



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI KEDAULATAN NKRI
MELALUI *PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENTS (TGT)* SISWA KELAS IXA SMPN 58 SURABAYA**

Wahyu Aris Setyawan (*Sekolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin Mojokerto*)

Email: arisw7178@gmail.com

Ika Karyanti, S.pd, M.M (*SMPN 58 Surabaya*)

Email: ikazaka28@gmail.com

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran menjadi perkara yang begitu penting. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang dilakukan pada proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe teams game tournamaent (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kedaulatan NKRI di kelas IX SMPN 58 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis tindakan kelas. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe teams game tournasment (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 58 Surabaya.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pembelajaran, Kooperatif

Abstrak

In learning activities, the selection of learning methods is very important. This is because the learning method used in the learning process will affect student learning outcomes. This study aims to determine how far the influence of the team game tourname (TGT) cooperative learning method in improving student learning outcomes on the subject of sovereignty of the Unitary State of the Republic of Indonesia in class IX SMPN 58 Surabaya. This study used a qualitative method based on class action. The data collection techniques in this study were observation and learning achievement tests to determine the level of student understanding. The

results of this study concluded that the team game tournament (TGT) type of cooperative learning method can improve student learning outcomes at SMPN 58 Surabaya.

Keyword: Learning Outcomes, Learning, Cooperative

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Dalam melaksanakan kegiatan pendidikan ada beberapa model pembelajaran yang dapat di pilih dan dilaksanakan oleh guru. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam memanajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Kedaulatan NKRI adalah *Teams Games Tournaments (TGT)* karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing–masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Di Kelas IXA SMPN 58 Surabaya, Kota Surabaya, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Kedaulatan NKRI siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu di

bawah 68. Hal ini menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi para guru untuk lebih kompetitif dan aktif dalam menyelesaikan persoalan di sekolah. Dengan melihat nilai siswa yang belum mencapai KKM maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan masih kurang tepat/efisien.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di SMPN 58 Surabaya, khususnya di mata pelajaran NKRI yang saat ini masih sangat kurang.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis Penelitian tindakan kelas. Direncanakan sebanyak 2 siklus masing – masing siklus 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus.

1. Siklus I

Pada siklus ini membahas sub konsep Materi Kedaulatan NKRI.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan–persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda.

b. Tahap pelaksanaan Pada tahap ini dilakukan :

- 1) Guru menjelaskan Materi Kedaulatan NKRI secara klasikal.
- 2) Pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing– masing kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa, kemudian LKS dan siswa diminta untuk mempelajari LKS.
- 3) Dalam kegiatan pembelajaran secara umum siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah–langkah kegiatan yang tertera dalam LKS, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal – soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

2. Siklus II

Siklus ini membahas tentang evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengati keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data digunakan dalam penenitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Dalam reduksi data, peneliti meringkas, memilih hal yang penting dan memfokuskan pada topik penelitian untuk memberikan gambaran yang jelas dalam penelitian ini. Setelah dilakukan reduksi data, peneliti melakuakan penyajian data. Dalam penyajian data, peneliti mengurikan dengan teks naratif. Setelah penyajian data, peneliti melakukan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawabrumusan masalah dalam penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Materi Kedaulatan NKRI. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada Hari Kamis 1 Desember 2022 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *ice breaking* berupa menyanyi, (3)

menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 6 kelompok dan setiapkelompok terdiri dari 5 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, (2) siswa, melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

3. Observasi

Partisipasi siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan PKN. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa

pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah siswa 37 orang, terdapat 24 siswa atau 64,0% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 13 Siswa atau 36,0% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 74,0.

B. Deskripsi data siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Materi Otonomi Daerah. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilaksanakan pada Hari Kamis 2 Desember 2022 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 7 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi

kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

3. Observasi

Partisipasi siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya, ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan PKn. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada Siklus II. Hasil belajar siswa pada Siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah 30 siswa, terdapat 27 siswa atau 90,0% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 10,0% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 80,5.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya untuk Materi Kedaulatan NKRI dengan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata – rata kondisi awal sebesar 68,0 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 4 orang dengan ketuntasan belajar 73,3% dan yang tidak tuntas 26,7%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya pada Siklus 1 untuk Materi Kedaulatan NKRI dengan model pembelajaran,

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata – rata Siklus 1 sebesar 74,0 dengan nilai tertinggi adalah 90 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 55 terdapat 4 orang dengan ketuntasan belajar 80,0% dan yang tidak tuntas 20,0%.

Sedangkan, pada Siklus II untuk materi Materi Kedaulatan NKRI diperoleh nilai rata – rata Siklus II sebesar 80,5 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 3 orang dengan ketuntasan belajar 90,0% dan yang tidak tuntas 10,0%. Siswa yang tidak tuntas baik pada Siklus I maupun pada Siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Kedaulatan NKRI. Hal ini disebabkan pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Kedaulatan NKRI. Hal ini disebabkan pada Siklus I dan Siklus II sudah menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dapat meningkatkan hasil belajar Materi Kedaulatan NKRI Siswa Kelas IXA SMPN 58 Surabaya.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran–saran, yaitu:

1. Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas.

2. Kepada guru–guru yang ingin menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* disarankan untuk membikin Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang lebih menarik dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dahlan, Saronji, dkk. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan kelas IX*. Jakarta: Erlangga
- Depdiknas. 2003. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Ibrahim, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA: University Press.
- Ngalim, Purwanto. 2014. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya