

## **PEMBELAJARAN MENYENANGKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

Syamsu Ridhuan

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, Jakarta  
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta - 11510  
syamsu@esaunggul.ac.id

### ***Abstract***

*One of the outcomes of Classroom Action Research conducted at Gunung Putri Bogor State Junior High School 3 is a research article published in a scientific journal. The purpose of the study is to encourage a significant increase in activity and learning outcomes, so as to create enjoyable learning. The action was taken by changing the conventional method to the cooperative method of the Team Games Tournament model for Citizenship Education learning, the subject matter, "Youth Pledge in a Unity in Diversity Frame". The research subjects of class VIII even semester 2018 totaled 40 students. The results of the study, in the first cycle there have been improvements compared to pre-cycle. In the second cycle there was a significant increase in learning activities and outcomes. All learning outcomes have reached the Minimum Completion Criteria Value. Recommendations are expected that educators apply in educating as a variety of learning methods.*

**Keywords:** *learning, fun, playing*

### **Abstraksi**

Salah satu luaran Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SMP Negeri 3 Gunung Putri Bogor adalah artikel hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Tujuan penelitian mendorong peningkatan aktivitas dan hasil belajar secara signifikan, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Tindakan dilakukan dengan mengubah metode konvensional kepada metode kooperatif model *Team Games Tournament* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan materi, "Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika". Subyek penelitian siswa kelas VIII semester genap tahun 2018 berjumlah 40 orang siswa. Hasil penelitian, pada siklus pertama sudah ada perbaikan dibandingkan prasiklus. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar. Semua nilai hasil belajar sudah mencapai Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Saran diharapkan tenaga pendidik menerapkan dalam mendidik sebagai variasi metode belajar.

**Kata kunci :** pembelajaran, menyenangkan, bermain

### **Pendahuluan**

Dunia pendidikan tidak pernah berhenti melakukan inovasi, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah sebagai salah satu unit yang menyelenggarakan pendidikan,

melakukan kegiatan pembelajaran secara rutin dan terus menerus sesuai standar acuan kurikulum pendidikan. Merupakan suatu keniscayaan para guru berusaha sesuai dengan kompetensi untuk meningkatkan kualitas profesional dan

hasil belajar para pebelajar, sebagai manifestasi integritas guru dalam mewujudkan tujuan dan fungsi pendidikan nasional yang diamanatkan oleh peraturan perundang-undangan bidang pendidikan.

Mengutip tujuan pendidikan yang terdapat dalam undang-undang pendidikan nasional Negara Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 adalah untuk memndorong dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan fungsi pendidikan untuk mengembangkan dan membentuk watak manusia yang beradab dan bermartabat menjadi warga negara yang cerdas, nasionalis dan bermoral. Dengan demikian diharapkan setiap pebelajar memiliki kemampuan yang baik dalam mengikuti perekembangan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0.

Pada era ini, para pebelajar adalah anak-anak generasi millennial yang hidup pada zaman dimana “dunia tanpa batas”, global dan mengalami lonjakan perubahan yang sangat dahsyat dalam bidang teknologi. Uniknya, generasi ini mampu secara cepat beradaptasi dengan dunia teknologi digital berbasis internet, meskipun tidak sekolah secara formal. Mereka senang belajar sendiri, terkadang dengan teman sabaya, menggali secara produktif, kreatif dan inovatif, tentang informasi pengetahuan dan hal-hal yang tersedia dalam *smartphone*. Sangat bertolak belakang dengan pembelajaran di kelas yang monoton dan tidak menyenangkan.

Pembelajaran monoton sebagai tradisi yang dilakukan di sekolah benar-benar tidak menarik lagi bagi pebelajar, justru penggunaan *smartphone* lebih

menyenangkan dan hampir tanpa henti., melalui *browsing* dapat secara mudah diperoleh pengetahuan yang diinginkan. Meskipun penggunaan *smartphone* dilarang pada saat jam belajar berlangsung, namun tetap saja ada celah bagi pebelajar untuk menggunakannya.

Apa yang terjadi seperti diungkapkan di atas, merupakan suatu fakta yang tidak bisa ditutup-tutupi lagi. Namun demikian penggunaan *smartphone* secara massif dan tanpa kontrol berdampak langsung pada penurunan aktivitas dan hasil belajar pebelajar. Pebelajar lebih bersikap individualis, kurang interaksi edukatif, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan yang lebih memprihankan sebagian pebelajar langsung mengadopsi dan mengimitasi hasil *browsing* berupa pikiran, sikap dan perilaku di dunia nyata di dalam kelas, di lingkungan sekolah dan di masyarakat. Padahal muatan informasi “pembelajaran” dari *smartphone* masih perlu disaring dengan pengarahan dari guru kalau di sekolah dan oleh orang tua bila sudah berada dalam lingkungan keluarga.

Dalam proses pembelajaran, dimana pada satu sisi ada guru yang lebih suka menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional dan pada sisi lain pebelajar sudah “kecanduan” menggunakan *smartphone*, terlihat suatu kondisi kontradiktif yang membuat tidak menarik bagi pebelajar generasi millennial untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya berdampak langsung pada proses pembelajaran, bahwa pebelajar banyak bersikap acuh tak acuh, kurang berpartisipasi aktif, lebih banyak melamun, tdk bergairah belajar, cenderung tertutup dan tidak menyenangkan. Demikian pula dengan hasil belajar mengalami kondisi yang tetap, stagnasi (*stagnation*) dan cenderung ada penurunan.

Bukti-bukti awal kondisi dan hasil pembelajaran menggunakan metode konvensional, dari hasil observasi pendahuluan. Terlihat guru dalam pembelajaran menggunakan metode konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gunung Putri Kabupaten Bogor, terjadi situasi proses belajar yang kurang menyenangkan, monoton dan lebih banyak bersifat fasif. Demikian pula dengan hasil pembelajaran, data ulangan harian nilai pembelajar yang diperoleh dari buku niali guru kelas cenderung masih rendah. Sebanyak 18 orang dari 40 orang pebelajar mendapat nilai di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Ini membuktikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah ternyata sudah tidak menarik dan membuat pembelajar kurang termotivasi untuk menadapatkan hasil belajar yang bagus. (Syamsu, 2018).

Jika demikian, sudah seharusnya guru segera menginovasi metode dan model pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, model *team gamestournament* (TGT). Metode dan model ini dianggap mampu mengatasi permasalahan situasi pembelajaran yang stagnasi, kurang partisipatif dan hasil belajar cenderung rendah masih banyak di bawah nilai KKM. Pembelajaran lebih menarik, dilakukan secara berkelompok dan suasana belajar dikemas sambil bermain, namun tetap fokus pada materi pembelajaran. Sehingga dapat mendorong kerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan, pemahan lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari, pembelajaran lebih efektif, bermakna, tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## **Metode Penelitian**

Salah satu metode peneltian yang diyakini dapat menginovasi pembelajaran dari suasana membosankan menjadi menyenangkan dan dari hasil belajar rendah menjadi meningkat adalah penelitian tindakan kelas. Oleh sebab itu, penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian bersifat partisipatif, dimana peneliti terlibat secara langsung dan berkolaborasi karena melibatkan pihak lain (guru) didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mendorong terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar secara signifikan dengan cara menginovasi metode dan model pembelajaran dari membosankan menjadi menyenangkan. Terhadap subjek penelitian pembelajar kelas VIII SMP Negeri 3 Gunung Putri semester genap tahun 2018. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan materi bahasan “Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika”. (Cholisn, 2010).

Model skema Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart. (Suharsimi, 2015). Ilustrasi gambarnya dapat dilihat pada gambar nomor 1 (satu) dibawah ini. Pada dasarnya penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses daur ulang atau siklus. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Bila pada siklus pertama belum mencapai ketuntasan, maka dilanjutkan pada siklus kedua. Gambar siklus rancangan penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Rancangan PTK

Tempat penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 3 Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Salah seorang *team* peneliti bertugas sebagai guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan di tempat penelitian berlangsung. Waktu penelitian selama dua bulan berjalan, mulai Februari sampai dengan Maret 2018. Jadwal pelaksanaan PTK adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Jadwal Pelaksanaan PTK**

No	Hari/Tanggal	Pembelajaran
1	Kamis,15-02-2018	Prasiklus
2	Kamis,22-02-2018	Siklus 1 Pertemuan 1
3	Kamis,01-03-2018	Siklus 1 Pertemuan 2
4	Kamis,08-03-2018	Siklus 2 Pertemuan 1
5	Kamis,15-03-2018	Siklus 2 Pertemuan 2

Penelitian dimulai dengan tahapan prasiklus, yaitu melakukan observasi dan meng-*upload* nilai ulangan harian metode pembelajaran yang masih konvensional. Dilanjutkan siklus pertama dilakukan 2 kali pertemuan tujuannya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan langkah-langkah: Perencanaan, didasarkan diagnosis disusun pendekatan pembelajaran, merumuskan alternatif tindakan, membuat rencana pembelajaran, menyusun instrumen PTK, dan menyiapkan alat evaluasi; Pelaksanaan, perbaikan, peningkatan, dan perubahan dengan langkah tindakan (1) menggunakan metode kooperatif model *Team Games Tournament*, (2) observasi proses pembelajaran, agar memperoleh data gambaran aktivitas belajar. (3) Refleksi, melihat data, informasi apa yang terjadi dan menentukan tindak menyusun rencana pembelajaran pada siklus kedua.

Siklus kedua dilakukan apabila hasil refleksi siklus pertama menyatakan masih diperlukan, guna memperbaiki aktivitas dan meningkatkan hasil belajar dalam bentuk tindakan remedial. Dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan pelaksanaan siklus kedua identik dengan siklus pertama, tetapi penerapannya harus lebih baik, matang dan cermat.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif menggunakan aspek perhitungan dan kepastian data numerik. Sumber data penelitian pebelajar kelas VIII SMP Negeri 3 sejumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data observasi (partisipan), dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati apakah ada kesesuaian rencana dengan proses pembelajaran, dengan fokus

terhadap keseriusan, perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar kelompok.

**Tabel 2.**  
**Instrumen Observasi Tentang**  
**Aktivitas Pebelajar**

No	Aktivitas	Jumlah Pebelajar	Presentase
1	Mendengarkan penjelasan guru		
2	Mencatat materi penjelasan		
3	Bertanya-menjawab		
4	Aktif dalam diskusi		
5	Menyumbang ide dalam diskusi		
6	Bekerjasama dalam kelompok		
Rata-rata			

Keterangan:

Skor 0 sampai > 20% (sangat kurang), 20% sampai < 40% (kurang), 40% sampai < 70% (cukup), 70% sampai < 80% (baik); 80% sampai 100% (baik sekali/aktif).

Instrumen tes digunakan mengukur kemampuan pebelajar dalam kegiatan belajar, dilakukan dua kali secara tertulis dalam setiap siklus. Data hasil tes belajar dinyatakan dalam skor dengan menggunakan statistik deskriptif, guna mencari nilai rata-rata (*mean*) dan persentase keberhasilan belajar.

Rumus :

$$\% X = \frac{X_s}{N} \times 100$$

Dimana :

% X : Persentase ketuntasan siswa

X<sub>s</sub> : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

Hasil analisis data tes hasil belajar dideskripsikan dalam bentuk data numerik dalam bentuk skor minimal dan skor maksimal, sehingga diperoleh skor rata-rata. Jika mengalami kenaikan hasil tes belajar dan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)<sub>i</sub>  $\geq 75$ , diasumsikan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pebelajar dinyatakan tuntas belajar bila mencapai skor di atas KKM  $\geq 75$ , kelas dinyatakan tuntas belajar bila nilai mencapai 75% di atas KKM. Metode pembelajaran dikatakan berhasil, jika bisa mengubah aktivitas pebelajar masuk dalam kategori baik rata-rata aktivitas mencapai  $\geq 70\%$ .

### **Hasil dan Pembahasan**

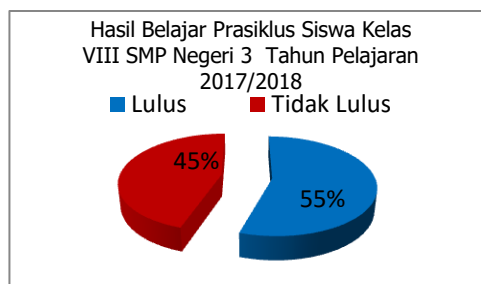
Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SMP Negeri 3 Gunung Putri, Jalan Ciangsana Raya, Kabupaten Bogor,

dilaksanakan dengan tahapan : pra siklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Hasil-hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

### **Tahap Pra Siklus**

Penelitian dimulai dengan observasi dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2018 terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode konvensional. Diperoleh hasil-hasil : pebelajar bosan dan stagnasi belajar; pasif dan tidak bersemangat belajar, tidak berani tampil di depan kelas; dan nilai hasil tes belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Dari 40 pebelajar diperoleh skor presentase rata-rata keaktifan 42%, masuk kategori kurang.

Sedangkan nilai hasil tes belajar, ada 18 pebelajar (45%) dibawah KKM 75% (tidak lulus), dan 22 pebelajar (55%) yang mencapai nilai KKM (lulus). Nilai rata-rata prasiklus 70,3.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Prasiklus

### **Tindakan Siklus Pertama**

Dilakukan dua kali pertemuan masing-masing tanggal 22 Februari dan 1 Maret 2018. Perencanaan tindakan dibuat berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi bahasan : Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament*. Skenario pembelajaran : sosialisasi metode kooperatif, model *team games tournament*; penyajian materi pembelajaran secara

detail dan jelas; pembentukan tim dari 40 siswa dibagi kedalam 6 tim, setiap tim beranggotakan 6-7 siswa yang heterogen; belajar dan kerja tim; dan memberi kesempatan pebelajar bertanya.

Pelaksanaan tindakan pertama tanggal 22 Februari 2018, pembelajaran selama 2 x 35 menit. Langkah-langkah pembelajaran : mendengarkan penyajian materi guru; belajar bersama dalam satu tim; mengerjakan lembar kerja tim; melaksanakan *games tournament*; tes hasil belajar.

Kegiatan awal berupa orientasi, apersepsi, motivasi dan membagi siswa menjadi 6-7 kelompok. Kegiatan inti berupa stimulasi, pengumpulan dan mengolah data, verifikasi, mengkomunikasikan. Kegiatan penutup berupa menyimpulkan.

Bersamaan dengan tindakan dilakukan observasi dan evaluasi. Observasi penerapan metode pembelajaran *kooperatif* model *teams games tournament*, yaitu mengamati pelaksanaan pembelajaran dan melakukan penilaian terhadap peran aktif pebelajar meliputi: kemampuan bekerja sama belajar tim dan kerja tim, kemampuan bertanya atau mengeluarkan pendapat, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Analisis hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus dan pertemuan pertama ditemukan : guru belum dapat menjangkau semua pebelajar dimonitoring hasil pekerjaannya; masih terdapat pebelajar yang belum bisa bekerjasama dalam tim karena ketidakcocokan antar satu dengan yang lain; tidak ada pebelajar yang bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerja tim secara sukarela; pebelajar bertanya kepada guru apabila dilakukan pendekatan, mereka memilih bertanya pada teman.

Refleksi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan memantapkan hasil

belajar pada siklus pertama. Setelah selesai pertemuan pertama, dilanjutkan pertemuan kedua hari Kamis tanggal 2 Maret 2018 dengan langkah-langkah dan strategi yang sama. Pada pertemuan kedua telah ada perbaikan sebagai respon dari refleksi dari pertemuan pertama.

Hasil observasi siklus pertama, ditemukan pebelajar sebagian besar telah memperhatikan, namun masih tetap ada yang asyik mengobrol, bermain dengan teman sebangku. Antusias pebelajar terlihat saat guru memberi tahu akan ada permainan (*game*) dalam pembelajaran, suasana kelas mulai ribut. Pada saat memulai *game*, suasana ribut karena mereka belum mengerti.

Ada pebelajar bertanya kepada guru tentang *game* yang diinstruksikan. Ketika *game* berlangsung suasana rebus, karena saling berdiskusi dan pada saat tertentu suasana mulai sedikit tenang, ketika sedang berusaha memecahkan masalah pada soal.

Dari 40 pebelajar tidak semua aktif, hanya sebagian kecil yang aktif. Skor presentase rata-rata keaktifan 65%, baru masuk dalam kategori cukup, sudah meningkat dibanding pada prasiklus 42 % dalam kategori kurang. Evaluasi belajar dilakukan dalam bentuk tes akhir siklus pertama dengan soal esay dan pilihan ganda.

**Tabel 3**  
**Distribusi Ketuntasan Belajar PKn Siklus I**

Nilai	Siswa	%	KKM	Nilai Rerata	Keterangan
<75	13	33	75		Tidak Lulus
≥75	27	67	75		Lulus
Jml	40	100	75	73,3	

Dapat dilihat pada tabel diatas, bahwa hasil belajar pebelajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siklus pertama, dari 40 pebelajar kelas VIII ada 13 orang atau 33% tidak lulus dan tidak mencapai nilai KKM. Pebelajar yang mencapai nilai KKM, lulus sebanyak 27 orang atau 67% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,3. Ini artinya sudah terjadi peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar nilai rata-rata prasiklus 70,3. Namun belum mencapai nilai target dari ketuntasan belajar sebesar 75%. Diagram hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siklus I

### Tindakan Siklus Kedua

Dilakukan dua kali pertemuan masing-masing tanggal 8 dan 15 Maret 2018. Langkah-langkah dan strategi pembelajaran sama pada siklus pertama, hanya ada perbaikan dari kekurangan. Pembelajaran siklus kedua merupakan perulangan dari siklus pertama, sehingga berlangsung lebih efektif karena pebelajar telah berpengalaman dan memahami langkah-langkahnya.

Hasil observasi, pebelajar mulai terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament*, pebelajar sudah semakin aktif, pebelajar yang bertanya materi yang belum dipahami semakin banyak.

Masing-masing kelompok sudah mempersiapkan mental bersaing dalam turnamen. Aktivitas pebelajar pada siklus

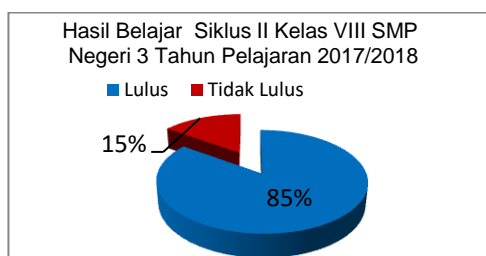
kedua, sudah terjadi peningkatan persentase rata-rata menjadi 74 % masuk dalam kategori baik, dibanding pada siklus

pertama hanya 65 % masuk dalam kategori cukup.

**Tabel 4**  
**Distribusi Ketuntasan Belajar PKn Siklus II**

Nilai	Siswa	%	KKM	Nilai Rerata	Keterangan
<75	6	15	75		Tidak Lulus
≥75	34	85	75		Lulus
Jml	40	100	75	75,3	

Terlihat dari tabel diatas, bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus kedua,ada6orang atau 15% tidak lulus dan tidak mencapai nilai KKM. Sebanyak 34 orang atau 85% lulus nilai rata-rata kelas sebesar 75,3 dan telah mencapai nilai KKM. Terbukti telah terjadi peningkatan hasil belajar dan telah mencapai target ketuntasan belajar75%. Diagram hasil belajar pebelajar pada siklus kedua dapat dilihat berikut ini.



**Gambar 4**  
**Diagram Hasil Belajar Siklus 2**

Refleksi Tindakan siklus pertama yang belum berhasil telah diperbaiki di siklus kedua. perbaikan sudah berjalan efektif dan sesuai rencana. Guru bersama pebelajar sudah melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode kooperatif model *team games tournament*.

Pada siklus kedua didapatkan hasil : antusias berdiskusi kelompok meningkat,

diskusi berjalan lebih efektif, semua pebelajar di tiap kelompok terlibat aktif mendiskusikan materi, Pebelajar yang prestasinya rendah tidak lagi hanya mengandalkan yang prestasinya tinggi, tetapi sudah bersemangat untuk berusaha, pebelajar yang pandai mau membimbing temannya yang belum menguasai materi, keberanian untuk menanyakan kesulitan dan bertanya atau menanggapi jawaban meningkat, tidak hanya yang pintar saja.

Dapat disimpulkan siklus kedua, nilai yang diperoleh pebelajar mengalami peningkatan, persentase ketuntasan belajar mencapai 85% dari 40 orang siswa. Sudah melebihi kriteria ketuntasan belajar 75%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan lagi dan sudah selesai.

Dari dua siklus penelitian tindakan kelas ini, peneliti telah menginovasi metode dan model pembelajaran dengan cara merubah suasana belajar dari yang membosankan menjadi menyenangkan. Dengan cara melakukan perubahan pada metode dan model pembelajaran dari yang konvensional kepada metode kooperatif model *team games tournament*.

Hasilnya sungguh sangat luar biasa, terbukti terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar terlihat di siklus pertama



dibandingkan pada pra siklus dan di siklus kedua dibandingkan pada siklus pertama.

Sudah menjadi suatu keniscayaan bahwa setiap guru mengharapkan agar peserta didik dapat selalu mengalami peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Tetapi tidak semua guru, bahkan banyak yang belum dapat memenuhi harapan tersebut.

Umumnya para guru masih terperangkap pada tradisi rutinitas mengajar yang hanya menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional tanpa inovasi. Oleh sebab itu, para guru perlu didorong oleh para pengawas (supervisor) dan/atau kepala sekolah agar terus-menerus melakukan perubahan kearah yang lebih baik, dalam menekuni profesinya sebagai pendidik.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti berkolaborasi dengan guru sekolah tempat melakukan penelitian, yaitu guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan, secara bersama telah membuktikan bahwa inovasi terhadap suasana, metode dan model pembelajaran dapat mendorong terjadi perubahan, perbaikan dan peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Peneliti melakukan inovasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan menggunakan metode kooperatif model *team games tournament*. Dalam pelaksanaannya metode pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan bekerjasama mencapai tujuan.

Berkerjasama mengerjakan tugas-tugas akademik, belajar keterampilan kolaboratif dan sosial. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bekerjasama satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. (Asma, 2011:11). Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pelaksanaan metode

kooperatif adalah model *Team Games Tournament*.

Metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament* dalam pelaksanaannya menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Pembelajaran kooperatif model *team games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang mudah di terapkan, mendorong aktivitas belajar, melibatkan peran pebelajar sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan penghargaan kelompok. (Shoimin, 2014:203).

Penerapan model *team games tournament*, diawali, guru menyajikan materi dan pebelajar bekerja kelompok. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa kepada setiap kelompok, tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab memberikan jawaban atau mengerjakan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan, dirancang untuk menguji pengetahuan pebelajar yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaannya kerja Tim. *Game* dimainkan di atas meja turnamen dengan tiga pebelajar, masing-masing mewakili tim yang berbeda, para pemain boleh saling menantang jawaban masing-masing. (Robert, 2010 : 166).

Sedangkan turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Pada turnamen pertama, guru menunjuk pebelajar berada pada meja turnamen, tiga pebelajar yang berprestasi tinggi sebelumnya di tempatkan pada meja

turnamen 1, tiga pebelajar berikutnya pada meja turnamen 2, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama selesai, para pebelajar bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada setiap turnamen terakhir.

Pemenang pada tiap meja turnamen akan naik tingkat ke meja turnamen berikutnya yang lebih tinggi. Pebelajar dengan skor tertinggi kedua tetap tinggal di meja yang sama dan yang memperoleh skor terendah diturunkan ke meja turnamen yang lebih rendah, selanjutnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja yang sesungguhnya.

Dari hasil penelitian dan pengkajian kepustakaan diperoleh kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *team games tournament*. Kelebihannya: peserta yang didik yang cerdas, berkemampuan akademik tinggikan peserta didik yang berkemampuan akademik rendah ikut aktif, mempunyai peranan penting dalam kelompok; menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; membuat pebelajar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena pada model ini guru memberikan penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik; membuat pebelajar menjadi bersemangat mengikuti pelajaran karena ada turnamen.(Shoimin, 2014 : 207-208).

Ahli lain berpendapat kelebihan model pembelajaran *team games tournament*, adalah penerimaan dalam perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar berlangsung secara aktif, mendidik lebih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleran.(Suarjana, 2000 : 10).

Disamping kelebihan-kelebihan, ada beberapa kekurangan antara lain: membutuhkan waktu yang lama, guru dituntut pandai memilih materi pelajaran yang cocok, guru harus mempersiapkan model dengan baik sebelum di terapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis pebelajar dari yang tertinggi hingga terendah. (Shoimin, 2014:208).

### **Kesimpulan**

Terjadi perubahan terhadap suasana pembelajaran dari kondisi yang membosankan menjadi menyenangkan, dengan inovasi metode dan model dari pembelajaran konvensional kepada metode kooperatif model *team games tournament* dapat mendorong terjadi perbaikan dan peningkatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan ini, berupaya menerapkan dan membuktikan bahwa eksistensi perubahan dan inovasi pada kegiatan pembelajaran, menyangkut suasana menyenangkan, metode kooperatif model *team games tournament*, benar terbukti secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam setiap siklus, hingga dapat melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### **Daftar Pustaka**

- Asma. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Cholisn. (2010). *Materi Ilmu Kewarganegaraan-Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Robert, S. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan)*. Jakarta: Nusa

Media.

Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.

Suarjana. (2000). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) . Universitas Sebelas Maret. Surakarta., 13 No. 1.*

Suharsimi, A. S. dan S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syamsu, R. dan Herniwati. (2018). *Survey Awal Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII*. Bogor: SMP Negeri 3 Gunung Putri-Bogor.