

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII-2 PADA MATA
PELAJARAN PPKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT DI SMP NEGRI 06 KOTA BIMA**

Talitha Fakhriah¹, Mohammad Mustari², Bagdawansyah Alqadri³, M. Ismail⁴

¹Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Mataram,

^{2,3,4}Dosen PPKn FKIP Universitas Mataram

¹fakhriahtalitha@gmail.com, ²Mustari@Unram.ac.id,

³bagda_alqadri@unram.ac.id, ⁴ismail.fkip@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this research are (1) to determine the learning outcomes of class VII-2 students in PPKn subjects at SMP Negeri 06 Kota Bima, (2) to determine the application of the Team Game Tournament type cooperative learning model in PPKn subjects at SMP Negeri 06 Kota Bima, (3) to determine the improvement in learning outcomes for class VII-2 students through the Team Game Tournament type cooperative learning model in Civics subjects at SMP Negeri 06 Bima City. This research uses classroom action research methods. Classroom action research is research that uses actions to find out learning problems in the classroom in an effort to improve the learning process. The results of classroom action research show that student learning outcomes have increased. This can be seen from pre-cycle learning with a learning completion percentage of 53.3% and an average score of 67.2%. In cycle I there was an increase, namely learning completeness of 90.5% and an average score of 85%.

Keywords: Cooperative learning, Team Game Tournament, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima, (2) untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima, (3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-2 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dengan menggunakan suatu tindakan untuk mengetahui masalah belajar di kelas dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dari hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari dari belajar prasiklus dengan persentase ketuntasan belajar adalah 53,3% dan nilai rata-rata 67,2%. Pada siklus I terjadi peningkatan yaitu ketuntasan belajar 90,5% dan nilai rata-rata 85%.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, Team Game Tournament, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi, pengetahuan, keterampilan serta membentuk perubahan sikap pada siswa, namun pada kenyataannya selama proses pembelajaran sering diabaikan oleh guru sebagai pendidik, dimana seharusnya siswa sebagai peserta didik yang menuntut ilmu pengetahuan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai pendamping yang menuntun, membimbing dan mengarahkan siswa, namun pada kenyataannya seringkali guru yang berperan penuh dalam proses pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru.

Proses pembelajaran dalam pendidikan mengandung makna adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Proses pembelajaran menjadikan siswa sebagai pusat dari proses belajar mengajar. Siswa tidak hanya mendengarkan guru mengajar atau menyampaikan materi, tetapi siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mengacu pada riset tersebut, pada penelitian ini terdapat

beberapa fakta yang di dapat di sekolah saat melakukan observasi awal yaitu guru yang masih mendominasi proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

Hal ini mengakibatkan PPKn di kelas. Penggunaan metode ceramah menyulitkan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran serta menjadikan siswa kurang berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran PPKn kelas VII-2 di SMP Negeri 06 Kota Bima. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru, masih banyak siswa yang tidak lulus atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Terkait hal tersebut dapat dilihat dari minat belajar pada semester 1, persentase ketuntasan belajar siswa masih 53,3% dan nilai rata-rata belajar PPKn yaitu 67,2%. Jika hal ini tidak diatasi, maka hasil belajar siswa tidak ada peningkatan, motivasi belajar siswa kurang, dan ketika proses pembelajaran siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada

guru saja dan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di kelas.

Dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak bosan selama proses pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) mata pelajaran tersebut dibelajarkan dalam kerangka membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik.

Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya dibutuhkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya membantu siswa mencapai kompetensi sebagaimana diharapkan. Namun demikian pada kenyataannya tidak semua guru PPKn menunjukkan kemampuan sebagaimana diharapkan. (Yuliatin, Zubair, and Alqadri 2022). Disini peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament. Model pembelajaran

adalah pola yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga diartikan sebagai pola yang digunakan untuk menyusun materi dan memberikan instruksi kepada guru di dalam kelas. Menurut Arends dalam "Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas (Suprijono, 2019: 65)

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan, sedangkan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh input, sehingga ada hubungan antara proses pembelajaran dengan hasil belajar yang dicapai siswa. Semakin besar upaya untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Suratinah Tirtonegoro dalam (Nofriyanti, 2021) mengatakan bahwa "yang disebut hasil belajar adalah hasil mengukur dan penilaian usaha belajar". Sedangkan menurut S Nasution dalam (Nofriyanti, 2021) hasil belajar adalah perubahan yang

terjadi pada individu yang belajar, tidak hanya perubahan pengetahuan tetapi juga perubahan dalam membentuk keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, penguasaan dan penghayatan individu yang belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran juga merupakan suatu rangkaian konseptual yang menggambarkan proses belajar mengajar dari awal hingga akhir secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran dapat dilihat dari situasi dan kondisi dari faktor eksternalnya, baik dari kondisi siswa, lingkungan, fasilitas yang memadai maupun

kondisi guru dalam menerapkannya dalam mewujudkan kelas dan lingkungan sekolah yang menyenangkan dan persiapan pembelajaran, hal ini mewujudkan kesan yang positif bagi peserta didik (Manajemen and Gunungsari 2022)

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dimana siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Siswa dapat bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu materi pembelajaran. Dengan perpaduan teknik pembelajaran dan filosofi pengajaran, pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kerjasama antar siswa guna memaksimalkan pembelajaran baik dari siswa itu sendiri maupun dari temannya (Ismail 2015).

Melalui model pembelajaran kooperatif siswa mampu melibatkan diri dalam berpartisipasi dalam kelompok untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas kelompok, bekerja sama dan saling membantu dalam memahami suatu materi pelajaran. Menurut Isjoni (2009:27).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Serta Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan rasa saling bekerja sama antar peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau penelitian yang dilakukan oleh guru guna memecahkan masalah dan memperbaiki pembelajaran di kelas. Menurut Ni'mah dikutip dari (Aryantini et al.,2021) PTK bercirikan kolaboratif dan mendorong pendidik berdiskusi memperkuat hubungan dengan siswa dengan melaksanakan identifikasi terhadap permasalahan di kelas sekaligus memberi solusi dan melaksanakan pemecahan masalah.

Menurut Saco dalam buku (Rusman 2014:224) permainan dalam Team Game Tournament (TGT) dapat berupa yang ditulis pada kartu – kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan

semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 - 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

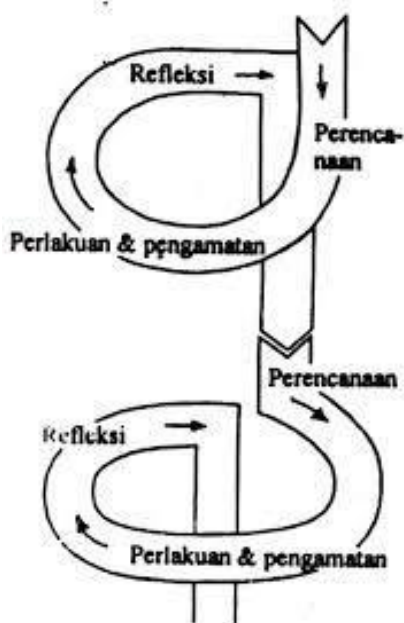
Menurut (Sudimahayasa, 2015:4) tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT dimulai dari tahap persiapan. Tahap ini meliputi: persiapan bahan ajar, penetapan siswa pada tim, serta penetapan siswa pada meja turnamen.

Team Game Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain. (Slavin : 2015:163).

Pada intinya PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul dikelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa

permasalahan dalam tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti (Suharsimi, 2006).

Penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Model ini terdapat siklus yang dilakukan secara berulang dan



Gambar 1. Siklus PTK Menurut Kemmis & Mc Taggart

berkelanjutan (siklus spiral). Desain penelitian tersebut divisualisasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut :

Kusumah dan Dwitagama (2010: 20-21) mengemukakan bahwa ada 4 komponen dalam model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

Komponen tindakan dan pengamatan menjadi satu kesatuan karena pada kenyataannya penerapan dari keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Oleh karena itu keduanya dilakukan dalam satu kesatuan waktu.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Winastwan dan Sunarto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 Smp Negeri 06 Kota Bima berjumlah 29 siswa pada tahun ajaran 2022/2023. data hasil observasi kegiatan guru dan siswa diolah secara deskriptif kualitatif menggunakan rumus:

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase keberhasilan, data tersebut digunakan sebagai bahan refleksi untuk siklus berikutnya. Selanjutnya, data persentase tersebut diklasifikasikan sesuai

dengan kategori sebagai berikut (Kusumah, 2010: 154).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data kuantitatif deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2009: 207-208). Dalam penelitian deskriptif, data dipungut dari seluruh populasi dan statistik dasar seperti frekuensi, persentase, rata-rata, dan taburan data dilaporkan (Mustari 2012). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VII-2 SMP Negeri 06 Kota Bima. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa

dalam belajar untuk menunjukkan seberapa pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh melalui tes. Tes dilakukan setelah peneliti menyusun kisi-kisi soal, menyusun soal yang akan digunakan dalam tes. Tes disusun berdasarkan materi pelajaran yaitu Sejarah Kelahiran Pancasila dengan Submateri Perumusan Pancasila. Tes dilakukan untuk melakukan evaluasi pada hasil belajar siswa, soal yang dibuat sesuai dengan batas kemampuan siswa yang diajarkan.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan wawancara dengan guru PPKn di kelas VII-2 Smp Negeri 06 Kota Bima untuk mengetahui kondisi awal yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa nilai Hasil belajar siswa masih rendah. Terbukti dari 29 siswa hanya 16 siswa (53,3%) yang mendapatkan nilai \geq KKM 75. Data perolehan nilai kemampuan mengidentifikasi jenis batuan pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut: Pada kondisi prasiklus ketuntasan belajar siswa

adalah 53,3% dan nilai rata-rata 67,2%.



Gambar 1 Diagram Hasil Belajar Siswa PraSiklus

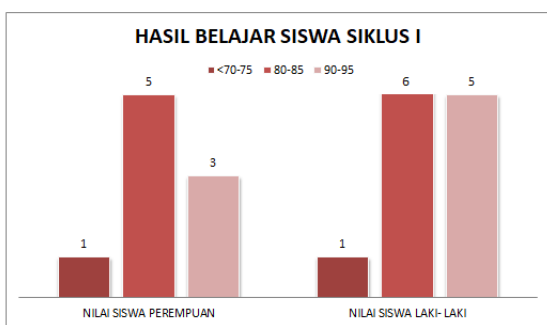
Tabel 1 Penilaian Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

STATISTIK	NILAI STATISTIK
SUBJEK	29
RATA - RATA	67,2%
NILAI TERTINGGI	90
NILAI TERENDAH	20
TUNTAS	16
TIDAK TUNTAS	13
KETUNTASAN	53,3%
KLASIKAL	
RATA-RATA PRESENTASE TIDAK TUNTAS	77 %

Indikator kinerja hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06

Kota Bima dikatakan meningkat apabila 80% dari 29 orang siswa secara individu memperoleh nilai sama dengan atau di atas 80 di SMP Negeri 06 Kota Bima. Tes siklus I dilaksanakan dalam Satu hari yaitu pada hari Senin tanggal 28 Agustus 2023 yang diikuti oleh 21 orang siswa. Soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda (PG) dan Esai yang

Terdiri dari 20 soal, Tes disusun berdasarkan materi pelajaran yaitu Sejarah Kelahiran Pancasila dengan Submateri Perumusan Pancasila. Tes dilakukan untuk melakukan evaluasi pada hasil belajar siswa, soal yang dibuat sesuai dengan batas kemampuan siswa yang diajarkan. Soal untuk dikerjakan secara individu. Tes dilakukan setelah penerapan model pembelajaran koopeeratif tipe *Team Game Tournament* atau di akhir pembelajaran. Guru membagikan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Setelah siswa selesai mengerjakan soal lalu soal berisi jawaban tersebut dikumpulkan di meja guru. Dalam pemeriksaan lembar jawaban siswa, guru bersama dengan peneliti untuk memeriksa lembar jawaban tersebut sesuai kunci jawaban yang ditetapkan.



**Gambar 2 Diagram Hasil Belajar Siswa
Siklus I**

**Tabel 2 Penilaian Hasil Belajar Siswa
Siklus I**

STATISTIK	NILAI STATISTIK
SUBJEK	21
RATA - RATA	85
NILAI TERTINGGI	95
NILAI TERENDAH	70
TUNTAS	19
TIDAK TUNTAS	2
KETUNTASAN KLASIKAL	90,5%
RATA-RATA PRESENTASE TIDAK TUNTAS	10 %

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau

diatas 75 ada 20 siswa dan yang mendapatkan nilai 80 sesuai indikator kinerja ada 19 siswa dan siswa yang yang tidak mencapai indikator kinerja ada 2 siswa dari jumlah 21 siswa yang mengikuti tes. Setelah dianalisi hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,5%.

Pada siklus 1 hasil belajar yang didapatkan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan sebelumnya yaitu hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn dikatakan meningkat apabila 80% dari 29 orang siswa secara individu memperoleh nilai sama dengan atau diatas 80 di SMP Negeri 06 Kota Bima. Dibandingkan dengan data awal prasiklus didapat dari hasil ulangan semester I, setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 06 Kota Bima mengalami peningkatan.

Hasil Belajar siswa pada siklus I disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang diterapkan oleh guru.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam I siklus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima karena dilihat pada observasi awal hasil pembelajaran siswa masih rendah. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam belajar untuk menunjukkan seberapa pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh melalui tes.

Berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan setelah tindakan dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data awal atau prasiklus yang menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa 53,3% dan nilai rata-rata 67,2% dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 90. Dari 29 siswa hanya 16 siswa yang mencapai KKM dan 13 siswa tidak mencapai KKM. Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn meningkat

dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa 90,5% dan nilai rata-rata siswa 85%. Jumlah siswa yang mengikuti tes ada 21 siswa dari 29 jumlah siswa pada kelas VII-2. Dari 21 siswa ada 19 siswa yang nilainya mencapai bahkan diatas KKM dan 2 siswa yang nilainya dibawa KKM. Data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I. Perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata pada prasiklus dan siklus I mengalami peningkatan hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 di SMP Negeri 06 Kota Bima.

Tercapainya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siklus 1 ini dikarenakan siswa memiliki kesadaran kelompok yaitu mampu bekerja sama sehingga mereka saling membantu teman kelompoknya jika tidak memahami

materi yang diberikan bahkan ketika diberikan pertanyaan oleh guru mereka bersemangat untuk menjawab walaupun kadang jawaban yang diberikan salah. Guru mengingatkan siswa agar mereka mau bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan menjelaskan agar siswa tidak perlu takut dalam menjawab pertanyaan karena takut disalahkan, yang terpenting dalam pembelajaran ini adalah bagaimana siswa mampu menjawab dan memiliki keberanian dalam menjawab.

Proses tindakan yang dilakukan menunjukkan peningkatan dan perbaikan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 06 kota Bima tahun ajaran 2023. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini telah mampu mencapai tujuan pembelajaran. tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai melalui tindakan instruksional dalam penelitian ini telah terpenuhi dan ditandai dengan tercapainya indikator kinerja variabel tindakan

yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap indikator kinerja variabel harapan yaitu hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 06 Kota Bima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 06 Kota Bima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VII-2 SMP Negeri 06 Kota Bima dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII-2 di SMP Negeri 06 Kota Bima hal ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa prasiklus yaitu persentase ketuntasan belajar siswa 53,3% dan nilai rata-rata 67,2% dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 90,5% dan nilai rata-rata siswa 85%. Dari 21 orang siswa yang mengikuti tes ada 20 siswa telah mencapai KKM yaitu 75 dan 19 siswa telah mencapai nilai secara individu yaitu

≥80 berdasarkan indikator kinerja yang ditetapkan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima. Guru telah melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament pada siklus I diperoleh ketercapaian tindakan guru yang tampak yaitu 18 deskriptor dengan persentase sebesar 90% dari 20 atau (100%) deskriptor.

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 06 Kota Bima dilihat dari data prasiklus dan setelah tindakan siklus I. pada prasiklus persentase ketuntasan belajar siswa 53,3% dan nilai rata-rata 67,2% setelah tindakan siklus I mengalami peningkatan yaitu persentase ketuntasan belajar siswa 90,5% dan nilai rata-rata siswa mencapai 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Aryantini, N. K., Sujana, I. W., & Darmawati, I. G. A. P. S. (2021). Model Discovery Learning

Berbantuan Media Power Point Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 243–250.

- Isjoni, H. 2009. *Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Bekijar.
- Ismail, M. 2015. *"Buku Ajar Strategi Dan Metode Pembelajaran Inovatif PPKn"*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kusumah, W. & Dwitagama (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Manajemen, Jurnal, and D I Smpn Gunungsari. 2022. "A n a z h i M." 4(1): 232
- Mustari, Mohamad. 2012. *Pengantar Metode Penelitian*.
- Nofriyanti. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick*. 4(1), 51–59.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sudimahayasa, N. 2015. Penerapan Model pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 48, No. 1-3.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung:

Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Yuliatin, Yuliatin, Muh Zubair, and Bagdawansyah Alqadri. 2022. "Lesson Study Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Man 2 Model Mataram." *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman* 9 (1): 17–25. <https://doi.org/10.29303/juridik.siam.v9i1.301>.