

(TGT) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA DAMPAK  
GLOBALISASI DI BERBAGAI BIDANG  
(PTK Kelas di Kelas IX-C SMP Negeri 4 Tasikmalaya)

Oleh:

Pupu Purnama<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Guru SMPN 4 Tasikmalaya

**ABSTRAK**

Tujuan diajarkannya PKn di Sekolah Menengah Pertama adalah untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai agar siswa mengenali dengan baik berbagai permasalahan sosial kemasyarakatan yang ada di sekelilingnya. Termasuk pada Siswa kelas IX-C SMP Negeri 4 Tasikmalaya, nilai tes pemahaman materi sebelum diberi tindakan adalah 71.50 belum memenuhi KKM yaitu 75. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk melihat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan untuk mengetahui peningkatkan pemahaman siswa pada Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 siklus pembelajaran dengan langkah-langkah *planning, actuating, observing, dan reflecting*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep berupa uraian dan lembar observasi. Tes pemahaman konsep dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa. Proses belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus 1 terlaksana sebesar 80% termasuk kategori baik dan meningkat pada siklus 2 sebesar 91% termasuk kategori baik sekali. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus 1 meningkat pada kemampuan bertanya sebesar 33% kategori kurang, menjawab pertanyaan 66% kategori baik, mengemukakan gagasan 66% kategori baik dan mengungkapkan pengetahuan awal 50% kategori cukup. Kemudian meningkat lagi pada siklus 2 dengan kemampuan bertanya sebesar 50% kategori cukup menjawab pertanyaan 83,3% kategori sangat baik, mengemukakan gagasan 76,6 % kategori baik dan mengungkapkan pengetahuan awal 66% kategori baik. Pemahaman siswa pada Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang meningkat dari nilai rata-rata hasil tes pra siklus 71.50 menjadi 79.68 pada siklus 1 dan lebih meningkat pada siklus 2 menjadi 88.88. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournaments (TGT)*, Pemahaman, Dampak Globalisasi

**PENDAHULUAN**

Tujuan diajarkannya PKn di Sekolah Menengah Pertama adalah untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai agar siswa mengenali dengan baik berbagai permasalahan sosial kemasyarakatan yang ada di sekelilingnya. Diharapkan dengan itu pula siswa dapat merumuskan dan memilih alternatif pemecahan melalui proses pengambilan keputusan yaitu alternatif pemecahan masalah yang paling tepat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. “Guna mencapai tujuan tersebut dapat dikemukakan

beberapa media/strategi dan teknik mengajar yang sekaligus dapat memandu materi pengajaran dalam penggunaan model pembelajaran yang dimaksud” (Wahab, 2007). Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, pemanfaatan model pembelajaran yang lebih lengkap, merupakan upaya untuk menarik minat dan sekaligus mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, karena pada kurikulum yang semakin berkembang penekanan aktivitas dan peran peserta didik dalam proses belajar mengajar diupayakan lebih dominan. Dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama, penyajian model pembelajaran seorang guru dituntut agar bervariasi dan inovatif guna merangsang motivasi siswa untuk belajar dan mencegah siswa agar tidak jenuh dalam belajar, sehingga siswa siap untuk mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa, maka tujuan dari pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Pada tahun pelajaran 2014/2015 ini, setelah dilakukan tes awal pada kelas IX-C mengenai Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang, nampak bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi tsb belum memuaskan. Dari 36 siswa kelas IX-C hanya 36% atau sekitar 13 siswa yang berhasil mencapai atau melampaui KKM yang telah ditentukan. Sisanya sejumlah 23 siswa atau sekitar 64% tidak mencapai KKM. Kurang pemahaman siswa tentang Dampak Globalisasi. Selain faktor dari siswa, juga dipengaruhi karena faktor dari guru, kurangnya bimbingan dan penjelasan guru dalam proses pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, serta strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang tepat. Oleh karena itu memperhatikan masalah tersebut, dipandang perlu adanya upaya guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran. Salah satu upaya guru dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model **pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT)**.

Model **pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT)** dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa karena model **pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT)** merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Model pembelajaran ***Teams Games Tournamens* (TGT)** adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model ***Teams Games Tournamens* (TGT)** **memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.**

***Teams Games Tournamens* (TGT)** pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai dengan 6 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam ***Teams Games Tournamens* (TGT)** hampir sama dengan STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 siklus pembelajaran dengan langkah-langkah *planning*, *actuating*, *observing*, dan *reflecting*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep berupa uraian dan lembar observasi. Objek penelitian adalah siswa kelas IX-C SMP Negeri 4 Tasikmalaya.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

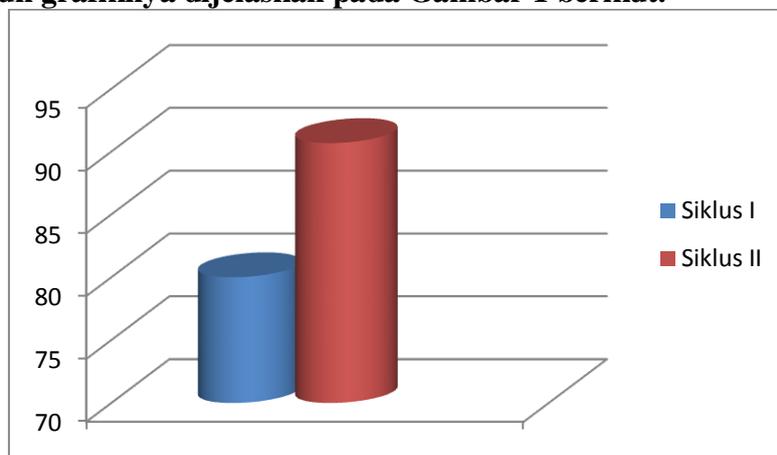
**1. Peningkatan proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)***

Peningkatan proses pembelajaran oleh guru dapat dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Prosentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Oleh Guru

Siklus	Prosentase Keterlaksanaan (%)	Kategori
I	80	Baik
II	90.68	Baik Sekali

Berdasarkan Tabel 1 membuktikan bahwa terdapat peningkatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Terbukti dengan presentase pada siklus 1 sebesar 80% meningkat menjadi 90.68 %. Adapun grafiknya dijelaskan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Grafik Peningkatan proses pembelajaran oleh guru

Berdasarkan Gambar 1 di tinggi membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan proses pembelajaran.

**2. Peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)***

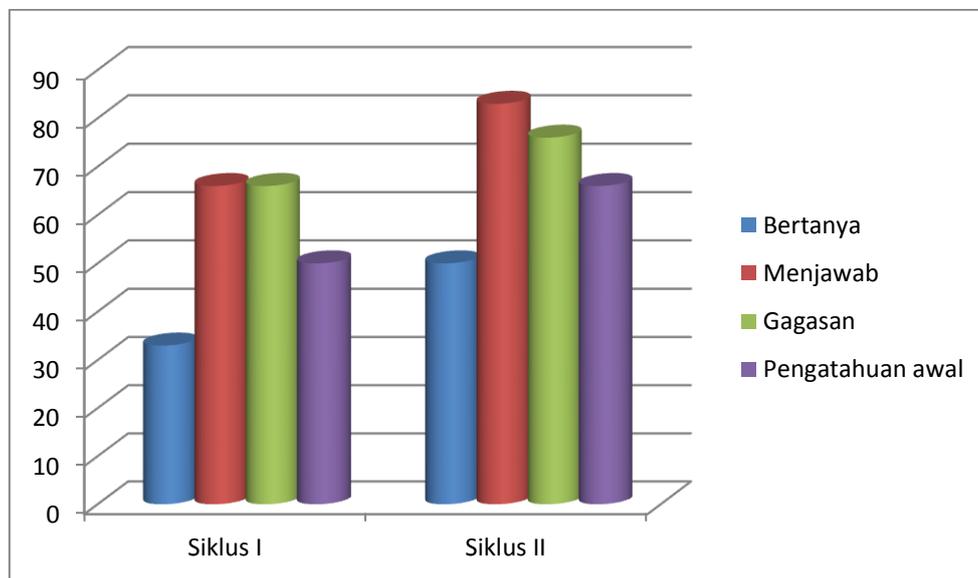
Peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran

Rekapitulasi Persentase Aktivitas siswa *Teams Games Tournaments* (TGT) dijelaskan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Siswa

No.	Indikator keaktifan	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1.	Bertanya	33	50
2.	Menjawab pertanyaan	66	83,33
3.	Kemampuan mengemukakan gagasan	66	76,6
4.	Mengungkapkan pengetahuan awalnya	50	66

Berdasarkan Tabel 2 di atas membuktikan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dengan prosentase bertanya pada siklus 1 sebesar 33% meningkat menjadi 50% pada siklus 2, kemampuan menjawab 66 % menjadi 83,33%, kemampuan mengemukakan gagasan 66 % menjadi 76,6 % dan kemampuan mengungkapkan pengetahuan awal 50% menjadi 66 %. Adapun grafiknya sebagai berikut.



Gambar 2 Grafik Rekapitulasi peningkatan aktivitas siswa

Berdasarkan grafik di atas membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa.

### 3. Peningkatan Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams*

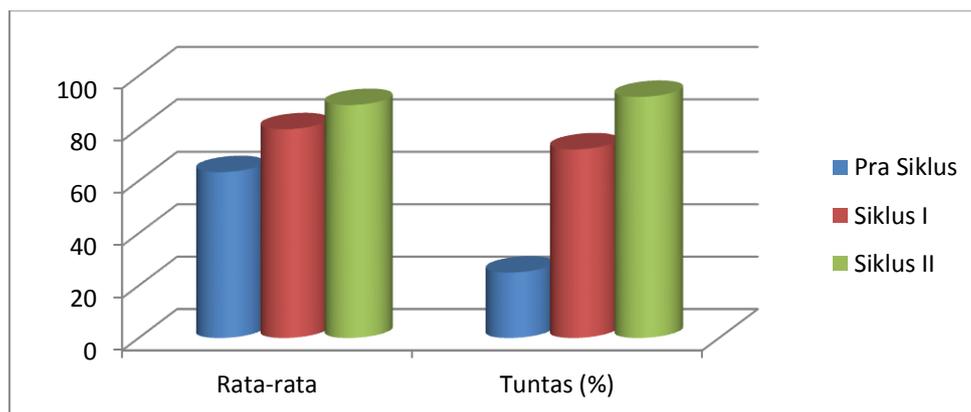
**Games Tournaments (TGT)**

**Peningkatan pemahaman Siswa dapat dijelaskan pada Tabel 3 sebagai berikut.**

Tabel 3 Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Siswa

Kegiatan Skor Tes	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah	2580	2930	3200
Rata-Rata	71.50	79.68	88.88

Berdasarkan Tabel 3 di tinggi membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa pada Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dengan Nilai rata-rata nilai pemahaman siswa dari 71.50 pada pra siklus meningkat menjadi 79.68 pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 88,88 pada siklus 2. Adapun grafiknya sebagai berikut.



Gambar 3 Grafik Rekapitulasi Peningkatan Pemahaman Siswa

Berdasarkan grafik di tinggi membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa pada Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terbukti meningkat. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran pada siklus 1 terlaksana sebesar 80% termasuk kategori baik dan meningkat pada siklus 2 sebesar 90,68 % termasuk kategori baik sekali. Demikian pula dengan aktifitas siswa meningkat pada siklus 1 meningkat pada kemampuan bertanya sebesar 33% kategori kurang, menjawab pertanyaan 66% kategori baik, mengemukakan gagasan 66% kategori baik dan mengungkapkan pengetahuan awal 50% kategori cukup. Kemudian meningkat lagi pada

- siklus 2 dengan kemampuan bertanya sebesar 50% kategori cukup menjawab pertanyaan 83,3 % kategori sangat baik, mengemukakan gagasan 76,6% kategori baik dan mengungkapkan pengetahuana awal 66 % kategori baik.
2. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa pada **Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang** yang dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes pra siklus 71.50 menjadi 79.68.50 pada siklus 1 dan lebih meningkat pada siklus 2 menjadi 88,88.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta :PT Bumi Aksara.
- Robert E. Slavin. (2010) *COOPERATIVE LEARNING: Teori, Riset dn Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Bloom, B.S. Et.al (1979). *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals*. London: Longman Group LTD
- Dahar, R.W. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta:Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan Tinggi.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Huda, M. (2009). *Cooperative Learning Metode, Teknik dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa DEPDIBUD. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahman.(2008). *Model Mengajar dan Bahan Pembelajaran*. Jatinangor: Alqa Prisma Interdelta
- Robert E. Slavin (2010), *COOPERATIVELEARNING: Teori, Riset dan Praktik* Bandung: Nusa Media
- Trianto (2010) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep dan Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*.Jakarta: Kencana
- Wiriaatmadja, R. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya