

Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran PKn di SMPN 1 Padang

Oleh: Gusma Eliza

ABSTRACT

The objectives of this study were to increase student motivation and activeness in learning process of civic education through the use of Team Games Tournament (TGT) model and to drill thinking skills as well as self-confidence of the students. This study was conducted through a Classroom Action Research at E VII international class of SMPN 1 Padang. This classroom action research consisted of two cycles. The finding of this study indicated that TGT model was very significant to increase motivation and activeness of students in learning process of civic education. It is suggested that this model of TGT could be applied in other classes and subject areas of study with the adjustment of the model with the subject matters of the classes.

Kata Kunci: Model TGT, Aktifitas Belajar, Pembelajaran PKn Pendidikan Kewarganegaraan,

I. PENDAHULUAN

Rendahnya aktifitas belajar siswa di kelas VII Int E SMPN 1 Padang, sudah menjadi pemandangan sehari-hari pada setiap proses pembelajaran PKn. Buktinya siswa tidak mau bertanya ketika diadakan tanya jawab. Apabila dilaksanakan diskusi kelompok siswa banyak bergurau yang mengganggu pencapaian tujuan belajar. Siswa sering melakukan kegiatan yang menyimpang dari kegiatan-kegiatan belajar seperti main game dalam HP, main SMS, ngobrol, dan sebagainya¹.

Dalam kurikulum 2004 mata pelajaran PPKn diubah menjadi KWn. Selanjutnya menurut UU No 20 tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, KWn diubah menjadi PKn. Dengan terjadinya perubahan tersebut juga membawa perubahan terhadap materi pembelajaran. Materi pembelajaran PKn lebih luas atau lebih mendekati materi pelajaran Tata Negara, sehingga dalam proses pembelajaran sulit untuk menyampaikan materi yang begitu padat. Selain kepadatan materi, motivasi siswa dalam pembelajaran PKn juga masih rendah.

Berdasarkan dialog penulis dengan guru-guru mata pelajaran PKn di SMPN 1 Padang, teindikasi bahwa aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran ini relatif rendah. Dalam proses pembelajaran siswa umumnya kurang menunjukkan keaktifan,

¹ Hasil observasi partisipan, tanggal 25 Juli 2009

mereka lebih suka menerima materi pelajaran yang diberikan guru, mereka jarang bertanya, enggan mengemukakan pendapat dan kurang bersemangat. Mereka pada umumnya kurang termotivasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya secara sendiri. Ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik dan guru masih senang dengan metode ceramah, sedangkan bagi siswa metode ceramah sangat membosankan.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam kurikulum 2006 merupakan perubahan nama dari kurikulum 1994 yang bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dengan terjadinya perubahan nama mata pelajaran ini juga membawa perubahan terhadap materi pembelajaran. Materi pembelajaran PKn lebih luas atau lebih dalam dari pada materi PPKn, sehingga dalam proses pembelajaran sulit untuk menyampaikan materi yang begitu padat. Selain kepadatan materi, motivasi siswa dalam pembelajaran PKn juga masih rendah.

Untuk mengatasi masalah yang tersebut di atas langkah yang dapat dilakukan di antaranya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang lebih membelajarkan siswa secara optimal, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif serta dapat membangkitkan aktifitas siswa. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat memberikan kenyamanan dalam interaksi belajar mengajar di kelas. Apalagi materi-materi pembelajaran PKn banyak bersifat kognitif, mengakibatkan kejenuhan bila hanya disampaikan dengan metode ceramah. Oleh karena

itu model pembelajaran yang dilakukan untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Diharapkan melalui metode TGT lebih banyak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Apabila anak mengalami sendiri secara aktif dalam proses pembelajaran maka hasil belajar anak akan lebih baik, dan materi pembelajaran akan lebih lama diserap oleh anak.

Berdasarkan pemikiran di atas maka telah dilakukan penelitian tindakan kelas pada kelas internasional SMPN 1 Padang untuk mendapatkan gambaran tentang: 1) Apakah model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VII E Int SMP N 1 Padang, 2) Sejauh manakah model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam memimpin kelompok, kerjasama dalam kelompok, bertanya dan menjawab pertanyaan baik pertanyaan dari guru maupun dari teman. Penelitian ini antara lain bertujuan: 1) agar terjadinya peningkatan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model TGT di kelas VII E Int SMP N 1 Padang, 2) untuk melatih daya berfikir dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa, dan 3) untuk menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan pembelajaran tidak menjenuhkan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan informasi pada guru-guru PKn mengenai pembelajaran PKn dengan metode *Team*

Games Tournament (TGT). Sedangkan bagi siswa penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam melatih siswa agar mampu memahami materi PKn dengan menggunakan metode TGT.

II. TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Aktifitas Belajar Siswa

Aktifitas berasal dari kata aktif. Aktif belajar merupakan fungsi interaktif antara individu dan situasi disekitarnya yang diarahkan oleh tujuan belajar. Seorang siswa dapat dikatakan telah belajar aktif apabila siswa tersebut dalam proses pembelajaran sudah melakukan sebagian besar pekerjaannya, berfikir menyelesaikan masalahnya, mampu dan berani mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan, membuat kesimpulan, menerapkan apa yang dipelajari, mendiskusikan dan mengajarkan pada orang lain²

Aktifitas belajar adalah upaya siswa dalam memahami dan menanggapi lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan merupakan stimulus yang memberikan rangsangan kepada siswa untuk menanggapi dalam cara-cara tertentu. Kegiatan untuk menanggapi ini akan optimal jika didukung oleh adanya kecepatan dan ketepatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dapat dilakukan oleh setiap siswa.

Aktifitas belajar siswa maksudnya adalah serangkaian kegiatan dalam proses belajar di kelas dalam bentuk mendengar, mengamati, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat atau gagasan dan lain sebagainya yang menunjukkan keterlibatan siswa secara langsung.

Menurut Arnie Fajar³ aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar adalah aktifitas jasmaniah maupun mental, yang dapat digolongkan dalam 5 hal, yaitu: 1) Aktifitas visual (*Visual Activities*), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi; 2) Aktifitas lisan (*Oral Activities*), seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan menyanyi; 3) Aktifitas mendengarkan (*Listening Activities*), seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengajaran; 4) Aktifitas gerak (*Motoric Activities*) seperti senam, atletik, menari dan melukis; dan 5) Aktifitas menulis (*Writing Activities*), seperti mengarang, membuat makalah dan membuat surat. Untuk kepentingan penelitian ini aktifitas siswa yang diteliti adalah pada aspek 1, 2 dan 3.

Kemampuan siswa di dalam kelas itu tidak sama, ada yang bisa dengan metode ceramah dan banyak yang tidak menyenangi metode ceramah, sedangkan tujuan kita dalam melaksanakan pembelajaran adalah agar semua siswa bisa aktif selama pembelajaran berjalan. Indikator kualitas kualitas siswa yang aktif dalam pembelajaran adalah bahwa siswa tersebut mau menunjuk untuk bertanya, mau menunjuk untuk

² Silberman, dalam Yasnidawati. 2007. "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Metode Demonstrasi dan Latihan pada Pembelajaran Teknik Tailoring Kelas II A Semester 3 SMKN 6 Padang" *Laporan Penelitian*. Padang: Universitas Negeri Padang

³ Arnie Fajar. 2004. *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

menjawab pertanyaan baik pertanyaan dari guru maupun pertanyaan dari teman. Dengan demikian langkah-langkah atau cara yang dapat kita lakukan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah banyak sekali, diantaranya menugaskan anak bekerja kelompok, diskusi, tebak kata, permainan kartu dan sebagainya.

Metode Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*

Metode pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil.

Dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan begitu mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu

mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing.

Sementara itu Wina Sanjaya⁴ berpendapat bahwa Pembelajaran kontekstual merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus kita pahami. *Pertama, CTL* menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks *CTL* tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. *Kedua, CTL* mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, maka materi itu akan bermakna secara fungsional dan akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan. *Ketiga, CTL* mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan,

⁴ Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

artinya *CTL* bukan hanya mengharap siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks *CTL* bukan untuk ditumpuk diotak dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan bagian dari penerapan metode pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*. *TGT* mempunyai banyak kesamaan dengan *STAD* karena ia dikembangkan oleh orang yang sama yaitu Robert Slavin (dalam Helmi Hasan dkk, 2003). Menurut Robert Slavin *TGT* menghendaki guru menyajikan pelajaran kepada siswa, kemudian siswa belajar dalam kelompoknya. Pada akhir pelajaran siswa tidak menjalani ujian tapi mengikuti turnamen dimana siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya dalam rangka mendapat poin atau skor bagi kelompoknya. Siswa yang mendapat poin sama dengan skornya sebelumnya dalam bidang studi itu, bertanding 3 kali dalam satu pertemuan. Turnamen berisikan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh guru sebelumnya, dan siswa bersaing untuk menjadi yang pertama menjawab secara benar. Pemenang dari setiap ronde mendapatkan poin yang sama untuk kelompoknya tanpa memperhitungkan tingkat kesulitan soal. Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk mengumpulkan poin bagi

kelompoknya. Guru yang menentukan siapa yang harus berkompetisi untuk setiap ronde dalam turnamen.

Dalam metode *TGT*, guru perlu mengembangkan sistim untuk menentukan dan mengumumkan keberhasilan kelompok dalam menguasai materi pelajaran. Untuk beberapa siswa mungkin pengumuman tidak begitu penting karena mengetahui bahwa mereka belajar sudah merupakan kepuasan.

TGT memerlukan lebih banyak pengorganisasian, tapi juga lebih memotivasi siswa untuk belajar. Variasi lain dari *TGT* adalah memberi kemungkinan bagi siswa untuk berkompetisi dalam turnamen sebagai kelompok dan bukan sebagai individu. Di akhir pembelajaran dengan metode *TGT* ini, tim dapat memperoleh penghargaan atau hadiah apabila skor rata-rata mereka melampaui kriteria tertentu. Hadiahnya bisa berupa buku tulis, pensil, permen dan lain sebagainya, tapi tidak boleh berupa uang. Jadi dengan *TGT* diharapkan siswa dapat belajar dengan bersemangat, penuh tanggung jawab dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Model *TGT* dalam pembelajaran PKn

Mata pelajaran PKn di kelas VII E Int SMP N 1 Padang memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Ini ditetapkan berdasarkan *intake* siswa, daya dukung dan kompleksitas materi. Untuk mencapai KKM tersebut siswa harus belajar aktif, dan guru harus bisa menggunakan bermacam-macam model pembelajaran. Maka dalam penelitian ini penulis mengangkat model *TGT*

dalam proses pembelajaran PKn di SMP N 1 Padang.

Model TGT dalam mata pelajaran PKn pada umumnya dapat diterapkan untuk semua Kompetensi Dasar dan Indikator. Dalam penelitian ini penulis memilih Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan hakekat norma-norma, kebiasaan, adat istiadat dan peraturan yang berlaku dalam masyarakat”. Langkah pertama; guru memberi penjelasan secara garis besar saja tentang materi “hakekat norma dan kebiasaan serta adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat dengan menggunakan *ICT*. Langkah kedua; siswa disuruh duduk berkelompok sesuai dengan pembagian yang diinginkan guru. Langkah ketiga; siswa disuruh bekerja dalam kelompok, dan hasil tugas kelompok dipresentasikan di depan kelas. Langkah selanjutnya diadakan turnamen atau lomba antar kelompok (ini lah yang membedakan *TGT* dengan *STAD*), dimana nilai siswa hanya diambilkan dari nilai kelompok saja.

Turnamen (lomba) diadakan 2 tahap, tahap pertama terdiri dari 3 kelompok dan tahap kedua juga 3 kelompok. Selama 3 kelompok yang pertama berlomba maka 3 kelompok lainnya mengamati di belakang. Nilai kelompok langsung ditulis di papan tulis agar semua siswa mengetahui langsung nilainya. Bagi siswa yang tertinggi nilainya diberi hadiah oleh guru berupa permen atau satu buku tulis dan tidak boleh berupa uang.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang

dilaksanakan di SMP N 1 Padang kelas VII E Int SMP N 1 Padang Penelitian ini dilakukan di kelas VII E Int SMP N 1 Padang semester 1, tahun pelajaran 2009/2010. Jumlah siswa adalah 31 orang, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Penelitian ini berlangsung pada bulan Juli-Desember 2009 dengan ruang lingkup materi dalam kompetensi dasar: “Mendeskripsikan hakekat norma-norma kebiasaan, adat istiadat, dan peraturan yang berlaku dalam masyarakat”.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada bulan Juli minggu 3,4 dan bulan Agustus minggu 1,2 mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan pada bulan Oktober 2009. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentas. Selanjutnya hasil analisis tersebut dideskripsikan dalam tindakan. Teknik yang digunakan ini sesuai dengan pendapat Nasution⁵ yang mengatakan bahwa apabila suatu penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau menemukan sesuatu sebagaimana adanya tentang suatu objek yang diteliti, maka teknik analisis yang diperlukan cukup dengan persentase. Untuk menguji validitas data penelitian ini dilakukan triangulasi data dan teknik *member check*.

⁵ S. Nasution. 1986. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Setting Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sesuai dengan rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan pada setiap siklus. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti dibantu dengan

beberapa alat penelitian berupa pedoman observasi dan format observasi. Penelitian ini dilakukan dalam siklus, siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, siklus kedua juga 2 kali pertemuan. Berdasarkan pengamatan dari penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan pembelajaran dengan metode TGT, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 : Persentasi Aktifitas Siswa Siklus I

No	Aktifitas Siswa	Pertemuan		
		1	2	Rata-Rata
1	Berpartisipasi dalam kelompok	56	65	61
2	Mengisi LKS	43	62	53
3	Menunjuk untuk bertanya	36	44	40
4	Menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman	35	50	42
Rata-rata		43	55	49

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase terbesar terdapat pada partisipasi siswa dalam kelompok. Hal ini disebabkan oleh kerjasama yang baik dan saling bantu dalam menuntaskan suatu materi adalah tanggung jawab kelompok tersebut, sebab jika dalam kelompok kerjasama kurang terjalin, maka akibatnya nilai kelompok dalam turnamen nantinya akan rendah

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I telah memperlihatkan peningkatan aktifitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase siswa yang aktif dalam pembelajaran dengan metode TGT pada pertemuan 1 dan pertemuan 2

Walaupun kriteria siswa yang aktif pada siklus I sudah mulai menampakkan peningkatan aktifitas, namun hal ini belum pada batas yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Aktifitas siswa siklus II

No	Aktifitas siswa	Pertemuan		
		1	2	Rata-rata
1	Berpartisipasi dalam kelompok	78	87	83
2	Mengisi LKS	84	88	86
3	Menunjuk untuk bertanya	46	54	50
4	Menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru / teman	50	66	58
Rata-rata		65	74	69

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran

pada siklus II bila dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Aktifitas siswa pada siklus I dan II

No	Aktifitas siswa	Siklus I			Siklus II		
		Pertemuan			Pertemuan		
		1	2	Rata-rata	1	2	Rata-rata
1	Berpartisipasi dalam kelompok	56	65	61	78	87	83
2	Mengisi LKS	43	62	53	84	88	86
3	Menunjuk untuk bertanya	36	44	40	46	54	50
4	Menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman	35	50	42	50	66	58
Rata-rata		43	55	49	65	74	69

Pada tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktifitas siswa dari siklus I dan siklus II . Persentase kenaikan terbesar terletak pada *mengisi LKS* yaitu naik 33%, diikuti dengan *berpartisipasi dalam kelompok* naik 22 %, *menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman* naik menjadi 16 %, *menunjuk untuk bertanya* naik menjadi 10 %. Secara keseluruhan aktifitas siswa dari siklus I ke siklus II naik 20 %. Dengan menggunakan metode pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran, jumlah siswa yang aktif meningkat.

Pembahasan hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, di atas, maka aktifitas siswa yang dinilai dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Berpartisipasi dalam kelompok

Pada siklus I siswa yang berpartisipasi dalam kelompok 61 % pada siklus II, naik menjadi 83 %, dalam hal ini dikategorikan sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT ini siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran yang sedang dipelajari, karena di akhir

proses pembelajaran selalu diadakan turnamen antar kelompok.

2. Mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS)

Dengan memakai model pembelajaran TGT siswa termotivasi untuk mengisi LKS. Hal ini terlihat dari hasil yang diamati pada siklus I 53 %, dan pada siklus II naik menjadi 86 % (kategori sangat tinggi). Hal ini disebabkan karena untuk bisa mengisi LKS siswa harus betul-betul paham dan mampu memahami materi yang sedang dibahas.

3. Menunjuk untuk bertanya.

Selama ini siswa kurang berani mengajukan pertanyaan, tetapi setelah menggunakan metode TGT dalam proses pembelajaran terjadi perubahan, dimana pada siklus I siswa yang menunjuk untuk bertanya 40 % pada siklus II naik menjadi menjadi 50 %, ini termasuk kriteria Sedang. Tapi walaupun demikian persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II cukup tinggi, yaitu 10 %. Hal ini disebabkan karena tiap-tiap anggota kelompok dituntut untuk menguasai dan mengerti terhadap apa yang sedang dipelajari, sebab nantinya diakhir proses, kuis sudah menunggu mereka. Dengan naiknya persentase siswa yang mengajukan pertanyaan berarti siswa betul-betul belum mengerti dan paham terhadap materi yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran. Tanpa pertanyaan dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan kelas akan menjadi pasif.

4. Menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru / teman.

Dari hasil yang diamati pada siklus I siswa yang mampu untuk menjawab pertanyaan guru ataupun temannya adalah 42 %, pada siklus II naik menjadi 58 %, ini termasuk kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai materi yang sedang dipelajari, dan juga pada setiap akhir proses pembelajaran selalu diadakan kuis, sehingga mereka harus menguasai semua materi untuk dapat menjawab pertanyaan soal-soal kuis dengan baik dan benar. Jadi dengan menggunakan metode pembelajaran TGT aktifitas siswa meningkat, kerjasama mereka baik, yang cepat membantu yang lambat, sebab dalam pembelajaran TGT kerjasama itu sangat penting artinya, keberhasilan kelompok diawali dengan keberhasilan individu. Jika nilai individu tinggi akan menyebabkan nilai kelompok juga tinggi, dan ini akan menjadikan kelompok mereka menjadi kelompok terbaik di kelasnya, kelompok terbaik akan mendapat penghargaan dari guru.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran TGT dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar PKn di kelas VII E Int SMPN 1 Padang, yaitu dimensi *berpartisipasi dalam kelompok*, dari 61 % naik menjadi 83 % (sangat tinggi), dimensi *mengisi LKS* naik dari 53 % menjadi 86 %, dimensi *menunjuk untuk bertanya*

naik dari 40 % menjadi 50 %, dan menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman dari 42 % menjadi 58 %.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT ini berhasil diterapkan pada siswa. Oleh karena itu diharapkan model

pembelajaran ini tidak hanya digunakan untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar PKn, tapi bisa juga diterapkan pada bidang studi lainnya.

2. Jika menerapkan pembelajaran dengan model TGT, sebaiknya jumlah anggota kelompok maksimal 4 orang, sebab jika jumlah anggota kelompok terlalu banyak, akan mempengaruhi kinerja kelompok

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arnie Fajar. 2004. *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2003. *UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Helmi Hasan. dkk 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: Universitas Negeri Padang
- S. Nasution. 1986. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Yasnidawati. 2007. "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Metode Demonstrasi dan Latihan pada Pembelajaran Teknik Tailoring Kelas II A Semester 3 SMKN 6 Padang" *Laporan Penelitian*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.