

Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Tkro-2 Smk Negeri 2 Bojonegoro

Rinda Listya Antari, Listyaningsih, Totok Sujatmiko
rindalistya@gmail.com, listyaningsih@unesa.ac.id,
totoksujatmiko93@gmail.com

Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Surabaya,
SMK Negeri 2 Bojonegoro

Abstrak

Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk memiliki keterampilan khusus yang dapat membantunya untuk bisa langsung menghadapi dunia industri atau dunia kerja. Dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas dan memiliki keterampilan maka guru memegang peran yang sangat penting dalam prosesnya. Proses pembelajaran di kelas bergantung pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru, apabila guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton dan cenderung sama disetiap pertemuan maka peserta didik akan merasa bosan dan hal ini akan mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar dari peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran team game tournament untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X TKRO 2 SMK Negeri 2 Bojonegoro. Desain penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peserta didik pada tahap pra siklus sebesar 60,7. Sedangkan nilai rata-rata peserta didik pada tahap siklus I sebesar 72 dan nilai rata-rata pada tahap siklus II sebesar 80,5. Berdasarkan tabel nilai ketuntasan maka pelaksanaan siklus berakhir di siklus II karena telah mencapai nilai ketuntasan yaitu di atas 76. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran team game tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X TKRO 2.

Keyword: Model Pembelajaran, TGT, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari peran guru, karena melalui guru informasi dan pengetahuan itu disampaikan. Guru juga menjadi model dan teladan bagi peserta didiknya. Hal ini sesuai dengan semboyan tempo dulu yaitu guru adalah sosok yang selalu digugu dan ditiru, digugu atas ucapan dan perintahnya serta ditiru dalam perilakunya sehari-hari. Maka peran guru memegang kendali yang sangat besar apabila ingin menciptakan sumber daya manusia (sdm) yang berkualitas. Salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh seorang guru dalam mengajar adalah ketepatan dalam menentukan metode pembelajaran yang efektif di kelas. Penentuan metode pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat kemampuan dari masing-masing peserta didik agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat merata dan dipahami dengan baik oleh semua peserta didiknya.

Menurut Merti (2020:316) dijelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan (proses) yang sistematis yang terdiri dari beberapa komponen: perencanaan pembelajaran; Untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari dan mengevaluasi apa yang telah dipelajari. Ketiga komponen ini saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Dalam hal perencanaan, guru terlebih dahulu harus memahami karakteristik setiap peserta didik agar dapat merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik. sehingga pembelajaran yang terjadi akan menjadi bermakna bagi peserta didik. komponen kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, dalam komponen ini guru harus mengamati dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin. Komponen terakhir yaitu evaluasi pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran yang baik maka guru harus selalu melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk dapat menilai kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat dijadikan sebagai dasar

dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya.

Kecerdasan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sangat menentukan kualitas hasil pembelajaran. Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan kini kebanyakan guru hanya menerapkan model pembelajaran dengan paradigma lama yang cenderung monoton. Dalam paradigma pembelajaran lama guru berperan sebagai pusat pembelajaran *atau teacher centered*. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran hanya terjadi dalam satu arah yaitu dari guru kepada peserta didik saja, hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif karena kurangnya peran dari peserta didik di dalam pembelajaran dan hanya bersifat pasif saja. Maka seyogyanya pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik dalam prosesnya sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih hidup karena semua elemen dalam kegiatan pembelajaran terlibat di dalamnya.

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan di jenjang menengah yang lebih mengutamakan peserta didiknya memiliki keterampilan khusus dalam satu bidang dan dipersiapkan untuk bisa langsung terjun ke dunia kerja. Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk memiliki keterampilan khusus yang dapat membantunya untuk bisa langsung menghadapi dunia industri atau dunia kerja. Dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas dan memiliki keterampilan maka guru memegang peran yang sangat penting dalam prosesnya. Proses pembelajaran di kelas bergantung pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru, apabila guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton dan cenderung sama disetiap pertemuan maka peserta didik akan merasa bosan dan hal ini akan mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar dari peserta didik.

Arends dalam Suprijono (2009:46) menyatakan bahwa Metode pengajaran memungkinkan guru untuk mengikuti metode yang digunakan dan tujuan pelajaran. Langkah-langkah dan metode pendidikan lingkungan dan kelas. Sedangkan menurut Joyce & Weil dalam Isjoni (2013:50) menyatakan bahwa Metode pengajaran adalah pengorganisasi kurikulum. Mereka diidentifikasi dan digunakan untuk mengatur materi pembelajaran dan membimbing guru untuk menyajikan konten di kelas. Berdasarkan kutipan tersebut, gaya mengajar dapat disimpulkan dari makna seorang guru mengajar di kelas.. Maka sangat penting bagi seorang guru dapat dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang variatif bagi peserta didik.

Seorang guru harus bisa mengelola kelas dengan baik serta harus bisa memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam suatu kelas. Salah satu metode pembelajaran yang biasa

diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif.

Dalam Isjoni (2013:15) dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan berkolaboratif dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Riyanto dalam Sukasih (2018:225) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan akademik dan sosial, termasuk keterampilan interpersonal. Melalui pembelajaran kooperatif, pembelajaran aktif dapat diatur dan keterampilan/kemampuan peserta didik dapat berkembang baik akademik maupun sosial secara bersamaan.

Salah satu contoh dari model pembelajaran kooperatif adalah TGT (Teams Games Tournament). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membuat peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik secara heterogen berdasarkan kemampuan,

jenis kelamin, agama, dan lain sebagainya. Pembelajaran TGT dilaksanakan secara heterogen sehingga semua peserta didik dianggap sama kedudukannya. Pembelajaran tipe ini menitikberatkan peran aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran menggunakan tipe TGT dapat menumbuhkan sikap tanggungjawab, kerja sama, kejujuran dan motivasi belajar. Model pembelajaran TGT terdiri atas lima langkah yaitu : penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan pemberian penghargaan kelompok. Pembelajaran tipe TGT termasuk juga ke dalam jenis games based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran menggunakan jenis permainan akan lebih bisa meningkatkan partisipasi dan minat peserta didik di kelas.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di kelas X TKRO 2 pada hari Selasa tanggal 07 Maret 2023, diketahui bahwa kondisi ruang kelas

tersebut tidak memungkinkan untuk penggunaan LCD dan speaker dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan ruang kelas yang sangat luas, terdapat jendela yang pecah dan tidak adanya korden untuk menutupi jendela agar cahaya tidak masuk saat hendak menggunakan LCD. Berdasarkan hasil tes diagnostik non kognitif yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 10 Maret 2023, diperoleh hasil bahwa mayoritas peserta didik di kelas X TKRO 2 memiliki gaya belajar kinestetik. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan dengan peserta didik di kelas X TKRO 2 pada hari Jumat tanggal 10 Maret 2023, diketahui bahwa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru Pendidikan Pancasila hanya menggunakan metode yang monoton yaitu ceramah dan pelaksanaan pembelajaran tidak dilaksanakan secara penuh namun hanya 1 jam pelajaran saja sehingga peserta didik memiliki banyak waktu kosong di saat pembelajaran seharusnya masih berlangsung. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila

Bapak Totok Sujatmiko, S. Pd pada hari selasa tanggal 14 Maret 2023, diperoleh informasi bahwa nilai Pendidikan Pancasila dari peserta didik di kelas X TKRO 2 masih kurang memuaskan, hal ini juga terlihat dari saat guru memberikan tugas namun peserta didik banyak yang tidak mengumpulkan tugas tersebut atau mengumpulkan setelah deadline telah selesai. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih tradisional, menurut Rosita, dkk (2023:172) pembelajaran tradisional hanya berpusat kepada guru, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan guru memberikan ceramah, menjelaskan di depan peserta didik selama di kelas dan aktif serta proaktif mengajukan pertanyaan di kelas sehingga minim peran dari peserta didik.

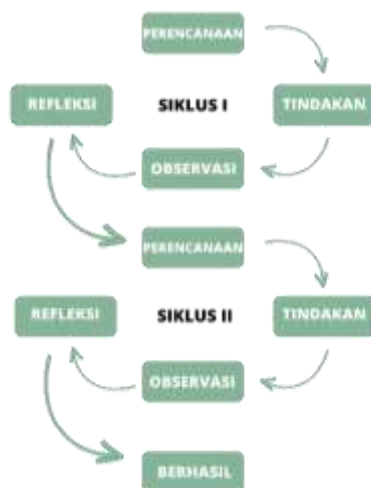
Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada materi hak dan kewajiban warga Negara dalam konteks NKRI. Model

pembelajaran TGT dipilih karena dianggap paling sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada di lapangan, dengan menggunakan model pembelajaran TGT maka peserta didik akan melaksanakan pembelajaran tidak secara monoton atau satu arah saja dari guru ke peserta didik seperti biasanya namun pembelajaran akan dilaksanakan dengan metode bermain sehingga setiap peserta didik berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik di kelas X TKRO 2 SMK Negeri 2 Bojonegoro tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 yang semuanya berjenis kelamin laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023 - 14 April 2023 yang diawali dengan tahap pra siklus hingga siklus II. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan

sebanyak dua siklus. Pada masing-masing siklus dilaksanakan secara bertahap mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta mengatasi berbagai permasalahan yang ada di dalam kelas seperti hasil belajar. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini dapat dilihat lebih jelas pada gambar berikut :



Gambar 1. Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas

Berdasarkan gambar tahap penelitian diatas, penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Kegiatan pada siklus pertama dimulai dengan tahap perencanaan. Kemudian

dilanjutkan dengan pelaksanaan dan sekaligus dilakukan pengamatan oleh pengamat. Setelah itu dilakukan refleksi untuk mengetahui apa aja yang perlu diperbaiki dari siklus satu dalam sebuah pembelajaran dan akan dilanjutkan dengan penerapan siklus dua. Pada siklus dua, tahapannya sama yaitu mulai dari perencanaan, namun perencanaan ini berdasarkan hasil refleksi pada siklus satu, sehingga tidak mengulang kesalahan yang sama. langkah selanjutnya adalah pelaksanaan yang sekaligus dengan pengamatan. Hasil dari siklus dua, akan tetap di refleksikan dan memunculkan tindakan lainnya berupa tindakan yang haru dilaksanakan selanjutnya.

Data yang digunakan sebagai keperluan analisis dalam penelitian ini berupa data tentang hasil belajar berupa nilai tes yang diperoleh melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada saat awal (pra siklus) dan di akhir setiap siklus. Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar

sehingga teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes berbentuk soal pilihan ganda dilakukan setelah pemberian tindakan implementasi model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Selain menggunakan instrumen tes, peneliti juga menggunakan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi awal peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran selama pelaksanaan penelitian, observasi digunakan untuk mengamati antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan wawancara dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan peserta didik di kelas X TKRO-2. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber Bapak Totok Sujatmiko, S. Pd. Selaku guru mata pelajaran pendidikan pancasila. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara meliputi karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik dalam belajar serta hambatan-hambatan yang dirasakan saat

pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas X TKRO 2. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil belajar masing-masing peserta didik dianggap tuntas apabila telah mencapai KKM 76.

Nilai ketercapaian peserta didik disusun dalam rentang antara 0 sampai 100 yang dikategorikan ke dalam 5 taraf keberhasilan seperti yang tertulis di tabel berikut :

Tabel 1. Nilai ketercapaian hasil belajar peserta didik

Skor peserta didik	Taraf keberhasilan
81 - 100	Sangat baik
61 - 80	baik
41- 60	cukup
21 - 40	kurang
0 - 20	Sangat kurang

Tabel di atas digunakan sebagai standar pelaksanaan penelitian. Hasil akhir dari setiap siklus akan dicocokkan dengan tabel di atas untuk mengetahui kualitas pembelajaran di dalam kelas. Hasil dari setiap siklus akan diamati dan

diberi label taraf keberhasilan sesuai dengan nilai pada tabel tersebut. Namun hasil akhir akan tetap disesuaikan dengan nilai ketuntasan yang sesuai dengan KKM yaitu 76. Saat hasil tes yang diperoleh oleh peserta didik sudah mencapai angka 76 atau lebih maka siklus dapat dihentikan

Hasil dan Pembahasan

Pra siklus

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus dilaksanakan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dilakukan dengan ceramah, diskusi kelompok dan presentasi. Dalam pelaksanaan tahap pra siklus guru mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas X TKRO 2 ketika menggunakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengamati dan menganalisis isi berita tanpa adanya gerakan tubuh (kinestetik). Ketika diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas terbukti hanya ada 2 dari 4 kelompok yang telah selesai menyelesaikan tugasnya dan melakukan presentasi di depan kelas.

Setelah presentasi selesai,

dibagikan tes berbentuk pilihan ganda yang dilakukan sebagai pre test. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik masih berada di bawah nilai ketercapaian. Hasil nilai pre test disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Pra Siklus

Skor peserta didik	Taraf keberhasilan	Frekuensi
81 - 100	Sangat baik	0
61 - 80	baik	22
41- 60	cukup	8
21 - 40	kurang	6
0 - 20	Sangat kurang	0

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa dari total 36 peserta didik tidak ada yang mendapat nilai direntang 81-100 atau kategori sangat baik. Kemudian terdapat 22 peserta didik yang mendapatkan nilai direntang 61-80 atau tergolong kategori baik. Terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan nilai direntang 41-60 atau termasuk kategori cukup. Terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai direntang 21 - 40 atau termasuk dalam kategori kurang dan

tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai direntang 0-20 atau termasuk dalam kategori sangat kurang.

Berdasarkan hasil tabulasi diketahui peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM atau ≥ 76 sebanyak 2 peserta didik dan apabila diprosentasekan adalah sebesar 5,5% peserta didik yang telah mencapai indikator ketercapaian. Sehingga masih terdapat 34 peserta didik atau jika diprosentasekan sebesar 94,5% peserta didik yang belum mencapai nilai ketercapaian yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 76, nilai tersebut merupakan standar minimum ketercapaian. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik pada tahap pra siklus ini adalah 36. Rata-rata nilai peserta didik yang diperoleh pada tahap pra siklus ini adalah 60,7 yang apabila dibulatkan ke atas menjadi 61, apabila dicocokkan dengan tabel 1 nilai ketercapaian hasil belajar maka rata-rata tersebut termasuk dalam kategori baik.

Siklus I

Siklus pertama ini terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan (modul ajar, media pembelajaran, LKPD, asesmen), tindakan (pelaksanaan model team game tournament), observasi (guru mengamati proses pembelajaran) dan refleksi. Siklus pertama didasarkan pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya yang monoton hanya dilaksanakan menggunakan metode ceramah sedangkan berdasarkan tes diagnostik peserta didik di kelas X TKRO 2 memiliki gaya belajar kinestetik sehingga tidak adanya kesesuaian antara gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dengan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas, hal ini akhirnya juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Siklus pertama ini dilaksanakan dengan model team game tournament yang menggunakan media kartu hak dan kewajiban. Pada awal pembelajaran guru memberikan pengantar materi dan memberi motivasi pada peserta didik. Guru membagi peserta didik dalam lima kelompok secara acak. Peserta didik

ditugaskan belajar dalam kelompok (*team*) dengan salah seorang menjadi tutor sebaya. Selama permainan berlangsung, peserta didik tidak boleh menggunakan gawai. Guru membagikan 25 kartu hak dan kewajiban serta lembar kerja peserta didik yang digunakan sebagai lembar jawaban. Setiap kelompok secara bergantian mengambil 5 kartu dari masing-masing kelompok secara acak. Setelah semua kelompok mengumpulkan 20 kartu dari kelompok lain maka sisa kartu yang tidak dipilih akan dikembalikan kepada guru. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dan menentukan jenis kartu yang dimiliki termasuk ke dalam hak atau kewajiban. Kelompok yang selesai lebih dahulu akan mendapatkan poin tambahan. Sistem penilaian adalah sebagai berikut : 1 kartu benar mendapat +1, jawaban kosong mendapat 0 poin, dan jawaban salah mendapat -1. Kelompok yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan

(*reward*).



Gambar 2. Diskusi kelompok

Setelah pembelajaran selesai, guru membagikan lembar tes kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar dan ketercapaian pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari itu. Setelah dilakukan tabulasi dan analisis data diperoleh nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus I

Skor peserta didik	Taraf keberhasilan	Frekuensi
81 - 100	Sangat baik	3
61 - 80	baik	28

41- 60	cukup	5
21 - 40	kurang	0
0 - 20	Sangat kurang	0

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 81-100 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Terdapat 28 peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 61-80 atau termasuk dalam kategori baik. Kemudian terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 41-60 atau termasuk dalam kategori cukup. Tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 21-40 atau termasuk dalam kategori kurang dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 0-20 atau termasuk dalam kategori sangat kurang.

Berdasarkan hasil tabulasi diketahui peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM atau ≥ 76 sebanyak 16 peserta didik dan apabila diprosentasekan adalah sebesar 44,4% peserta didik yang telah mencapai

indikator ketercapaian. Maka masih terdapat 20 peserta didik yang apabila diprosentasekan sebesar 55,6% peserta didik yang belum mencapai standar ketercapaian yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa pada hasil belajar siklus I ini nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik adalah 88 sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik pada tahap ini adalah 56. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I adalah 72, apabila dicocokkan dengan tabel 1 nilai ketercapaian hasil belajar maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori baik.

Siklus II

Siklus kedua terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari proses kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di siklus I, maka dibuatlah perencanaan pada siklus II ini sebagai berikut : menyusun modul ajar, asesmen, media pembelajaran dan LKPD. Karena hasil yang diperoleh pada siklus I

mengalami kenaikan yang cukup baik apabila dibandingkan dengan tahap pra siklus maka kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II tidak berbeda jauh dengan siklus I.

Langkah-langkah pemberian tindakan pada siklus II yang dilakukan guru sama dengan siklus I. Peserta didik tetap bekerja dalam sebuah kelompok yang sama dengan siklus sebelumnya. Namun pada siklus II ini LKPD hanya digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan kelompok namun lembar jawaban ditulis di papan tulis yang ada di depan kelas. . Guru membagikan 25 kartu hak dan kewajiban serta lembar kerja peserta didik yang digunakan sebagai lembar jawaban. Setiap kelompok secara bergantian mengambil 5 kartu dari masing-masing kelompok secara acak. Setelah semua kelompok mengumpulkan 20 kartu dari kelompok lain maka sisa kartu yang tidak dipilih akan dikembalikan kepada guru. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dan menentukan jenis kartu yang dimiliki termasuk ke dalam

hak atau kewajiban. Setiap kelompok akan menulis kembali isi dari kartu hak dan kewajiban di depan papan tulis sesuai dengan kolom hak atau kewajiban. Kelompok yang mampu menyelesaikan lebih dahulu dan mendapat poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan (*reward*).



Gambar 4. Pelaksanaan tindakan siklus II

Setelah pembelajaran selesai, guru membagikan lembar tes kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar dan ketercapaian pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari itu. Setelah dilakukan tabulasi dan analisis data diperoleh nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siklus II

Skor peserta didik	Taraf keberhasilan	Frekuensi
81 - 100	Sangat baik	17
61 - 80	baik	19
41 - 60	cukup	0
21 - 40	kurang	0
0 - 20	Sangat kurang	0

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat 17 peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 81-100 atau termasuk dalam kategori sangat baik. Terdapat 19 peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 61-80 atau termasuk dalam kategori baik. Kemudian tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 41-60 atau termasuk dalam kategori cukup. Lalu tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 21-40 atau termasuk dalam kategori kurang dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang 0-20 atau termasuk dalam kategori sangat

kurang. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM atau ≥ 76 sebanyak 29 peserta didik dan apabila diprosentasekan adalah sebesar 80,5% peserta didik yang telah mencapai indikator ketercapaian. Maka masih terdapat 7 peserta didik yang apabila diprosentasekan sebesar 19,5% peserta didik yang belum mencapai standar ketercapaian yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa pada pada hasil belajar siklus II ini nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik adalah 96 sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik pada tahap ini adalah 64. Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus II adalah 80,5% apabila dilakukan pembulatan ke bawah maka diperoleh prosentase sebesar 81%, apabila dicocokkan dengan tabel 1 nilai ketercapaian hasil belajar maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan rincian hasil dari

tahap pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap tahapannya. Untuk memudahkan dalam pembacaan data maka disajikan grafik terkait nilai rata-rata hasil belajar dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagai berikut :



Grafik 1. Rincian Nilai Rata-rata Hasil Belajar Keseluruhan

Berdasarkan grafik rincian nilai rata-rata hasil belajar materi hak dan kewajiban warga Negara dalam konteks NKRI di kelas X TKRO 2 mengalami peningkatan di tiap fasenya. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata hasil belajar adalah sebesar 60,7% yang apabila dibulatkan maka menjadi 61%. Kemudian pada tahap siklus I diperoleh

nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72%. Terakhir pada tahap siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah sebesar 80,5% yang apabila dibulatkan maka menjadi 81%.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X TKRO 2 pada materi hak dan kewajiban warga Negara dalam konteks NKRI. Penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X TKRO 2 dan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa peserta didik di kelas X TKRO 2 memiliki nilai hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini dipengaruhi oleh kurang bervariasinya metode dan media pembelajaran yang dilakukan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan juga jam pelajaran yang berlangsung pada jam siang juga ikut memberikan dampak. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti dan guru membuat rencana pembelajaran yang menarik dan dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas meningkat dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang berbeda dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru sepakat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas X TKRO 2 SMK Negeri 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

Pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sunarti, 2018). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianggap tepat untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas X TKRO 2 SMK Negeri 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena memiliki tahap-tahap kegiatan yang dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT adalah untuk

melibatkan seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan mengandung unsur permainan. Peserta didik belajar bersama menyelesaikan tugas dalam satu tim. Peserta didik mendapatkan pengakuan secara individual dan dukungan sebagai anggota kelompok untuk menunjukkan kemampuannya di depan umum. Hal ini sesuai dengan teori DeVries (dalam Agustina, 2017) menyatakan bahwa TGT mengubah cara peserta didik bekerja pada tugas-tugas akademik. Berdasarkan penelitian Perwiraningtyas (2015) dapat diketahui bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan.

pembelajaran menggunakan model Team Game Tournament mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X TKRO-2. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai tes yang

telah dilaksanakan pada setiap siklusnya. Pada akhir siklus II nilai tes yang diperoleh telah melebihi nilai ketercapaian sehingga dapat diartikan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas XTKRO-2 menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament telah berhasil.

Daftar Pustaka

- Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sdn Jejangkit Muara 2. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 2(1), 18-26. <https://doi.org/10.33654/sti.v2i1.375>
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Firman. Nurmiati. Nurfitriyani. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Faktor : *Jurnal Ilmiah Kependidikan (XXXX)*, X(X), XX-XX <https://doi.org/10.30998/xxxxx>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistyia Dewi, E. (2017). Pengaruh model pembelajaran tgt menggunakan media puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi siswa kelas viii mts n 1 semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Paramita, N. C. (2018). Peningkatan keaktifan siswa melalui model kooperatif tipe tgt dengan media word search puzzle dan crossword puzzle di kelas xi mipa 6 sma muhammadiyah 1 karanganyar tahun pelajaran 2018/2019, 4(1), 75-84.
- Perwiraningtyas, A. (2015). Penerapan model pembelajaran tgt untuk meningkatkan keaktifansiswa dalam pembelajaran ips kelas v di delanggu.
- Putra, D.A, dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. 13(2). 895-904.
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Onterseptions*. 4(2). 8-16.

- Rosiana, dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Kearifan Lokal Di Kelas 4 SD Muhammadiyah 4 Kota Batu. *Jurnal Reforma* .13(1). 171-177
- Sasongko, N., & Haryanto, H. (2016). Keefektifan metode inquiry terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas x pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 4052.
- Sunarti, N. N. (2018). Meningkatkan hasil belajar pkn melalui implementasi kooperatif learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 311-318.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (27 ed.). Bandung: CV Alfabeta
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams GameTournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(3), 224-229
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Jurnal Wahana Didaktika*. 2(1). 68-81.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di smk negeri 1 saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139