

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 341 BATAHAN

Pahotman

Guru PKN SD Negeri 341 Batahan

Surel : pahotman@gmail.com

Abstract : Application Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model In Efforts To Increase Pkn Learning Activities In Student Class VI SD Negeri 341 Batahan. The study was conducted with two cycles by applying Teams Games Tournament (TGT) learning model as problem solving. The application of learning model Teams Games Tournament (TGT) is done in an effort to improve student learning activities and student learning outcomes on Civics subjects. Application of the model is carried out in classroom action research for two cycles with two meetings (KBM) each cycle. So the data in this study is student learning activities and student learning outcomes after applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model, with the subject of research is all students of grade 6 of elementary school 341 Batahan even academic year 2015/2016 which amounted to 30 students.

Keywords : Teams Games Tournament Learning Model (TGT), Learning Activity, Learning Outcomes

Abstrak : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 341 Batahan. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pemecahan masalah. Adapun penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Penerapan model dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas selama dua siklus dengan dua kali pertemuan (KBM) setiap siklusnya. Sehingga data dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 341 Batahan genap Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 siswa.

Kata Kunci : Teams Games Tournament (TGT), Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

SD Negeri 341 Batahan terletak di Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal, letak sekolah sangat strategis untuk dijadikan tempat belajar karena jauh dari kebisingan sehingga pada saat pembelajaran siswa dapat fokus pada materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan pengalaman mengajar PKN di kelas VISD Negeri 341 Batahan banyak temuan yang didapat khususnya pada materi Kerja Sama Negara-Negara di Kawasan Asia Tenggara dimana siswa kurang berpikir kritis dalam menyikapi masalah. Apabila siswa menghadapi

masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, siswa belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak siswa yang menjawab salah, dengan alasan soalnya sulit. Siswa kelas VI juga memiliki minat baca yang rendah terbukti pada saat guru menjelaskan materi baru, dari 30 siswa terdapat 73% yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang persiapan dan motivasi saat memulai pelajaran, mereka hanya menunggu guru menjelaskan materi tanpa terlebih dahulu mempelajari

di rumah. Temuan lain yaitu sebagian siswa kurang menyukai dan merespon mata pelajaran PKn, ini terlihat dalam mengikuti proses belajar ada 57% siswa yang bersikap pasif dalam mengikuti diskusi. Temuan-temuan ini yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah, dari 30 siswa hanya 16 siswa 53% yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 14 siswa yang lain 47% mendapat nilai dibawah 75 dengan rata-rata 68.

Model pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar di dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Melalui kondisi di atas maka peneliti menerapkan judul penelitian ini adalah "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar PKn pada Siswa Kelas VI SD Negeri 341 Batahan".

Kegiatan 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. Ada 5 komponen tahapan utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengejakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya

dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan, yaitu peneliti berusaha untuk menerapkan suatu tindakan sebagai upaya perbaikan untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Karena penelitian dilaksanakan dengan setting kelas, maka disebut penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Pengambilan data untuk penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 341 Batahan yang beralamat Batahan Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal. Waktu penelitian ini direncanakan selama 3 bulan mulai bulan Februari 2016 sampai dengan Maret 2016.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VISD Negeri 341 Batahan Tahun Pembelajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 30 orang. Alat pengumpul data dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar Aktivitas Belajar Siswa

Lembar aktivitas belajar siswa digunakan oleh pengamat. Pengamat adalah guru-guru teman sejawat yaitu Putri Yunita, S.Pd dan Mardiah. Kedua pengamat tidak boleh duduk berdekatan agar data yang direkam tidak bias. Satu kali kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti, maka ada dua kelompok yang diamati oleh pengamat yang dilakukan pada saat siswa melakukan diskusi kelompok.

Instrumen aktivitas belajar siswa terdiri dari 5 aktivitas antara lain; membaca/menulis, mengerjakan LKS, bertanya sesama siswa, bertanya sama

adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

guru, dan yang tidak relevan dengan KBM. Waktu siswa belajar sesuai dengan di RPP berkelompok selama 20 menit ditentukan oleh peneliti/guru maka ada 10 ceklis yang dilakukan oleh pengamat dalam lembar aktivitas belajar siswa.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*. Tes hasil belajar disusun dalam bentuk pilihan berganda yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas VI SD Negeri 341 Batahan mata pelajaran PKn. Tes hasil belajar siswa yang digunakan sebanyak 10 item.

Penulis dapatkan, bahwa hasil belajar siswa pada matapelajaran PKn masih rendah, maka prosedur penelitian yang penulis rencanakan dalam menuntaskan hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

1. Melakukan konsultasi
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Menyusun soal tes formatif
4. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dan menentukan sampel penelitian

b. Tahap Tindakan

1. Melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam tahap ini, sebelum guru memulai materi pembelajaran, maka guru menciptakan suasana yang

kondusif. Melakukan evaluasi hasil pembelajaran, yaitu dengan cara memberikan soal yang sama pada tes formatif untuk mengetahui hasil belajar.

2. Melakukan pengolahan tes hasil belajar. Ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa dan sebagai informasi atau referensi jika terjadi kesalahan.

c. Tahap Observasi

Selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku siswa yang dibantu oleh dua orang pengamat

d. Tahap Refleksi

1. Mengadakan refleksi. Dari hasil analisis siklus 1, bahwa masih terdapat beberapa siswa yang

memperoleh hasil belajar dibawah nilai ketuntasan.

2. Melakukan siklus II. Adapun sub materi pokok yang dipelajari adalah sub materi pokok yang belum dipahami. Dalam pembelajaran ini dibarengi dengan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas belajar siswa. Setelah selesai, maka dilakukan evaluasi hasil pembelajaran pada siklus II.
3. Melakukan refleksi. Dari hasil analisis siklus II ternyata hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan dan begitu juga dengan penguasaan siswa terhadap tiap sub materi pokok maka diperoleh hasil belajar siswa minimal mencapai KKM.

PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes pretes kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal siswa agar dapat dibandingkan dengan kemampuan siswa pada siklus I. Berdasarkan data pretes siswa ternyata tidak ada siswa yang lulus KKM yang ditetapkan. Nilai tertinggi pada pretes adalah 30 (21siswa) dan yang terendah adalah 10 (3siswa) dengan rata-rata 26. Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, dilakukan persiapan sebagai berikut:

1. Penetapan rancangan pembelajaran PKn beserta strateginya yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* (Lampiran 1).
2. Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS I) yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan

dengan pokok bahasan dan Indikator yang ingin dicapai. Materi yang dibahas pada siklus I KBM dan KBM II adalah "pengertian kerja sama negara-negara Asia Tenggara".

3. Penyusunan soal tes tertulis (Formatif siklus I) yang diadakan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa.
4. Penyusunan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa
5. Menyiapkan daftar nama anggota kelompok. Keseluruhan jumlah siswa Kelas VI dengan jumlah siswa 30 orang. Kelompok yang dibentuk adalah kelompok yang bersifat heterogen dari segi kemampuan maupun jenis kelamin. Data kemampuan akademis diperoleh dari hasil tes pada materi sebelumnya. Terbentuk 6 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa.

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus/putaran dan masing-masing siklus dilaksanakan selama 2 x pertemuan. Jadi penelitian ini dilaksanakan selama 4 x pertemuan. KBM I dilakukan pada tanggal 25 Februari 2016 sedangkan KBM II dilakukan pada tanggal 03 Maret 2016. Berikut rekaman pembelajaran siklus I KBM 1 dan II. Penilaian aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas. Pengamatan dilakukan oleh dua

pengamat selama 20 menit kerja kelompok dalam setiap KBM. Dengan pengamatan setiap 2 menit. Adapun data aktivitas yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut.

No	Aktivitas	Skor	Proporsi
1	Menulis/membaca	19	38%
2	Mengerjakan LKS	10	20%
3	Bertanya pada teman	6	13%
4	Bertanya pada guru	11	21%
5	Yang tidak relevan dengan KBM	5	9%
JUMLAH		50	100.00%

Tabel. Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Data hasil aktivitas belajar siswa ini dapat disajikan kembali dalam grafik histogram sebagai berikut:

1). Data Hasil Belajar Siswa Siklus I. Siklus I dilakukan dengan 2 KBM. Di akhir siklus I siswa diberikan tes belajar. Soal tes tersebut adalah

sebagian dari instrumen pada pretes yang mewakili indikator yang telah dipelajari. Tes di akhir siklus I ini disebut sebagai formatif I. Dari formatif I diperoleh data yang disajikan dalam Tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Hasil Formatif I

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
60	8	76
80	20	
100	2	
Jumlah	30	

Merujuk pada Tabel tersebut, nilai terendah formatif I adalah 60 dan tertinggi adalah 100. Kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan adalah 75 sehingga meskipun nilai rata-rata sebesar

76 telah ada siswa yang mencapai ketuntasan namun, 8 orang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan atau tidak tuntas, dengan demikian ketuntasan klasikal adalah sebesar 73%. Kriteria

ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 85% siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM. Sehingga nilai ini jauh berada di bawah kriteria keberhasilan sehingga dapat dikatakan KBM siklus I sama sekali tidak berhasil memberi ketuntasan belajar dalam kelas.

Merujuk pada tabel 4.2 diatas, hanya 73% siswa yang lulus KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan 22siswa belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar siklus 1 tidak terlepas dari rendahnya aktivitas belajar pada siklus I. Merujuk tabel 4.1 aktivitas siswa yang paling dominan yakni menulis/membaca (38%), bertanya pada guru (21%), mengerjakan LKS (20%), bertanya pada teman (13%) dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM (9%). Berdasarkan refleksi yang dilakukan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa hal diantaranya :

1. Pada saat diskusi kelompok hanya sebagian kecil siswa yang aktif berargumen dan serius dalam diskusi. Sedangkan beberapa siswa lain hanya membaca dan menulis, bahkan ada beberapa siswa yang tidak peduli, mengganggu temannya dan bercerita dengan .
2. Guru masih belum bisa mengatur waktu semaksimal mungkin sehingga kegiatan penarikan kesimpulan belum dapat dilaksanakan.
3. Kegiatan turnamen juga belum dapat terlaksana dengan baik, soal yang seharusnya menjadi rebutan, tidak menjadi rebutan. Siswa masih malu dan kurang percaya diri dalam memberikan/mengemukakan jawabannya.
4. Guru masih kurang dalam memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, sehingga siswa masih kurang

semangat, dan masih banyak siswa yang kurang ambil bagian dalam setiap tahap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Adapun tindakan revisi yang akan peneliti lakukan berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat adalah:

1. Guru harus lebih tegas, dan menjelaskan model pembelajaran serta tahap-tahap belajar pada siswa, agar siswa tidak canggung dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Pada siswa yang terlihat tidak serius dan menyepelkan pembelajaran dengan mengganggu teman dan bercerita, guru lebih memusatkan perhatian dan tidak segan menegur serta menghukum siswa tersebut, agar siswa menjadi lebih serius dalam belajar dan memperingatkan siswa tentang peraturan tersebut sebelum pelajaran dimulai.
3. Guru harus lebih teliti dalam membagi waktu, agar setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
4. Agar kegiatan turnamen berjalan sesuai harapan, guru menyediakan hadiah bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam kegiatan turnamen.
5. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan pada Siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Dalam dua kali pertemuan untuk pembelajaran, siswa diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada akhir siklus siswa mengerjakan soal tes. Tindakan yang dilaksanakan pada Siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Siklus kedua ini semua kegiatan tetap sama seperti pada Siklus I, hanya saja materi yang disampaikan berbedaan dilakukan perbaikan kelemahan pada Siklus I. Kegiatan diawali dengan perencanaan meliputi menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 3 dan 4), LKS3 dan 4, lembar observasi aktivitas, angket respon siswa dan soal tes Formatif II. Seperangkat instrumen-instrumen tersebut disusun dalam diskusi peneliti bersama kedua observer sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus/putaran dan masing-masing siklus dilaksanakan selama 2 x pertemuan. Jadi penelitian ini dilaksanakan selama 4 x pertemuan. KBM I dilakukan pada tanggal 10 Maret 2016 sedangkan KBM II dilakukan pada tanggal 17 Maret 2016. Berikut rekaman pembelajaran siklus I KBM 1 dan II. Berikut rekaman pembelajaran KBM 1 dan 2 siklus II. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari 2 KBM. Pada siklus I tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak mampu memberikan ketuntasan belajar secara klasikal. Merujuk pada Tabel 4.2. dapat kita lihat adanya nilai siswa dari formatif I dengan rata-rata 76 dengan ketuntasan klasikal 73% siswa yang lulus KKM yang telah ditetapkan yang dilihat dari hasil formatif I siswa. Aktivitas belajar siswa juga masih jauh dari yang diharapkan dimana

kegiatan individual siswa masih sangat tinggi, dan sikap kooperatif siswa belum begitu terlihat. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Pada saat diskusi kelompok hanya sebagian kecil siswa yang aktif berargumen dan serius dalam diskusi. Sedangkan beberapa siswa lain hanya membaca dan menulis, bahkan ada beberapa siswa yang tidak peduli, mengganggu temannya dan bercerita dengan temannya.
2. Guru masih belum bisa mengatur waktu semaksimal mungkin sehingga kegiatan penarikan kesimpulan belum dapat dilaksanakan.
3. Kegiatan turnamen juga belum dapat terlaksana dengan baik, soal yang seharusnya menjadi rebutan, tidak menjadi rebutan. Siswa masih malu dan kurang percaya diri dalam memberikan/mengemukakan jawabannya.
4. Guru masih kurang dalam memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, sehingga siswa masih kurang semangat, dan masih banyak siswa yang kurang ambil bagian dalam setiap tahap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Adapun tindakan revisi yang akan peneliti lakukan berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat adalah:

1. Guru harus lebih tegas, dan menjelaskan model pembelajaran serta tahap-tahap belajar pada siswa, agar siswa tidak canggung dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Pada siswa yang terlihat tidak serius dan menyepelekan pembelajaran dengan mengganggu teman dan bercerita, guru lebih memusatkan perhatian dan tidak segan menegur serta menghukum siswa tersebut, agar siswa menjadi lebih serius dalam belajar dan memperingatkan siswa tentang peraturan tersebut sebelum pelajaran dimulai.
3. Guru harus lebih teliti dalam membagi waktu, agar setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
4. Agar kegiatan turnamen berjalan sesuai harapan, guru menyediakan hadiah bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam kegiatan turnamen.
5. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran maka terjadi perubahan yang cukup memuaskan. Adapun perubahan yang terjadi merujuk pada tabel 4.2 dan 4.4 yakni hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari upaya peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PKn di kelas VI SD Negeri 341 Batahan sebagai berikut:

Terjadi perubahan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dari siklus I ke siklus II yaitu aktivitas menulis/membaca dari

mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rata-rata siklus I dan siklus II adalah 76 dan 81. Merujuk pada tabel 4.1 dan tabel 4.3 terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Aktivitas menulis/membaca turun dari 38% menjadi 21% ini menunjukkan bahwa siswa sudah ada persiapan dalam memulai pelajaran, aktivitas mengerjakan LKS naik dari 20% menjadi 40%, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memahami model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), kemudian aktivitas bertanya pada teman mengalami kenaikan dari 13% menjadi 28%, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah baik melakukan diskusi, bertanya pada guru turun dari 21% menjadi 10%, hal ini membuktikan bahwa siswa tidak ketergantungan kepada guru/ mulai mandiri dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM turun dari 9% menjadi 3% menunjukkan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama KBM di kelas VI SD Negeri 341 Batahan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

38% menjadi 21%, mengerjakan LKS dari 20% menjadi 40%, bertanya pada teman dari 13% menjadi 28%, bertanya pada guru dari 21% menjadi 10% dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM dari 9% menjadi 3%.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I terdapat 22 siswa yang tuntas secara individu sedangkan kelas belum tuntas dan Siklus II terdapat 26 siswa yang

tuntas secara individu dan mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal tercapai pada mata pelajaran PKn di kelas VI SD Negeri 341 Batahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Majid. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi dan Supriyono. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rhineka Citra.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta:.
- Komalaser, K. 2009. *Pendidikann Kewarnegaraan Kelas VI*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Priyanto, S. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan SMP Kelas I*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Riyanto. 2009. *Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: Nuha Medica.
- Slameto. 2001. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.