusaha mengupayakan yang terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswanya sehingga dihasilkan siswa-siswa yang berkualitas dan mampu bertahan dalam perkembangan jaman. Hal ini menuntut para guru untuk mengupayakan suatu cara atau metode pembelajaran yang tepat bagi siswanya sehingga pengetahuan dan ketrampilan pada siswa dapat berkembang secara menyeluruh dan maksimal. Demikian pula halnya yang terdapat pada SMP Negeri 2 Tembilahan, selalu diusahakan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswanya sehingga potensi siswa dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Siswa di SMP Negeri 2 Tembilahan khususnya siswa kelas VII-3, cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran hampir pada semua mata pelajaran terutama pada mata pelajaran PKn dan prestasi belajar PKn siswa tergolong rendah. Hasil ujian mid semester 2 tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa siswa kelas VII-3 memperoleh nilai rata-rata

kelas yang berada di bawah batas tuntas yaitu 55,05. Sedangkan nilai batas tuntas klasikal mata pelajaran PKn di SMP Negeri 2 Tembilahan untuk siswa kelas VII-3 adalah 60. Penyebab lain rendahnya prestasi belajar siswa adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti tidak semua siswa mempunyai buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga siswa kesulitan mencari sumber belajar untuk mempelajari dan memahami pelajaran PKn.

Penggunaan metode yang kurang tepat juga masih terjadi dan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya prestasi siswa, dimana guru masih sering menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena kurang diberi kesempatan untuk mengapresiasi pengetahuannya. Siswa hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di SMP Negeri 2 Tembilahan agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Dalam usaha untuk meningkatkan keaktifan dan kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran bisa dengan menggunakan salah satu model dari pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *team game tournament* (TGT), yaitu "Suatu tipe atau 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 dan *reinforcement*."

Model pembelajaran *team game tournament* (TGT) yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain di dalam kelompoknya. Oleh karenanya dengan adanya interaksi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga dalam hasil belajar mereka.

Model pembelajaran TGT ini sesuai bila diterapkan pada siswa sekolah menengah yang merupakan anak didik usia remaja yang memiliki kecenderungan suka berkelompok dan memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri yang tinggi. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran TGT siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja secara berkelompok dan semua siswa dari semua tingkatan kemampuan awal memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya. Selain itu, dalam pembelajaran dengan metode TGT ini latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompertisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya agar dapat memenangkan turnamen.

Melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah melalui metode *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Tempat pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan September 2019.

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020. Siswa yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-3. Siswa tersebut berjumlah 38 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris diartikan dengan *Classroom Action Research* (CAR). "Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas" (Zainal Aqib, 2008: 13). Menurut Rochiati Wiraatmadja (2006: 13) menyebutkan bahwa, "Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tentang bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri".

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas. (Kasihani Kasbolah E. S, 2001: 80)

Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2008) mengemukakan bahwa "Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

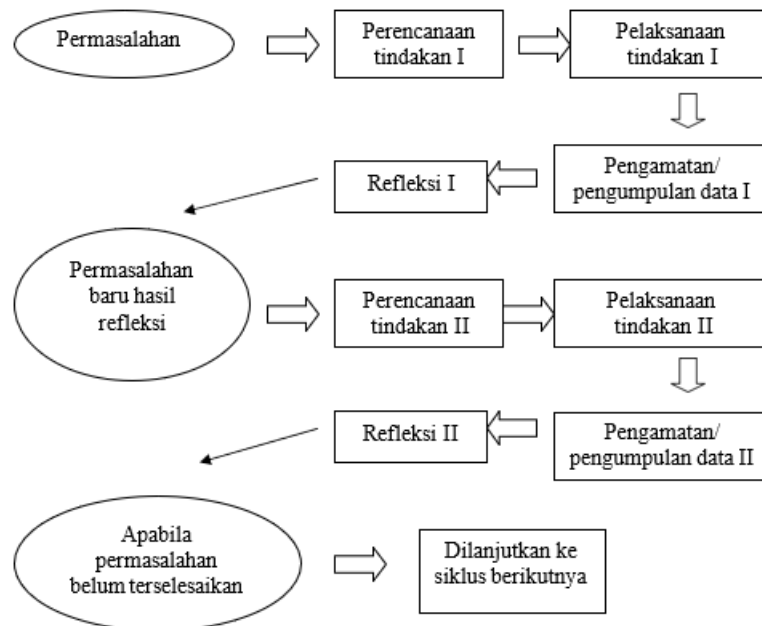
Berdasarkan pengertian penelitian tindakan kelas yang telah diungkapkan oleh para pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang memerlukan tindakan untuk menanggulangi masalah dalam bidang pendidikan dan dilaksanakan dalam kawasan kelas atau sekolah dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal penting dalam PTK adalah tindakan nyata (*action*) yang dilakukan oleh guru (dan bersama pihak lain) untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Tujuan penelitian tindakan kelas antara lain:

1. Memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran,
2. Memperbaiki layanan profesional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga tercipta layanan prima,
3. Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasaran,
4. Memberikan kesempatan kepada guru mengadakan pengkajian secara bertahap terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan,
5. Membiasakan guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka dan jujur dalam pembelajaran (Mulyasa, 2009).

Menurut Kasbolah (2001), "Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan (1) kualitas praktik pembelajaran di sekolah, (2) relevansi pendidikan, (3) mutu hasil pendidikan, dan (4) efisiensi pengelolaan pendidikan".

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun. Jadi bentuk penelitian tindakan tidak pernah kegiatan tunggal tapi rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus. Informasi yang diperoleh dari langkah refleksi, merupakan bahan yang tepat untuk menyusun perencanaan siklus selanjutnya. Keempat tahapan penelitian tindakan kelas di atas, dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan identifikasi (observasi awal) yang bertujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Observasi awal dilakukan pada Senin tanggal 8 Juli 2019 di SMP Negeri 2 Tembilahan. Adapun hasil observasi awal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa Terlihat Kurang Tertarik pada Mata Pelajaran PKn

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 Juli 2019 di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan menunjukkan bahwa siswa terlihat kurang antusias dan kurang berminat mengikuti pelajaran PKn. Hal ini terlihat pada saat guru mengajukan pertanyaan mengenai materi minggu lalu, hanya sedikit sekali siswa yang mampu menjawabnya. Dalam pembelajaran yang berlangsung siswa kurang berminat mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dari guru, mereka perlu ditunjuk langsung oleh guru. Siswa juga masih ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga terkadang siswa menyepelekan guru dan akhirnya berakibat pada kurangnya pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Dalam hal ini seorang guru harus pandai membangkitkan motivasi siswa sebelum memulai pelajaran. Guru sebaiknya menjelaskan kegunaan dan arti penting mata pelajaran PKn, khususnya mengenai pokok bahasan yang akan dibahas sehingga siswa mempunyai cara pandang yang positif dan termotivasi untuk belajar serius.

2. Terbatasnya Buku Paket

Pembelajaran PKn di SMP Negeri 2 Tembilahan didukung dengan adanya buku paket yang tersedia di perpustakaan sekolah dimana setiap siswa berhak meminjamnya. Namun tidak semua siswa bisa mendapatkan buku tersebut karena jumlahnya yang terbatas. Guru juga menggunakan buku paket lain selain yang tersedia di perpustakaan dan sehingga jarang sekali siswa yang memiliki buku paket tersebut. Keterbatasan tersebut akan mengganggu proses belajar siswa baik yang terjadi di sekolah maupun di rumah. Pembelajaran Kurang Menarik Sehingga Siswa Mudah Bosan

Salah satu penyebab kejenuhan siswa pada pembelajaran PKn karena guru menggunakan metode ceramah terus menerus. Siswa hanya hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan guru serta mengerjakan apa yang diperintahkan guru sehingga siswa menjadi bosan, bersikap seenaknya sendiri dan tidak mampu

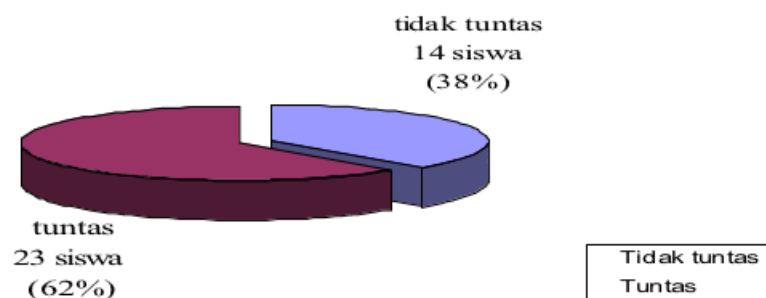
mengembangkan pengetahuannya secara maksimal apabila dihadapkan pada tugas-tugas atau soal kasus. Hal tersebut dapat di atasi dengan memperbaiki proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan aktif mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang sedang dibahas dan bertanya disaat mereka mengalami kesulitan.

3. Penggunaan Metode Pembelajaran yang Kurang Tepat

Dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Namun, kebanyakan siswa tidak paham mengenai penjelasan guru dan cara mengerjakan tugas/soal-soal tersebut. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh dari tugas yang diberikan oleh guru usai menjelaskan materi. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengerjakan soal tersebut. Hal ini dapat di atasi dengan menggunakan metode *team game tournament* (TGT) yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dimana TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

4. Prestasi Belajar PKn Rendah

Berdasarkan hasil ujian mid semester 2 tahun ajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa siswa kelas VII-3 memperoleh nilai rata-rata kelas yang berada di bawah batas tuntas yaitu 55,05. Sedangkan nilai batas tuntas klasikal mata pelajaran PKn di SMP Negeri 2 Tembilahan untuk siswa kelas VII-3 adalah 60.



Gambar 2. Ketuntasan belajar siswa siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan tes di atas, maka dapat ditarik hasil refleksi sebagai berikut:

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran PKn berlangsung dengan metode TGT pada siklus I secara keseluruhan belum mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Baru sebagian saja yang memperlihatkan semangatnya selama proses pembelajaran. Guru juga masih belum maksimal dalam mengajar dikarenakan belum paham betul dengan kondisi siswa pada saat pembelajaran dengan metode TGT diterapkan.

2. Hasil Tes

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelasnya yaitu 63,85. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 60 ke atas sebanyak 23 siswa (62,2 % dari 37 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa yang sudah tuntas belajar pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan sebesar 6,9 % dimana pada tes kemampuan awal baru mencapai 55,3 % dan pada siklus I menjadi 62,2 %. Namun angka tersebut belum menunjukkan adanya ketercapaian target 70%.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I belum sepenuhnya berhasil karena masih ada kelemahan-kelemahan baik dari pihak

guru maupun siswa sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II yang lebih difokuskan pada kendala-kendala yang muncul pada siklus I yaitu dengan memperbaiki cara mengajar guru dalam menerapkan metode TGT dan lebih memperhatikan kondisi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berikut ini persepsi guru dan siswa atas pembelajaran PKn menggunakan metode TGT pada siklus I dengan materi pembatasan kemerdekaan dan konsekuensi kebebasan mengemukakan pendapat.

1. Persepsi Guru

Guru merasa bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode TGT pada siklus I masih kurang maksimal, baik siswa maupun guru belum terbiasa dengan metode yang diterapkan sehingga perlu adanya penyesuaian. Guru masih berusaha memahami kondisi konsentrasi siswa saat awal penerapan metode TGT. Keaktifan dan antusiasme siswa masih harus dibangun lagi dan guru akan berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana yang kondusif saat pembelajaran PKn dengan metode TGT berlangsung. Secara umumnya, guru merasa bahwa pembelajaran PKn dengan metode TGT pada siklus I ini masih perlu ditingkatkan lagi karena aspek-aspek kualitas pembelajaran belum memenuhi target secara keseluruhan meskipun sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik.

2. Persepsi Siswa

Persepsi siswa dapat diketahui melalui angket tanggapan siswa terhadap pelaksanaan metode TGT. Berdasarkan hasil angket, menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap metode TGT yang diterapkan sebesar 81,2 % dari jumlah keseluruhan siswa. Menurut mereka dengan menggunakan metode TGT dapat memotivasi mereka dalam belajar PKn dan aktif dalam proses pembelajaran. Hanya sebagian kecil saja siswa masih belum terbiasa dengan metode TGT yang diterapkan oleh guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya jawaban ragu-ragu dari siswa.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka dilakukan perencanaan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pada siklus II ini materi yang diberikan adalah indikator yang belum mencapai ketuntasan pada siklus I. Peneliti membuat RPP untuk siklus II dengan materi yang berbeda dari materi pada siklus I, yaitu materi hakekat, dasar hukum, dan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggungjawab. Jika pada siklus I siswa diberi tugas kelompok untuk mendiskusikan suatu kasus, pada siklus II ini siswa diberi lembar kerja siswa (LKS) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

Tindakan pada siklus II pada umumnya sama dengan tindakan pada siklus I, tetapi lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada siklus I. Adapun tindakan yang dimaksud adalah sebagai berikut, pertama, pada siklus I siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament* (TGT) selanjutnya guru memberikan arahan kembali kepada siswa bagaimana seharusnya mereka dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, dengan berbagai strategi guru berusaha membangkitkan kesadaran dan memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan dalam hal ini guru memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan. Ketiga, guru menegaskan kembali bahwa tugas kelompok harus dilakukan secara bersama-sama. Keempat, mendorong siswa yang masih enggan dan malu dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan serta masih kurang berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan diskusi untuk lebih aktif lagi sebelum turnamen berlangsung.

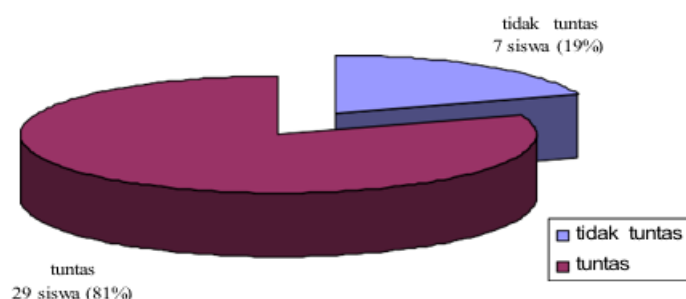
Dalam pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pelajaran dengan metode TGT. Hal nyata yang dapat dilihat adalah sebagai hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa.

Peneliti sebagai pengajar juga mengamati proses pembelajaran PKn kompetensi dasar hakekat kemerdekaan mengemukakan dengan menggunakan metode TGT di kelas VII-3. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran PKn kompetensi dasar hakekat kemerdekaan mengemukakan pendapat dengan menggunakan metode TGT sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan kedua.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar PKn, diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya serta bertanya baik dalam pembelajaran materi maupun saat diskusi berjumlah 29 orang (76,3%).
2. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran termasuk menyelesaikan tugas mandiri ataupun tugas kelompok, masih ada 8 orang yang tidak bertanggung jawab terhadap bagian tugasnya masing-masing (84,2% bertanggung jawab).
3. Keseriusan siswa dalam turnamen terlihat dari hasil perolehan nilai turnamen masing-masing kelompok dimana 5 dari 6 kelompok memperoleh nilai yang tinggi dan hanya sedikit sekali selisihnya.
4. Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 81,6% (31 dari 38 siswa) sedangkan 18,4 % lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa dengan metode TGT yang diterapkan oleh guru.
5. Siswa yang aktif dan berperan dalam kelompoknya saat mengerjakan tugas dari guru sebesar 76,3 % (29 dari 38 siswa), sedangkan yang lainnya hanya menunggu dan melihat teman yang lainnya selesai mengerjakan.
6. Dalam hubungannya dengan siswa lain selama pembelajaran maupun kerja kelompok, hanya 9 orang yang tidak ikut berdiskusi bersama teman sekelompoknya. Mereka hanya berdiam diri saja. Jadi 76,3 % siswa menjalin hubungan yang baik dengan siswa lain.
7. Siswa mampu menjawab 11 pertanyaan dari 13 pertanyaan yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi tingkat ketercapaian interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran adalah 84,6 %.
8. Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok mencapai 84,2 % yang dibuktikan dengan hanya 6 orang saja yang belum menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil pekerjaan siswa yang terlampir pada lampiran 23, dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda dan esai materi hakekat, dasar hukum, dan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggungjawab serta mendapatkan nilai 60 ke atas sebesar 80,6% (29 dari 36 siswa), sedangkan 15,8 % siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan, hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori hakekat, dasar hukum, dan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggungjawab.



Gambar 3. Ketuntatasan belajar siswa pada siklus II

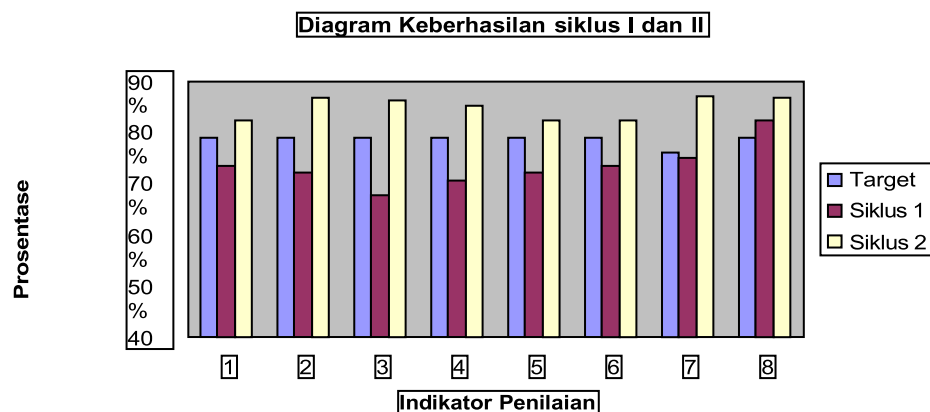
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar PKn, diperoleh gambaran aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat sudah melampaui target 70 %, yaitu mencapai 76,3 %.
2. Tingginya motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) yang jauh melampaui target 70 %, yaitu mencapai 84,2 %.

3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen sudah melebihi target 70 %, yaitu mencapai 83,3 %.
4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok dan selalu mengikuti petunjuk guru) sudah mencapai 81,6 %, sedangkan target yang hendak dicapai adalah 70 %.
5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok cukup tinggi karena sudah mencapai 76,3 % dengan target 70 %.
6. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran juga sudah mencapai 76,3 % dengan target yang sama juga, yaitu 70 %.
7. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa sudah melebihi target dengan ketercapaian tertinggi diantara aspek yang lain, yaitu sudah mencapai 84,6 % sedangkan targetnya adalah 65 %.
8. Tanggungjawab siswa dalam kelompok mengalami peningkatan dan melebihi target 70 %, yaitu mencapai 84,2 %.

Siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda dan esai materi hakekat, dasar hukum, dan tata cara mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggungjawab serta mendapatkan nilai 60 ke atas sebesar 80,6 % (29 dari 36 siswa), sedangkan 19,4 % siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Semua siswa menunjukkan adanya peningkatan sikap antusiasisme mereka karena merasa lebih santai, menikmati dan lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran PKn dari pada sebelumnya.

Dalam pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode TGT. Hal nyata yang dapat dilihat sebagai hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terjadinya peningkatan semua indikator keberhasilan. Bahkan pencapaian dari setiap indikator telah melebihi target atau batas yang ditentukan. Siswa sudah bersemangat dan menunjukkan keaktifannya selama proses pembelajaran PKn berlangsung. Nilai siswa pun meningkat, nilai rata-rata kelas yang awalnya hanya memperoleh 58,4 pada siklus I naik melebihi target 60 menjadi 63,8 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70,4. Jadi penerapan metode TGT pada pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.



Gambar 4. Diagram Perbandingan Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

Indikator penilaian:

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat
2. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (meyerlesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok)
3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen

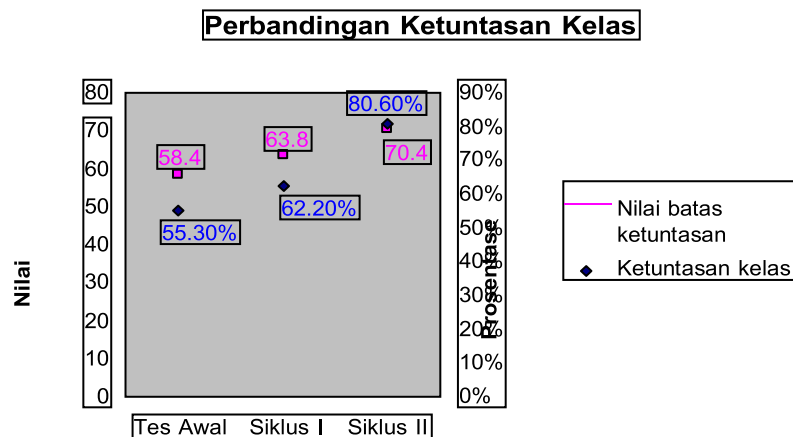
4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru)
5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok
6. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)
7. Interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran
8. Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok

Tabel 1. Perbandingan keberhasilan tindakan untuk kualitas hasil belajar

No	Aspek yang dinilai	Target	Pencapaian Target	
			Siklus I	Siklus II
1.	Nilai batas ketuntasan	60	63,8	70,4
2.	Ketuntasan kelas	70 %	62,2 %	80,6 %

(Sumber : Data Primer dari Lembar Observasi Siklus I dan Siklus II)

Berdasarkan tabel 13 di atas dapat diperjelas melalui gambar di bawah ini:



Gambar 5. Perbandingan ketuntasan kelas siklus I dan siklus II

Perencanaan yang Dilakukan Guru untuk Mempersiapkan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Setelah mengadakan wawancara terhadap guru kelas dan mengadakan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, peneliti harus menentukan upaya yang dapat ditempuh dalam menghadapi masalah tersebut. Peneliti harus mengambil tindakan yang tepat. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn menggunakan metode TGT, peneliti sebagai pengajar harus mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode TGT. Berikut perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Menyusun serangkaian kegiatan secara menyeluruh yang berupa siklus tindakan kelas, dimana pembelajaran direncanakan melalui metode TGT yang disusun dalam RPP.
2. Menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan menggunakan metode TGT.
3. Menetapkan teknik pemantauan pada setiap tahapan penelitian dengan menggunakan alat format observasi.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati proses belajar mengajar.
5. Menyiapkan lembar kerja siswa yang digunakan dalam diskusi kelompok dan turnamen beserta lembar nilai turnamennya.

6. Menyiapkan lembar evaluasi kegiatan siswa sebagai alat evaluasi akhir kegiatan yang diisi oleh siswa.

Implikasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

Penerapan pembelajaran kooperatif metode *team game tournament* (TGT) dalam suatu pembelajaran apabila dilaksanakan secara maksimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Penerapan metode TGT bertujuan untuk melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Tujuan utamanya adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam suatu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru. Pertanggungjawaban individu dalam suatu tim tetap menjadi fokus utama sebagai dukungan anggota terhadap keberhasilan kelompok.

Penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan menunjukkan adanya peningkatan ketercapaian indikator kinerja kualitas proses pembelajaran dan indikator kualitas hasil belajar siswa. Hasil akhir siklus II memperlihatkan kenaikan pencapaian target pada tiap aspeknya, bahkan pencapaian secara keseluruhan aspek sudah melampaui target yang ditentukan pada setiap aspeknya. Berikut ini penjelasan ketercapaian target pada setiap aspek kualitas pembelajaran.

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat sudah melampaui target 70 %, yaitu pada siklus I baru mencapai 60,5 %, sedangkan pada siklus II telah mencapai 76,3 %.
2. Tingginya motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) pada siklus I hanya mencapai 57,9 %, sedangkan pada siklus II telah jauh melampaui target 70 %, yaitu mencapai 84,2 %.
3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus I baru mencapai 50 %, namun pada siklus II sudah melebihi target 70 %, yaitu mencapai 83,3 %.
4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok dan selalu mengikuti petunjuk guru) pada siklus I hanya mencapai 55,3 %, sedangkan pada siklus II dapat mencapai 81,6 %, dan melebihi target yang hendak dicapai yaitu 70 %.
5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok pada siklus I hanya mencapai 57,9 %, namun pada siklus II sudah cukup tinggi karena sudah mencapai 76,3 % dengan target 70 %.
6. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran pada siklus I telah mencapai 60,5 % dan pada siklus II juga sudah mencapai 76,3 % dengan target yang sama juga, yaitu 70 %.
7. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa pada siklus I telah mencapai 63,3 % dan pada siklus II sudah melebihi target dengan ketercapaian tertinggi diantara aspek yang lain, yaitu sudah mencapai 84,6 % sedangkan targetnya adalah 65 %.
8. Tanggungjawab siswa dalam kelompok pada siklus I sudah melebihi target 70 %, yaitu mencapai 76,3 % sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan lagi, yaitu mencapai 84,2 %.

Ketercapaian nilai rata-rata kelas pada siklus I telah mengalami peningkatan, yaitu yang pada tes awal baru mencapai 58,4 pada siklus I menjadi 63,8 dengan ketuntasan belajar 62,2 %. Hasil siklus I ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,4 dengan ketuntasan belajar 80,6% (29 dari 36 siswa), sedangkan 19,4 % siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Namun pada siklus

Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah dan nasional sebesar 75%.

Semua siswa menunjukkan adanya peningkatan sikap antusiasisme mereka karena merasa lebih santai, menikmati dan lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran PKn dari pada sebelumnya. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas baik dalam diskusi kelompok maupun pada saat turnamen berlangsung. Hal tersebut terekam dalam gambar yang berhasil diambil saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya kenaikan dan ketercapaian yang melebihi target, maka penerapan metode TGT terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKN siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan. Guru / peneliti telah berhasil mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran PKn menggunakan metode TGT.

Hambatan atau Kendala yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode TGT mengalami berbagai hambatan yang harus dapat diselesaikan oleh guru dan peneliti. Berikut berbagai hambatan atau kendala yang dialami oleh guru dan peneliti dalam penerapan metode TGT pada pembelajaran PKn.

1. Siswa masih belum terbiasa dengan metode yang diterapkan oleh guru sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak dapat berkonsentrasi penuh.
2. Masih ada siswa yang merasa tidak nyaman berada dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan anggota kelompok bermainnya.
3. Kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam turnamen juga cenderung tidak mau tahu.
4. Ada kecurangan dalam turnamen karena ada siswa yang belum mengerti sepenuhnya aturan yang dipakai.
5. Masih ada siswa yang hasil belajarnya belum mencapai batas tuntas yang ditetapkan oleh guru.
6. Pada siklus I guru kurang memberikan penjelasan tentang metode yang digunakan sehingga ada murid yang masih belum paham benar.
7. Guru dalam menjelaskan materi terlalu cepat sehingga sulit untuk diikuti. Waktu yang disediakan guru untuk tanya jawab juga sangat terbatas, hanya 10 menit sehingga siswa merasa tidak ada kesempatan siswa untuk mengungkapkan kegalauan mengenai materi kepada guru, karena mereka merasa guru kurang antusias dalam membuka sesi tanya jawab.
8. Guru juga belum dapat memahami kondisi konsentrasi siswa pada saat itu sehingga masih banyak siswa yang kurang paham terhadap materi, mereka hanya mengetahui tanpa memahami.
9. Kurangnya pengorganisir dalam pembagian meja turnamen pada saat ada siswa yang tidak hadir.

Upaya untuk Mengatasi Hambatan atau Kendala yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Hambatan atau kendala yang timbul dalam penerapan metode TGT pada pembelajaran PKn perlu diberi penanganan lebih lanjut agar tujuan dari diadakan penelitian tindakan ini tercapai. Berikut upaya yang dilakukan guru dan peneliti dalam mengatasi hambatan atau kendala yang timbul selama pembelajaran PKn dengan metode TGT berlangsung.

1. Guru menjelaskan lebih terinci lagi tahapan-tahapan dalam pelaksanaan metode TGT agar siswa tidak kebingungan dalam pembelajaran dan dapat lebih berkonsentrasi pada proses pembelajaran.
2. Guru memberikan kesempatan kepada murid yang kurang pintar untuk menjawab pertanyaan serta membuat pertanyaan.

3. Menumbuhkan rasa tanggungjawab siswa pada tugas kelompoknya dan keseriusan dalam mengikuti turnamen dengan memberikan hadiah bagi kelompok yang memenangkan turnamen sehingga siswa lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran di kelas.
4. Guru menambah waktu untuk tanya jawab, sehingga kesempatan untuk mengungkapkan kegalauan mengenai materi kepada guru lebih luas.
5. Guru lebih teliti dalam mengorganisir kegiatan anggota kelompok (memantau setiap kelompok pada waktu mengerjakan tugas).
6. Guru berusaha untuk lebih dapat memahami kondisi konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
7. Mempersiapkan sebaik mungkin turnamen yang akan dilakukan.
8. Mengecek secara menyeluruh saat turnamen berlangsung.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 di SMP Negeri 2 Tembilahan, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari proses (keaktifan) selama mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa yang meningkat. Siswa menjadi aktif selama proses belajar mengajar, bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok dan berdiskusi, bertanya dan berpendapat, serta berperan aktif dalam turnamen. Sebanyak 29 siswa (80,6%), sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah dan nasional sebesar 75%.

Pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus II dapat dideskripsikan bahwa terdapatnya kekurangan dan kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran PKn berlangsung. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapat peningkatan kualitas pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson. 1997. *An Introduction To Theories Of Learning*. United States Of America.
- C.S.T Kansil dan Christine S.T. Kansil. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewarganegaraan SD–SMP–SMA*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Doantara
- E. Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E. Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kasihani Kasbolah E. S. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjejep Rohendi. Jakarta: UI Perss
- Muhammad Nurman Sumantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. 2005. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.

- Nana Sudjana. 1991. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Permendiknas. 2006. *Peraturan menteri no. 22 Tahun 2006 tentang SI*. <http://www.dikmenum.go.id/dataapp/kurikulum>. Diunduh: 28 April 2009, pukul 09.32 WIB.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. United States of America.
- Rochiati Wiraatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 1988. *Pengelolaan Kelas dan Siswa*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarsono, dkk. 2002. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk: Guru*. Bandung: Yrama Widya.