

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 17 MEDAN

Fauziah Desrini

Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: fdesrini16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan dengan jumlah populasi sebanyak 311 siswa, yang terdiri dari sembilan (9) kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan observasi. Dimana kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT terdapat 34 siswa sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian diperoleh nilai yang tuntas pada saat tes awal sebelum diberikan tindakan sebesar 41,17% dengan nilai rata – rata siswa 64,70 dan dinyatakan masih belum tuntas. Kesulitan – kesulitan yang dialami siswa pada materi kehidupan demokrasi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara pada saat tes awal adalah siswa belum memahami dengan baik tentang pokok bahasan tersebut. Pada siklus I diperoleh rata – rata kelas untuk siswa yang tuntas 64,70% dan siswa yang belum tuntas 35,29%. Pada siklus II diperoleh nilai rata – rata kelas untuk siswa yang tidak tuntas menjadi 8,82% dan siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 91,17%, sehingga peneliti merasa hasil yang didapat sudah cukup baik dan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan pada materi pelajaran kehidupan demokrasi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Kata kunci: Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan Model TGT

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang dikembangkan di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung didalam proses pembelajaran tersebut. prestasi belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi siswa dengan model mengajar yang digunakan oleh guru.

Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan memperhatikan isi dari UU No 20 Tahun 2003 tersebut, peneliti berpendapat bahwa tugas guru memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi didik, maka terciptalah manusia yang cerdas dan terampil dan berkualitas.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang berpusat pada pengembangan kepribadian pada setiap peserta didik, yang bertujuan membantu siswa agar mampu mewujudkan nilai-nilai, norma, moral serta kesadaran berbangsa dan bernegara dalam menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dikuasai dalam rasa tanggung jawab dan kemanusiaan. Pasaribu (2014:6) mengatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang inovatif untuk membuka jalan ke arah penyiapan warga negara yang cerdas, kritis, kreatif dan rasional. Pendidikan ini diberikan kepada peserta didik dalam wujud ilmu pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, warga negara dengan sesama warga negara. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Untuk mengatasi kesulitan dalam menerima pembelajaran PKn dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan berbagai variasi sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan terciptanya suasana yang nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, pendidikan perlu terus dikerjakan dan dipertahankan dalam

suasana yang nyaman dan menyenangkan keberlangsungannya agar kualitas manusia yang diharapkan dapat terwujud. Pendidikan adalah upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerus bangsanya.

Sebagai lembaga formal sekolah memiliki peran penting yang mendasari konsep ilmu pengetahuan. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu bimbingan yang diberikan kepada anak didik. Pada proses pembimbingan anak didiknya cenderung kurang motivasi belajar, karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, Kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran PKn, Tingkat pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kurang, Kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari peranan guru dalam memberikan informasi karena hal itu sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Jika model pembelajaran yang digunakan guru menyenangkan, maka siswa akan tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru dapat tercapai.

Dalam memperhatikan berbagai faktor rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada semester pertama terdapat 60% siswa belum mencapai kriteria kelulusan minimum yakni nilai 70. Kemungkinan di akibatkan pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menerapkan model - model pembelajaran sehingga siswa merasa sulit mengerti terhadap penjelasan materi yang diajarkan guru yang selalu menggunakan metode konvensional. Hasil belajar belajar siswa yang sangat rendah juga dapat dilihat dari sikap siswa yang senang apabila guru mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan tidak masuk kelas, siswa akan bersorak ria karena tidak ada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan, siswa kurang berani dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut maka guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kemandirian siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif menempatkan guru hanya sebatas sebagai fasilitator. Guru memberikan informasi informasi secara garis besar dan kemudian akan diselesaikan oleh siswa dalam kelompok – kelompok kecilnya. Hal ini akan menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Dalam hal ini, pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran lebih aktif melalui permainan dan turnamen atau lomba. Siswa lebih memahami jika materi yang disampaikan melalui permainan dan turnamen atau lomba dari pada hanya mendengarkan ceramah dari gurunya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu : **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Medan”**.

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran cenderung *teacher center* bukan *student center*
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Tingkat pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kurang.
4. Kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar.
5. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
6. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang diteliti, maka perlu dijelaskan batasan masalah dalam penelitian ini, penelitian ini dibatasi pada : “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan”

PEMBAHASAN

a. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

Pasaribu (2014:1) mengatakan bahwa: “Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerus bangsanya. Selaku warga masyarakat, warga bangsa dan negara, tiap warga negara diharapkan berguna dan bermakna serta mampu mengantisipasi hari depan yang selalu mengalami perubahan sebagai dampak dinamika budaya dalam hubungan internasional”.

Sedangkan Darmadi (2013: 3) hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan hidup dan kejayaan bangsa dan negara.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan pada pasal 39 bahwa PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara

warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Mata pelajaran PPKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokrasi dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hamalik (2010:89) mengatakan bahwa yang menjadi tujuan guru adalah hasil belajar yang diinginkan oleh guru. Dalam hal ini meliputi perkembangan aspek-aspek tingkah laku yang diharapkan terjadi pada diri siswanya, seperti: pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan, emosi, budi pekerti, cita-cita, apresiasi dan keindahan.

Rahmat (2009:177) ada empat hal perlu diperhatikan dalam menilai hasil belajar peserta didik pada kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yaitu:

- 1) Penilaian pendidikan ditujukan untuk menilai hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku.
- 2) Hasil penilaian pendidikan dapat digunakan untuk menentukan pencapaian kompetensi dan melakukan pembinaan dan pembimbingan pribadi peserta didik.
- 3) Penilaian oleh pendidik terutama ditujukan untuk pembinaan prestasi dan pengembangan potensi peserta didik.
- 4) Untuk memperoleh data yang lebih dapat dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan perlu digunakan berbagai penilaian yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010:54-72) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni sebagai berikut:

1. Faktor *Intern*

Faktor *Intern* adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor – faktor *Intern* tersebut adalah :

- a. Faktor Jasmaniah
- b. Faktor Psikologis
- c. Faktor Kelelahan

2. Faktor *Ekstern* adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor – faktor tersebut adalah :

- a. Faktor Keluarga
- b. Faktor Sekolah
- c. Faktor Masyarakat

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2005 :87) memiliki beberapa indikator yang dapat dijadikan tolak ukur dalam meningkatkan keberhasilan anak didik, yaitu :

- a. Anak didik menguasai bahan pengajaran yang telah dipelajarinya.
- b. Anak didik menguasai teknik dan cara mempelajari bahan pengajaran.
- c. Waktu yang diperlukan untuk menguasai bahan pengajaran relatif lebih singkat.
- d. Teknik dan cara belajar yang telah dikuasai dapat digunakan untuk mempelajari bahan pengajaran lain yang serupa.
- e. Anak didik dapat mempelajari bahan pengajaran lain secara sendiri.
- f. Timbulnya motivasi *intrinsik* (dorongan dari dalam diri anak didik) untuk belajar lebih lanjut.
- g. Tumbuh kebiasaan anak didik untuk selalu mempersiapkan diri dalam menghadapi kegiatan disekolah.
- h. Anak didik terampil memecahkan masalah yang dihadapinya.
- i. Tumbuh kebiasaan dan keterampilan membina kerja sama atau hubungan sosial dengan orang lain.
- j. Kesiediaan anak didik untuk menerima pandangan orang lain dan memberikan pendapat terhadap gagasan orang lain.

e. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Trianto (2011:83) Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1978.

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota – anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen. Tahapan pembelajaran TGT mirip dengan tahapan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* termasuk model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran yang dilakukan dengan cara meningkatkan aktivitas belajar bersama sejumlah peserta didik dalam satu kelompok. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dalam kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Trianto (2011:83) TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dalam ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga SLTA dan perguruan tinggi.

a. Langkah – Langkah Pembelajaran (*TGT*)

Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari 4 komponen utama, antara lain :

- 1) Presentasi guru (sama dengan STAD)
- 2) Kelompok belajar (sama dengan STAD)
- 3) Turnamen dan
- 4) Pengenalan kelompok.

a) Guru menyiapkan :

- Kartu soal
- Lembar kerja soal
- Alat/Bahan

b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4 orang)

c) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

b. Aturan (Skenario) permainan *Teams Games Tournament (TGT)*

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya kelompok yang ada. Kelompok Pembaca, bertugas: Menambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras-keras kemudian memberi jawaban. Kelompok Penantang Kesatu, bertugas : menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, sedangkan Kelompok Penantang Kedua: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, kemudian mencek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergilir (*games ruler*)

c. Sistem Perhitungan Point Turnament

Sistem point tournament dihitung berdasarkan skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Point tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain

f. Metodologi Penelitian

Penelitian ini bertempat di Jln. Kapten Jamin Lubis No.108 Medan, dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2015 semester genap (II) di SMP Negeri 17 Medan siswa kelas VIII pada Semester II penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2014/2015.

Populasi adalah keseluruhan objek yang didalamnya terdapat subjek yang dapat dijadikan sumber data yang diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan oleh seorang peneliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan, yang terdiri dari sembilan (9) kelas yang berjumlah 311 siswa.

Pengambilan sampel dilakukan secara total sampling. Dimana kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat 34 siswa sebagai sampel penelitian.

Dalam penelitian ini hanya memiliki variabel tunggal yaitu upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* .

g. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus untuk mencapai hasil yang di harapkan dan setiap siklus di selesaikan dalam satu pertemuan, dimana 1 siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) refleksi

Tabel 2
 Nilai Hasil Belajar Siswa Dari Tes Awal, Siklus I dan Siklus II

Jumlah Siswa	Pre Test		Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
34	14	20	22	12	31	3
Presentase Siswa	41,17%	58,82%	64,70%	35,29%	91,17%	8,82%
Jumlah Nilai	2199,97		2446,64		2706,65	
Rata - Rata	64,70		71,96		79,60	

Dari hasil observasi dan tes hasil belajar siswa pada pre test, pos test siklus I, dan pos tes siklus II, maka dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 17 Medan.

Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata kelas adalah 64,70 dengan siswa yang tuntas belajar adalah 14 siswa (41,17%) dan yang belum tuntas 20 siswa (58,82%). Setelah pemberian tindakan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,96 dengan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 22 siswa (64,70%) dan yang belum tuntas belajar 12 siswa (35,29%). Pada siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 79,60 dengan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 31 siswa (91,17%) dan yang belum tuntas 3 siswa (8,82%). Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kehidupan demokrasi dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, karena model tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mampu berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)*, sebagai upaya mengurangi metode mengajar tradisional melalui pendekatan, dimana guru hanya mentransfer pengetahuan serta kurang menstimulasi siswa untuk belajar. penggunaan *Team Games Tournament (TGT)* secara umum bertujuan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII SMP Negeri 17 Medan

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian, dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kehidupan demokrasi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di kelas VIII SMP Negeri 17 Medan. Model pembelajaran yang dilakukan *student center* tidak lagi *teacher center*, siswa sudah berani dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar, siswa lebih paham dan termotivasi dalam menerima pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pada tes awal sebelum diberikan tindakan terlihat bahwa nilai rata- rata kelas 64,70 dan jumlah presentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 41,12%.
2. Pada tindakan siklus I dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai rata – rata kelas 71,96, peresentase ketuntasan klasikal 64,70%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari tes awal baik dari segi nilai rata – rata maupun ketuntasan belajar.
3. Pada siklus II dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai ketuntasan yang semakin meningkat hingga mencapai 91,17%, dengan nilai rata – rata 79,60.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang mudah – mudahan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu:

1. Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hendaknya menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam proses belajar mengajar, karena melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa berani mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar, siswa lebih paham dan termotivasi dalam menerima pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,

2. Kepada kepala sekolah agar mendorong para guru khususnya guru Pendidikan Kewarganegaraan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga proses pembelajaran lebih menarik.
3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin menjadikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif pembelajaran pada pelajaran lain dengan memperhatikan aspek lain dari permasalahan yang ada

REFERENSI

- Darmadi, Hamid. 2013. *Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pasaribu, Payerli. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Medan: UNIMED Press.
- Rahmat. 2009. *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Depdiknas.