

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS X-1
SMA NEGERI 3 MEDAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024 MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT**

Sri Wahyuny Lestari Sihaloho¹, Tampilen², Suriana³

PPG Prajabatan FKIP Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

SMA Negeri 3 Medan, Sumatera Utara, Indonesia³

E-mail: ppg.srisihaloho06@program.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X-1 di SMA Negeri 3 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan dua siklus yang melibatkan seluruh 36 siswa di kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan instrumen tes awal dan tes akhir untuk mengukur keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil analisis data menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 30,5% pada tes awal (*pre test*) menjadi 75% pada siklus I dan 91,7% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan.

Kata Kunci : *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on student learning outcomes in class X-1 at SMA Negeri 3 Medan in the 2023/2024 academic year. This study used a class action research design with two cycles involving all 36 students in class X-1 SMA Negeri 3 Medan. The quantitative approach was used with the initial test instrument and the final test to measure the success of the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model. The results of data analysis showed an increase in student learning completeness, from 30.5% in the initial test (pre test) to 75% in cycle I and 91.7% in cycle II. This finding shows that the application of the TGT type cooperative learning model can improve the learning outcomes of Civics of students in class X-1 SMA Negeri 3 Medan.

Keywords : *Team Games Tournament* (TGT), *Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk karakter bangsa yang bermoral, berintegritas, dan berwawasan kebangsaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Maka dari itu sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya pada mata pelajaran PPKn yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Namun, dalam kenyataannya, hasil belajar PPKn masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dan hasil observasi di lapangan. Rendahnya hasil belajar PPKn ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut (Nasruddin, 2019) Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar (Putra, (021); (Nanda, 2024). Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Berikut adalah hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah dilakukan tes formatif. Pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar yaitu pencapaian hasil belajar siswa sudah memenuhi KKM yang ditetapkan. Selain itu, juga adanya perubahan perilaku positif yang dialami siswa setelah proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David Johnson dan Frank Johnson pada tahun 1970-an. Model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama tim dalam belajar. Model pembelajaran ini menekankan pada kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah “metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar” (Hamdani, 2011).

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah melakukan observasi di kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan. Dari observasi tersebut, ditemukan bahwa guru menggunakan model pembelajaran presentasi. Model pembelajaran presentasi ini dimulai dengan guru menyampaikan materi secara singkat melalui presentasi. Kemudian, guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa yang mewakili seluruh bagian kelas. Setiap kelompok diberi pertanyaan untuk dijawab yang berkaitan dengan materi dasar untuk menguji pengetahuan siswa. Di akhir minggu atau akhir unit, guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Peneliti memilih model TGT (*Team Game Tournament*) sebagai alternatif untuk mengatasi kekurangan model presentasi. Model TGT diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Alasan peneliti memilih model TGT adalah karena selama observasi awal, siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, atau menjawab pertanyaan dari guru. Mereka

lebih memilih untuk melihat presentasi PowerPoint daripada fokus pada materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode presentasi kurang efektif untuk diterapkan pada materi tersebut. Dengan menerapkan model TGT, peneliti berharap siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan saling membantu dalam memahami materi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Model TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar secara bersama-sama dan membangun kepercayaan diri serta keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan di masa depan. Model ini juga mengajarkan peserta didik untuk saling mendukung dan membantu satu sama lain, serta menghargai perbedaan dan keunikan setiap individu. Dengan demikian, model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif dan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21 (Tia Nur Agustiani, 2023). Penelitian tentang efektivitas model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar PPKn telah banyak dilakukan, dan hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Oleh karena itu dengan melihat permasalahan diatas penulis mengambil judul penelitian: “ Upaya meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.”

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan, yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 24 orang perempuan. Hopskins (1993) menyatakan bahwa PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Hopkins dalam Zetty Azizaton Ni'mah (2017) PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. Joni dan Tisno dalam Zetty Azizaton Ni'mah (2017) PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakantindakan yang dilakukannya, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kombinasi tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal pre-test dan post-test untuk mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

- 1. Perencanaan (*planning*)** : Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan yaitu merancang skenario pembelajaran dengan metode pemberian tugas yaitu membagi siswa kedalam kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas di sekolah maupun pekerjaan rumah atau PR.
- 2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)** : Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melaksanakan tindakan sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memberi arahan dan memotivasi siswa sebelum penyajian materi dimulai, menyajikan materi. Setelah penyajian materi selesai siswa diberikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok, memberi evaluasi kepada seluruh siswa dan memberi penghargaan bagi kelompok yang terbaik

3. **Observasi/Pengamatan (Observing)** : Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung, pengamatan mencakup kegiatan siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran dan mengidentifikasi kendala-kendala siswa dalam proses pembelajaran
4. **Analisis dan Refleksi (Reflecting)** Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari lembar observasi dan evaluasi tindakan pertama. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan. Jika masih terdapat kekurangan, maka dilakukan proses pengkajian kembali melalui siklus berikutnya.

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari lembar observasi dan evaluasi tindakan pertama. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan. Jika masih terdapat kekurangan, maka dilakukan proses pengkajian kembali melalui siklus berikutnya. Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan seperti bagan di bawah ini.

Gambar 1. Prosedur PTK Model Kurt Lewin



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan pada tahun pelajaran 2023/2024 pada materi NKRI dan Kedaulatan Wilayah Unit 2 (dua) pada Elemen 4 (empat) Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan yang terstruktur. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan (do), dan evaluasi/refleksi (see). Siklus pertama dimulai pada 20 Februari 2024 dan berlangsung selama dua pertemuan hingga 05 Maret 2024. Tahap pertama melibatkan perencanaan, di mana peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X-1 serta menentukan aspek yang perlu ditingkatkan.

Hasil dari kegiatan siklus I adalah identifikasi masalah proses pembelajaran PPKn di kelas X-1. Peneliti kemudian membuat soal pre test dan post test dengan menggunakan metode dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tahap pelaksanaan (*do*) dimulai dengan mensosialisasikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik, lalu membagi mereka menjadi 6 (enam) kelompok dengan 6 (enam) orang tiap kelompok. Selanjutnya, permainan akademik dilakukan oleh semua anggota kelompok, dan penghargaan diberikan kepada kelompok yang berhasil mencapai kriteria skor yang diterapkan.

Setelah pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh. Tahap terakhir pada siklus I adalah refleksi (*see*) untuk mengidentifikasi kelemahan dan kendala yang dihadapi. Peneliti kemudian berdiskusi dengan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan mencari alternatif penyelesaiannya, yang digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan tindakan siklus II. Berikut adalah rekapitulasi hasil dari pretest, siklus I dan siklus II yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil Pre test

Skor Hasil Belajar	Banyaknya peserta didik		Persentase Jumlah Peserta didik	Presentase Ketuntasan (KKM 70)
	Tuntas	Tidak Tuntas		
0-20	-	-	0 %	30,5 %
21-40	-	18	50%	
41-60	-	5	13,9%	
61-80	9	2	30,6%	
81-100	2	-	5,5%	

Berdasarkan data pada tabel diatas, rata-rata ketuntasan nilai pretest pelajaran PPKn hanya sebesar 30,5% dari total ketuntasan 100%. Hasil pretest menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah 40. Persentase ketidak tuntas mencapai 69,5%, dengan hanya 30,5% yang tuntas dalam mengerjakan pretest. Berdasarkan pengamatan di lapangan, peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan memiliki hasil belajar yang masih jauh dari harapan.

Peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang terfokus pada ceramah, guru memberikan materi tanpa memperhatikan kemampuan peserta didik, dan peserta didik belum mampu mengelaborasi pengetahuan awal dengan pengetahuan baru secara maksimal. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan model pembelajaran yang efektif seperti model kooperatif menjadi penting.

Pembelajaran kooperatif telah menjadi model yang populer dalam pendidikan. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan mencapai pemahaman yang lebih dalam. Pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok dimana mereka berkolaborasi dalam memecahkan masalah, menghasilkan karya, atau menyelesaikan tugas tertentu. Keunggulan dari pembelajaran kooperatif adalah adanya saling ketergantungan yang baik dengan mengakui perbedaan individu. Model kooperatif mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan belajar bersama, dengan tetap menghormati peran dan kontribusi setiap orang dalam kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah jenis pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) menawarkan pendekatan kooperatif dan kompetitif yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dilibatkan dalam membuat perencanaan dan pengelolaan di dalam kelas, suasana kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan emosinya (Hasanah, 2021).

Tabel 2. Hasil Belajar siklus I

Skor Hasil Belajar	Banyaknya peserta didik		Persentase Jumlah Peserta didik	Presentase Ketuntasan (KKM 70)
	Tuntas	Tidak Tuntas		
0-20	-	-	0 %	75%
21-40	-	-	0 %	
41-60	-	5	13,9%	
61-80	23	4	75%	
81-100	4	-	11,1%	

Berdasarkan data pada siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa 25% peserta didik tidak tuntas dan 75% tuntas. Rata-rata kelas sebesar 75% yang tergolong cukup baik, tetapi 25% dari 36 (tiga puluh enam) peserta didik belum mencapai KKM yang diharapkan, yaitu skor 70.

Pada tahap evaluasi/refleksi, peneliti meninjau hasil belajar peserta didik dan menemukan beberapa kekurangan pada siklus I. Peserta didik masih sulit untuk belajar secara kooperatif karena terbiasa dengan pembelajaran kontekstual, belum biasa berkomunikasi aktif dengan guru dan teman, waktu yang tersedia kurang, dan peserta didik kurang menyiapkan diri untuk menguasai materi. Pada saat diskusi dan permainan akademik, banyak peserta didik yang kurang bisa menjawab pertanyaan.

Berdasarkan kendala tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan berupaya mengubah kebiasaan peserta didik dari pasif menjadi aktif, mengubah peran guru dari pengajar menjadi fasilitator, mengupayakan peserta didik untuk mengemukakan dan menjawab pertanyaan, meminimalisir pembuangan waktu, dan memberikan pengertian pentingnya pembelajaran yang berlangsung.

Siklus I dilanjutkan dengan siklus II, di mana model yang mirip digunakan untuk perencanaan dan penerapannya. Namun, pada siklus II, kekurangan refleksi pada siklus I diperbaiki, dan tindakan kelas dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Peneliti lebih menekankan pada pemberian soal-soal latihan dan mengukur hasil belajar peserta didik dengan post test pada akhir siklus II. Efek akhir penuh dari post test siklus II harus terlihat dan dirangkum dalam tabel terlampir.

Tabel 3. Hasil Belajar siklus II

Skor Hasil Belajar	Banyaknya peserta didik		Persentase Jumlah Peserta didik	Presentase Ketuntasan (KKM 70)
	Tuntas	Tidak Tuntas		
0-20	-	-	0 %	91,7%
21-40	-	-	0 %	
41-60	-	-	0%	
61-80	24	3	75%	
81-100	9	-	25%	

Pada siklus II penelitian ini, data hasil belajar menunjukkan bahwa 3 orang peserta didik (8,3%) mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas dan 33 orang peserta didik (91,7%) memperoleh nilai dengan kategori tuntas. Rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah mencapai target yang ditetapkan, yaitu skor minimal 70.

Meskipun hasil belajar peserta didik telah mencapai target, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut meliputi:

1. Kurangnya komunikasi aktif: Peserta didik belum terbiasa berkomunikasi secara aktif dengan guru maupun teman saat merespon jawaban dan mengajukan pertanyaan.
2. Keterbatasan waktu: Waktu 90 menit yang tersedia untuk pembelajaran dengan model TGT terasa kurang.
3. Kurangnya persiapan materi: Peserta didik kurang siap dengan materi yang diajarkan, sehingga saat diskusi dan permainan akademik, banyak yang tidak dapat menjawab pertanyaan.

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, dilakukan tindakan refleksi dan perbaikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan komunikasi aktif: Upaya dilakukan untuk mendorong peserta didik agar terbiasa mengemukakan dan menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman.
2. Meminimalisir pembuangan waktu: Tindakan disesuaikan dengan perencanaan untuk memaksimalkan waktu pembelajaran.
3. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran: Peneliti memberikan pengertian dan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran dan berusaha membuatnya menjadi menyenangkan.
4. Memberikan penjelasan materi yang jelas: Peneliti berusaha memberikan penjelasan materi dengan se jelas-jelasnya dan memberikan salinan materi satu minggu sebelum pelajaran dimulai agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Hal ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. PTK ini secara umum mampu mencapai tujuan yang diantisipasi, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari terpenuhinya standar yang ditetapkan, khususnya hasil belajar menjelang akhir siklus II telah memenuhi standar yang ditetapkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai hasil belajar sebesar 83,85 menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA yang dilakukan oleh (Lakapu, M.D, 2023) di SMA Negeri 10 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media question card dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas X. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 72,15 pada pra-siklus menjadi 84,8 pada siklus II.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan oleh Randi Saputra, Junaidi H. Matsum dan Harjito di SMA Negeri 3 Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKN peserta didik kelas X. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 70,25 pada pra-siklus menjadi 82,5 pada siklus II (Randi, 2024) .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar PPKn dan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran kontekstual atau konvensional. Hasil belajar PPKn peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan yang menerapkan model TGT lebih baik daripada mereka yang menerapkan model kontekstual. Penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang lebih aktif dan interaktif, seperti permainan

dan diskusi, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan berkomunikasi efektif. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan berkomunikasi efektif. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang memerlukan berpikir kritis dan berkomunikasi efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan berkomunikasi efektif.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X-1 SMA Negeri 3 Medan tahun pelajaran 2023/2024 dapat meningkatkan hasil belajar PPKN peserta didik. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 6 (enam) orang yang heterogen sehingga peserta dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang lebih aktif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan berkomunikasi efektif. Hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan model TGT, yaitu adapun ketuntasan hasil belajar keseluruhan peserta didik pada *pre test* berada di 30,5%. Kemudian terjadi peningkatan pada hasil belajar pada persentase 75% dan 91,7%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Guru harus membangun suasana kelas yang menyenangkan dan memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) harus dilakukan dengan siklus yang terstruktur, dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi/refleksi untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi.
3. Guru harus memperhatikan kemampuan dan minat siswa dalam menerapkan model *Team Games Tournament* TGT, serta memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, tidak hanya PPKn.

Daftar Pustaka

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Lakapu, M. D. (2023). Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Team Games Tournament) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Banat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3809-3822.
- Nasruddin Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru [Journal]. - [s.l.] : *Jurnal Sains Riset* , 2019. Volume 9, Nomor 1, April 2019.
- Nanda, D. W., Duhn, I., Prananda, G., Pebriana, P. H., Andiopenta, A., Ridwan, M., & Ricky, Z. (2024). Exploring Indonesian senior high school teachers' perceptions of first

- language use in teaching English. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 371-381.
- Randi, R. S. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar ppkn peserta didik kelas X IPA1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87-96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2>, p87-96.
- Putra, K. T. H., Prananda, G., Meilana, S. F., Silitonga, M., Amon, L., Pertiwi, S., ... & Simorangkir, S. B. (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tia Nur Agustiani Suryadi, Gunawan Anggia Rahman Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan *Understanding By Design* (Ubd) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar [Journal]. - [s.l.] : *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2023.
- Zetty Azizaton Ni'mah. (2017). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru Antara Cita dan Fakta. *Jurnal Realita*, Volume: 15; Nomor: 1; Tahun 2017