
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
DI SMP PERTIWI 1 PADANG**

Abdulah

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

STKIP Muhammadiyah Muara Bungo

Jalan Rangkayo Hitam Komplek Islamic Centre Muara Bungo

Email: *Abdulahmpd63@gmail.com*

ABSTRAK

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP Pertiwi 1 Padang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa. Dalam bekerjasama kelompok, banyak siswa yang tidak berpartisipasi pada waktu proses pembelajaran, yang diberikan guru. Kerjasama sesama teman satu kelompok seperti mengeluarkan pendapat. Sehingga suasana kelas selama proses belajar mengajar menjadi kaku, tidak efektif dan membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi hal tersebut guru berupaya menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Cara yang demikian dapat membantu siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Analisis penelitian menunjukkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara aktif.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat merangsang anak berpikir lebih aktif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan populasi seluruh siswa kelas VII SMP Pertiwi 1 Padang tahun ajaran 2011/2012 yang terdiri dari dua kelas. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VII.1 dan kelas VII.2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari kedua kelas, dapat diambil kesimpulan bahwa partisipasi siswa dalam bekerjasama kelompok pada kelas VII.1 dengan persentase 71,83%, dan kelas VII.2 dengan persentase 70,41% hasilnya cukup baik. Dalam menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif, tipe teams games tournament

ABSTRACT

Problems that often arise in the learning process in grade VII of Padang 1 Middle School shows the low participation of students. In group collaboration, many students do not participate during the learning process, which is given by the teacher. Collaboration with fellow group members such as expressing opinions. So that the classroom atmosphere during the teaching and learning process becomes rigid, ineffective and boring for students. To overcome this, the teacher seeks to apply effective learning methods in the subjects of Citizenship Education. Such a method can help students to participate in the teaching and

learning process using a cooperative model of the type of games games tournament. Research analysis shows that:

- 1. The cooperative learning model of the games games tournament can improve students' thinking skills actively.*
- 2. The cooperative learning model of the games games tournament can stimulate children to think more actively.*

The type of research used is descriptive qualitative research, with a population of all seventh grade students of Pertiwi 1 Junior High School Padang in the academic year 2011/2012 consisting of two classes. The sample from this study is class VII.1 and class VII.2. Based on the results of research and discussion of the two classes, it can be concluded that the participation of students in group collaboration in class VII.1 with a percentage of 71.83%, and class VII.2 with a percentage of 70.41% the results are quite good. In implementing a co-operative model of the type of games games tournament.

Keywords: Cooperative Learning Model, Type Games Tournament Teams

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Sistem Pendidikan Nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan tersebut adalah kurikulum, karena kurikulum merupakan komponen pendidikan yang dijadikan acuan oleh setiap satuan pendidikan, Seperti guru dan kepala sekolah.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk

mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tugas guru dalam kurikulum ini adalah menjabarkan kurikulum yang di buat oleh pusat kurikulum (puskur), sekarang dikenal dengan nama Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)) yang bertugas menjabarkannya ke dalam satuan pelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disusun dan dikembangkan berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pasal 36 ayat 1, dan 2 sebagai berikut: (1) Pengembangan kurikulum mengacu pada Standar Nasional Pendidikan untuk mewujudkan Tujuan pendidikan nasional; (2) kurikulum pada semua jenjang dan semua jenis pendidikan di kembangkan dengan prinsip diservikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Beberapa hal yang perlu di pahami dalam kaitan nya dengan Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP) adalah sebagai berikut:

1. KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik.
2. Sekolah dan komite sekolah mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi kelulusan, di bawah supervisi dan dinas pendidikan kabupaten/kota, dan kementerian agama yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.
3. Kurikulum tingkat satuan pendidikan untuk setiap program studi di perguruan tinggi dikembangkan dan diterapkan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada standar Nasional Pendidikan.

Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum.

Secara khusus tujuan ditetapkan KTSP adalah untuk :

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif dalam pengembangan kurikulum.
2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam

pengembangan kurikulum dengan pengambilan keputusan bersama.

3. Meningkatkan kompetisi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

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.

Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan kewarganegaraan (*Civic Education*) atau *civics* memiliki banyak pengertian dan istilah. Tidak jauh berbeda dengan pengertian ini, Muhammad Numan Somantri merumuskan pengertian *civics* sebagai ilmu Kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan:

- a. Manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi (organisasi sosial, ekonomi, politik).
- b. Individu-individu dengan negara.

Istilah *civic education* oleh banyak ahli di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan Pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan kewargaan. Istilah pendidikan kewargaan ini di wakili oleh Azyumardi Azra dan ICCE (*Indonesian Center For Civic Education*) UIN Jakarta, yang

merupakan penggagas pertama mata kuliah civic education di perguruan tinggi di Indonesia setelah lengsernya orde baru.

Menurut Azyumardi Azra, dkk menjelaskan bahwa: “Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang cakupan-cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal, seperti: pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan, politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan HAM, Kewarganegaraan aktif dan sebagainya”.

Menurut Zamroni, mengungkapkan bahwa: “Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat; demokrasi adalah suatu *learning proces* yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain; kelangsungan demokrasi tergantung pada mentransformasikan nilai-nilai demokrasi”.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakteristik yang amanah oleh Pancasila. Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan dalam mempelajari ilmu-ilmu sosial, ilmu sejarah, ilmu sosiologi, ilmu antropologi, ilmu-ilmu alam dan membentuk pola pikir manusia sehingga dapat menganalisis dan memaksimalkan dalam pengambilan keputusan, ini dilandasi oleh perkembangan pendidikan Kewarganegaraan di bidang kajian politik, hukum, moral, keterampilan dan watak Kewarganegaraan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai tingkat lanjutan berupa Kewarganegaraan praktis dan terapan membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, namun tidak semua peserta didik menguasainya dengan baik. Banyak faktor menjadi penyebab lemahnya penguasaan Kewarganegaraan, diantaranya yaitu: faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa itu sendiri. faktor dari dalam diri siswa diantaranya yaitu: kemampuan awal, fisik, dan psikis. Sedangkan faktor dari luar diri siswa diantaranya keluarga, tempat, tinggal, kondisi, sekolah, guru, cuaca, dan keamanan.

Melalui dunia pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu tujuan pendidikan adalah penanaman pengetahuan dan keterampilan sebagai bagian dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik adalah dengan menerapkan pendekatan belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang di pelajari itu berguna di kemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah, sehingga tercapai proses pembelajaran seumur hidup (*long life education*). Untuk mewujudkan hal ini, sangat dibutuhkan kerjasama antara berbagai pihak, terutama antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru. Peran guru sebagai pendidik sangat penting; oleh karena itulah, guru dituntut dapat menerapkan berbagai metode yang efektif dan menarik bagi siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang aktif dan interaktif adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) karena melibatkan seluruh peserta didik dalam bentuk kelompok-kelompok. Ada sejumlah hal yang harus dipahami oleh pendidik atau guru sebelum mengaplikasikan metode ini dalam proses pembelajaran di kelas.

Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, riset tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru disekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat

dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung model pembelajaran adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*, sebagai berikut:

1. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit).

5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain.

Perlu dipahami bahwa pendekatan-pendekatan belajar merupakan hal yang dapat menentukan tercapainya suatu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga tercapai hasil yang baik.

Mengajar merupakan kegiatan belajar yang dilakukan guru. Dalam mengajar, guru tidak sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada peserta didik, namun guru hendaknya selalu memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, setiap guru perlu menguasai metode atau pendekatan mengajar dan dapat mengelola kelas secara baik sehingga mampu menciptakan iklim yang kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru yang mengajar pendidikan Kewarganegaraan yaitu bapak Zuharmon:

“ia mengatakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan pemberian LKS. Hal ini menyebabkan, perhatian, minat dan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan menjadi berkurang”.

Untuk merangsang atau menumbuhkan motivasi belajar siswa, melalui *Teams games tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman dkk, dari universitas Maryland pada tahun 1985 sebagai salah satu struktur kegiatan *cooperative learning*. *Teams games tournaments* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sebagai sebuah team (*team work*) yang saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* melalui tipe *teams games tournaments* dalam upaya hasil belajar siswa kelas VII MTS Filial Al iman Adi Werna Tegal pada pokok bahasan bilangan bulat.

Model Pembelajaran kooperatif diharapkan dapat mengembangkan teknik instruksional, dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) secara cermat. Ada beberapa model, teori dan sumber dengan perspektif yang bermacam-macam dalam pembelajaran kooperatif. Beberapa buku yang membahas masalah ini di antaranya *Circle of Learning, Learning Together and None*, karya David dan Roger, ditambah *Cooperative in The Classroom*, kemudian Spencer Kagan dalam bukunya *Cooperative Learning: Resources for Teacher*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang menghasilkan data-

data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang di amati. Sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini maka metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan pengukuran-pengukuran terhadap gejala tertentu. Dalam penelitian ini landasan teori mulai diperlukan tetapi bukan digunakan sebagai landasan untuk menentukan kriteria pengukuran terhadap gejala yang diamati.

Menurut Strauss dan Corbin penelitian kualitatif dimaksud sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Selanjutnya, dipilihnya penelitian kualitatif karena kemantapan peneliti berdasarkan pengalaman penelitiannya dan metode kualitatif dapat memberikan rincian yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif.

Dengan demikian, metode penelitian kualitatif ini dapat memuat data yang lebih lengkap, lebih mendalam dan bermakna sehingga tujuan dari penelitian ini dapat di capai dengan baik.

a. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Pertiwi 1 Padang, yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 58 orang. Siswa kelas VII 1 sebanyak 29 Orang, dan siswa kelas VII 2 sebanyak 29 orang.

Sedangkan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas VII 1 dan kelas VII 2 dari jumlah siswanya yaitu sebanyak 58 orang siswa yang memiliki nilai kewarganegaraan rendah yaitu 50 di bawah standar kelulusan pada KKM 65.

b. Variabel dan Indikator Variabel

Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT). Sedangkan indikator variabel ini adalah:

1. Presentasi guru
 - a. Guru mempresentasikan pelajaran sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT).
 - b. Guru menyampaikan hal-hal yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT).
 - c. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT).
2. Kelompok belajar
 - a. Guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 orang siswa dalam satu kelompok belajar
 - b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar, setiap kelompok memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/ suku yang berbeda

- c. Guru memberikan informasi, materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan lembar kerja siswa
 3. Turnamen
 - a. Guru memulai permainan turnamen yang diikuti oleh anggota masing-masing kelompok yang berbeda
 - b. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk terlebih dahulu menguasai materi yang akan didiskusikan dalam kegiatan kelompok
 4. Pengenalan kelompok
 - a. Guru memperkenalkan setiap kelompok yang sudah dibentuk, supaya siswa mengenal siapa saja yang ada di dalam kelompoknya
 - b. Guru memanggil semua anggota kelompok untuk maju kedepan dan memperkenalkan kelompoknya didepan kelas.
- c. Sumber Dan Jenis Data**
- Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- Sedangkan sumber data primer diperoleh dari:
1. Observasi Pelaksanaan pembelajaran dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 2. Wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang mengajar PKn di kelas VII SMP Pertiwi 1 Padang.
 3. Wawancara dan sebariskan angket kepada siswa kelas VII 1 dan VII 2, pada kelas VII yang memiliki nilai Pendidikan Kewarganegaraan yang sangat rendah di bawah standar kelulusan atau KKM 65.
- d. Teknik Pengumpulan Data**
- Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan dengan cara yaitu:
1. Observasi
Observasi yang dilakukan oleh peneliti ke lokasi penelitian dengan melihat aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan awal, inti, dan penutupan. Sedangkan aktivitas siswa dengan mengamati bagaimana siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bekerja sama dalam kelas, dengan instrument.
 2. Angket
Dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas VII 1 dan VII 2 SMP Pertiwi 1 Padang.
 3. Wawancara
Wawancara yang dilakukan kepada guru Pendidikan Kewarganegaraan dan 10 orang siswa kelas VII 1 dan VII 2 SMP Pertiwi 1 Padang.
- F. d. Instrumen Penelitian**
- Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah:
1. Lembaran observasi.

Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang.

2. Daftar angket.

Dengan menyebarkan angket kepada 58 orang siswa kelas VII 1 dan VII 2 tentang respon mereka dalam proses belajar mengajar.

3. Panduan wawancara.

(a) Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru PKN yang mengajar di kelas VII, bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

(b) Wawancara yang dilakukan kepada siswa tentang bagaimana peningkatan pemahaman mereka dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

e. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan

lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Sedangkan Teknik analisis data adalah suatu kegiatan untuk meneliti, memeriksa, mempelajari, membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Selain itu, analisis data dapat digunakan untuk mengidentifikasi ada tidaknya masalah. Kalau ada, masalah tersebut harus dirumuskan dengan jelas dan benar. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang memberikan gambaran dengan jelas dan benar. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang memberikan gambaran dengan jelas makna dari indikator-indikator yang ada, membandingkan dan menghubungkan antara indikator yang satu dengan indikator lain.

Jadi teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan angket kepada guru saat pembelajaran Kewarganegaraan.
2. Mengklasifikasikan data berdasarkan fokus penelitian
3. Menganalisis data yang diperoleh.
4. Menyimpulkan hasil penelitian.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah Siswa

Tabel. 1.1 bobot presentasi

Kelompok	F	%	Penilaian
1	3	0 - 54	Sangat kurang
2	10	55 - 64	Cukup
3	15	65 - 74	Cukup baik
4	9	75 - 84	Baik
5	11	85 - 94	Amat baik
6	20	95 - 100	Istimewa

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada data-data hasil penelitian yang telah diuraikan di atas yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam mendesain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan kutipan di atas terlihat dari penelitian yang penulis lakukan, jelas bahwa guru atau pendidik diuntut untuk mampu membuat siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar, dan keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswa menjadi tolak ukur dari keberhasilan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Pertiwi

1 Padang dihubungkan dari hasil penelitian.

Adapun tingkat kemampuan guru mempresentasikan materi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah "BAIK" dengan persentase 77,58%, , meskipun guru belum terlalu bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Setelah guru mempresentasikan materi pembelajaran, guru juga menganalisa kemampuan siswa bekerjasama baik dalam bekerjasama kelompok melalui menyebarkan angket kepada seluruh siswa, kemudian guru mengambil kesimpulan dari setiap item pernyataan yang di jawab oleh siswa.

Tingkat kemampuan siswa dalam kelompok belajar dilihat melalui hasil penyebaran angket kepada seluruh siswa dengan pertanyaan apakah guru dalam membentuk kelompok belajar sudah sesuai dengan jumlah siswa yang ada. Dapat dilihat pada (hal 104) pada kelas VII.1 dengan persentase 71,83%, hal ini dapat diartikan berdasarkan penyebaran angket kepada seluruh siswa dalam kelompok belajar terkategori "BAIK". Pada kelas VII.2 dengan persentase 70,41%, hal ini dapat diartikan berdasarkan penyebaran angket kepada seluruh siswa dalam kelompok belajar termasuk dalam kategori "BAIK".

Pada permainan turnamen dilihat dari hasil penyebaran angket kepada seluruh siswa dengan pertanyaan apakah dalam memulai permainan turnamen diikuti oleh masing-masing anggota kelompok

yang ada dengan presentase 58% terkategori "Cukup Baik"

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengamati secara keseluruhan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Lembaran observasi aktivitas siswa kelas VII 1, berdasarkan deskripsi data lembar observasi aktivitas siswa pada lampiran tersebut, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang, pada kelas VII 1 adalah "BAIK" dengan persentase 76,86%. Lembaran observasi aktivitas siswa kelas VII.2 dapat dilihat pada, berdasarkan deskripsi data lembar observasi aktivitas siswa pada lampiran tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang, pada kelas VII 2 adalah "BAIK" dengan persentase 71,93%. Berdasarkan observasi aktivitas siswa diatas, maka dapat kita lihat secara keseluruhan bahwa persentase kelas VII.1 lebih besar dari pada kelas VII.2 (76,86% > 71,93%). Lembaran observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel, berdasarkan deskripsi data

lembaran aktivitas guru tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang, adalah "BAIK" dengan persentase 70,17%.

Selanjutnya pada pengenalan kelompok di lihat dari hasil penyebaran angket kepada seluruh siswa dengan pertanyaan apakah guru memperkenalkan setiap kelompok yang sudah dibentuk, supaya siswa bisa saling kenal mengenal teman yang ada di dalam kelompoknya dengan presentase 73,27% terkategori "Baik".

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di SMP Pertiwi 1 Padang, yang dilaksanakan di kelas VII 1 dan VII 2 dapat meningkatkan, kemampuan siswa dalam bekerjasama kelompok dengan persentase sebesar 71,83% dan 71,40%. Artinya dengan bekerjasama sama kelompok dapat dikategorikan "**Baik**", karena dapat dilihat dari hasil angket di atas.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di SMP

Pertiwi 1 Padang, yang dilaksanakan di kelas VII.1 dan VII.2 dapat meningkatkan kemampuan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan perolehan persentase sebesar 79,31% dan 72,41%. Artinya dengan berpartisipasi dalam proses pembelajaran ini dapat dikategorikan “Baik“, karena dapat dilihat dari hasil angket di atas.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII.1 dan VII.2 dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara aktif.
4. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII.1 dan VII.2 dapat meningkatkan kemampuan merangsang anak berpikir lebih aktif.
5. Dalam Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII.1 dan VII.2 terdapat kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Karena SMP Pertiwi 1 Padang adalah sekolah swasta, jadi agak sulit untuk mengatur siswa, hal ini disebabkan siswa yang masuk di SMP Pertiwi 1 Padang adalah siswa yang tidak diterima di sekolah negeri

secara intelektual intelegensi, jadi siswa tersebut membutuhkan bimbingan secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul A Wahab 1996/1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Depdikbud.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dirjen, *Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional*, Jakarta: UU siddiknas, 2003
- Komaruddin Hidayat dkk 2008, *Pendidikan Kewargaan (civic Education) Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, Jakarta: rajawali pers.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media group.