



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn

Musthofa Rizal¹, Siti Tiara Maulia¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ¹Rizalaja041@gmail.com, ²Sititiaramaulia@unj.ac.id

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Merangin. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Experimental Design*. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Merangin yang terdiri dari 2 kelas, dua kelas dari jumlah populasi yaitu VIII F (kelas Eksperimen) dan VIII D (Kelas Kontrol) sebagai sampel penelitian. Instrumen tes dalam penelitian ini berupa soal latihan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada uji normalitas dan homogenitas juga berdistribusi normal dan homogen, kemudian pada uji paired sample test diketahui bahwasannya nilai sig (2tailed) adalah 0,00 atau lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Signifikasi penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Merangin. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yakni dengan hasil akhir yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Merangin.

Kata Kunci: TGT, PPKn, Hasil Belajar

Abstract – This study aims to determine the effect of the *Teams Games Tournamen* (TGT) Cooperative Learning Model in Improving PPKn Learning Outcomes for Class VIII Students of SMP Negeri 4 Merangin. This research is included in the *Experimental Design* research. The population of this study included all students of class VIII SMP Negeri 4 Merangin which consisted of 2 classes, two classes of the total population, namely VIII F (Experimental Class) and VIII D (Control Class) as research samples. The test instrument in this study was in the form of practice questions. Based on the results of the study, the data obtained in the normality and homogeneity tests were also normally distributed and homogeneous, then in the paired sample test it was found that the sig (2 tailed) value was 0.00 or less than 0.05 ($0.00 < 0.05$). Significance of the use of the *Teams Games Tournamen* (TGT) learning model for the learning outcomes of Civics subjects in class VIII students of SMP Negeri 4 Merangin. So it can be said that H_a is accepted and H_o is rejected, namely the final result is that there is an influence of the *Teams Games Tournamen* (TGT) learning model on learning outcomes in PPKn subjects for class VIII students of SMP Negeri 4 Merangin.

Keywords: TGT, PPKn2, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (*Undang Undang No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*, 2003). Pendidikan Nasional di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dan menyeluruh, mengembangkan kreativitas dan inovasi, serta membentuk karakter yang berakhlak mulia, mandiri, dan bertanggung jawab. Pendidikan Nasional di Indonesia terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan. Kualitas proses pendidikan menggejala pada dua segi, yaitu kualitas komponen dan kualitas pengelolaannya. Kedua segi tersebut satu sama lain saling tergantung (Ilham, 2019:114).



Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, maka guru mempunyai tugas dan peranan yang sangat penting. Tugas seorang guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi lebih jauh dari itu juga turut membentuk pribadi anak didik agar menjadi manusia pembangunan sesuai dengan yang dinyatakan dalam filsafah Negara Pancasila dan UUD 1945. Tanpa pendidik yang standar, rasanya pembinaan yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka pengembangan skill anak didiknya berpeluang tidak maksimal (Helda, 2021:62). Maka dari itu guru merupakan komponen terpenting dalam mewujudkan pendidikan nasional, karena guru merupakan aktor utama dalam menjalankan proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru bertatap muka langsung kepada siswa yang berada di dalam kelas, oleh karena itu guru diharapkan mampu menguasai berbagai jenis model pembelajaran dan juga guru diharapkan mampu membuat inovasi-inovasi terbaru yang dapat menumbuhkan semangat/motivasi siswa dalam belajar serta keaktifan sehingga siswa mampu memberikan hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di VIII SMP Negeri 4 Merangin peneliti melihat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru masih cenderung menggunakan model konvensional yaitu ceramah, itu dapat mengurangi ketertarikan siswa pada setiap kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan terhadap model-model pembelajaran yang sangatlah diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru serta penyerapan materi pembelajaran oleh siswa. Sehingga model pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yaitu 78.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam hal ini diperlukan sebuah model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 4 Merangin adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Laili et al., 2021, pp. 126–127) Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *tournament* akademik dimana peneliti memberikan kuis-kuis lalu setiap kelompok berlomba menjawabnya, melihat peningkatan dari setiap individu ini menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut diketahui berdasarkan peningkatan perolehan hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan dalam proses belajar mengajar (Ismah & Ernawati, 2018, p. 83) karena didalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun mahasiswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun melalui komunikasi antar anggota kelompok. Sedangkan peranan tugas dilakukan dengan pembagian tugas antar anggota kelompok selama kegiatan. Kelebihan dalam pembelajaran kooperatif yaitu siswa bisa saling membantu dan berdiskusi bersama-sama dalam menyelesaikan kegiatan belajar (Wijayanti, 2016, p. 15).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Keaktifan 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 (Sandyagraha, 2018, p. 67). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) (Mashup, 2020, p. 2).

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka di rumuskan masalah yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar



PPKn. Berdasarkan dari permasalahan ini penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *learning tipe teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan Metode penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan *eksperimen*, menurut (Arikunto, 2014, p. 34) Metode penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan adanya sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dengan cara menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Penggunaan metode eksperimen pada penelitian ini yaitu peneliti ingin melihat sebab-akibat antara dua variabel. Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri 4 Merangin Tahun ajaran 2021/2022. Populasi siswa kelas VIII di SMPN Negeri 4 Merangin berjumlah 11 (Kelas) dengan masing-masing setiap kelas terdiri dari 27 siswa sampai 31 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Sampel yang diambil yaitu dua kelas yang terdiri dari satu kelas eksperimen yaitu kelas VIII F yang akan mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan satu kelas kontrol yaitu kelas VIII D yang akan mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara melaksanakan observasi dan tes untuk memperoleh hasil belajar siswa, sedangkan untuk teknik analisis data sendiri penelitian ini menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan bentuk desain pretest (tes awal) posttest (tes akhir). Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Merangin. Pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelas, penulis sudah menentukan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol sesuai dengan hasil pengamatan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan oleh penulis. Dalam suatu kelas eksperimen penulis menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Konvensional/ceramah.

Dalam penelitian ini penulis melakukan sebanyak 6 kali pertemuan yakni 3 kali pertemuan untuk kelas eksperimen sedangkan 3 kali pertemuan untuk kelas kontrol pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan suatu instrument penelitian berupa soal yang diukur sebelum penggunaan model pembelajaran dan sesudah penggunaan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas VIII F sangat mempengaruhi hasil belajar dalam proses pembelajaran sehari-hari setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* kebiasaan siswa sangat berbeda seperti salah satunya sudah mulai berani menjawab dan berpendapat saat aktivitas presentasi kelompok siswa sudah mencoba berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru, berbeda dengan kelas kontrol yaitu VIII D tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dimana aktivitas belajar mereka masih seperti biasanya.

Penerapan model pembelajaran TGT dapat dideskripsikan sebagai berikut, pembentukan kelompok Pertama-tama, siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang, kelompok-kelompok tersebut harus heterogen, artinya setiap kelompok harus terdiri dari siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang, pelatihan individual Setiap anggota kelompok diberi pelatihan secara individual mengenai materi yang akan dipelajari dalam TGT, dalam pelatihan ini, siswa dapat belajar secara mandiri atau melalui bimbingan guru. Kuis awal setelah pelatihan individual selesai, siswa diberi kuis awal untuk mengetahui seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Turnamen akademik setiap kelompok akan berkompetisi dalam turnamen akademik. Pada tahap ini, setiap kelompok akan memilih seorang



wakil untuk mengikuti turnamen. wakil dari masing-masing kelompok akan bertanding dengan wakil dari kelompok lain dalam menguasai materi pelajaran, kuis kelompok Setelah turnamen akademik selesai, kelompok-kelompok kembali bersama untuk mengerjakan kuis kelompok. Kuis kelompok ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami materi pelajaran secara menyeluruh, penghargaan kelompok yang memenangkan turnamen akan diberi penghargaan dalam bentuk apapun yang disepakati bersama (yulawati, 2021, p. 359), hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, Evaluasi Guru akan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa melalui kuis awal dan kuis kelompok. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran TGT

Dari analisis skor soal latihan siswa kelas eksperimen diperoleh data: Skor tertinggi = 80, Skor terendah = 34, rerata 48,66. Berdasarkan nilai KKM 78, maka nilai hasil belajar kelas eksperimen sebelum menggunakan model TGT tergolong kategori rendah. Sedangkan skor nilai hasil belajar kelas kontrol didapat data sebagai berikut; Skor tertinggi = 80, Skor terendah = 26, rerata 49,75. Jadi kerjasama siswa untuk kelompok penggunaan model pembelajaran Konvensional juga tergolong rendah.

Berdasarkan hasil uji paired sample test pada kelas VIII F eksperimen didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,00 dimana lebih kecil dari nilai 0,05 ($0,00 < 0,05$) dan pada kelas VIII D kelas kontrol didapatkan signifikansi sebesar 0,063. maka dapat disimpulkan H_a Diterima dan H_o ditolak, jadi bias dilihat adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VIII F di SMP Negeri 4 Merangin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada variabel X yakni model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terbukti dapat berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y yakni Hasil belajar. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar siswa yang diketahui dari hasil peningkatan hasil belajari yang diukur dengan menggunakan SPSS 24 setelah penerapan model pembelajaran TGT. Maka dari itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sangat baik diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan bermain dan aktivitas siswa dalam kelompok. Data yang di peroleh pada uji normalitas dan homogenitas juga berdistribusi normal dan homogen, kemudian pada uji paired sample test diketahui bahwasannya nilai sig (2tailed) adalah 0,00 atau lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Merangin.

Sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yakni dengan hasil akhir yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Merangin.

REFERENCES

- Anak Agung Ngurah yulawati. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Arikunto, S. (2014). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. 34–49.
- Astuti Wijayanti. (2016). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT SEBAGAI*



*UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA DASAR MAHASISWA PENDIDIKAN
IPA. XI(1), 1–23.*

- Ilham, D. (2019). *Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional*. 8(3), 109–122.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Mukminah, Eka Fitriani, Mashup, S. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(2), 1–5.
- Nyoman, I. D., & Sandyagraha, G. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP TINGKAT KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS XI AKOMODASI PERHOTELAN SMK SASTRA MANDALA*. 1(1), 63–73.
- Undang Undang No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). 1.
- Yanti STAI Rakha Amuntai, H., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2021). Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional Pendidikan Indonesia. *Adiba: Journal of Education*, 1(1), 61–68.