

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS X AKL 3 SMK NEGERI 2 SEMARANG

Fatkhan Yusuf Anggulian^{1,*}, Sri Suneki², Puput Tri Hartanti³

¹PPG Prajabatan ³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

²PPG Prajabatan ³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, SMK Negeri 2 Semarang, Kota Semarang, 50232

fatkhanyusuf87@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa. Pendidikan dapat ditempuh baik secara formal maupun non formal. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal dituntut untuk dapat mencetak generasi yang cerdas, terampil dan bermoral. Maka dari itu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Karakteristik kelas X AKL 3 SMKN 2 Semarang secara umum sudah baik namun yang menjadi masalah adalah ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di jam-jam terakhir. Pada jam terakhir para siswa biasanya sudah kehilangan semangat dan kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan kelelahan dan suasana siang hari yang kurang nyaman untuk belajar. Dan tidak sedikit pula siswa yang mengantuk saat Pelajaran.

Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas melalui metode TGT dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus, I pertemuan pertama hingga di siklus II pada pertemuan berikutnya. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa pun menjadi meningkat. Pada siklus I sebanyak 63,8% siswa yang tidak tuntas pada materi NKRI dan Kedaulatannya. Namun, dalam siklus II menurun hingga 19,5% atau setara dengan 8 siswa yang tidak tuntas setelah diberikan metode Teams Games Tournament.

Kata Kunci : Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil Belajar, TGT, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

Education is an important factor in efforts to improve the nation's progress. Education can be pursued both formally and non-formally. Schools as formal educational institutions are required to be able to produce an intelligent, skilled and moral generation. Therefore, efforts that can be made to improve the quality of education are to improve the teaching and learning process. The characteristics of class In the last hour, students usually lose enthusiasm and lack focus in following the lesson. This is due to fatigue and the daytime atmosphere is less comfortable for studying. And quite a few students are sleepy during class.

Technology in the world of education is a system that is used to support learning so that desired results are achieved. The implementation of technology in education in Indonesia means that technology can be used as a learning medium, administrative tool and learning resource. Based on the results of classroom action research using the TGT method, it can be seen from the increasing learning outcomes

of students from each cycle, I at the first meeting to cycle II at the next meeting. In this case it can be seen that students' critical thinking abilities have increased. In the first cycle, 63.8% of students did not complete the material on the Republic of Indonesia and its Sovereignty. However, in cycle II it decreased to 19.5% or the equivalent of 8 students who did not complete the test after being given the Teams Games Tournament method.

Keywords: Critical Thinking Skills, Learning Outcomes, TGT, Pancasila Education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa. Pendidikan dapat ditempuh baik secara formal maupun non formal. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal dituntut untuk dapat mencetak generasi yang cerdas, terampil dan bermoral. Maka dari itu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Dalam keseluruhan proses belajar mengajar tersebut terdapat berbagai komponen yang saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, salah satunya hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat tercapai apabila siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan aktif.

Pendidikan bagaikan fondasi yang menopang kemajuan bangsa dan generasi muda. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur melalui kualitas pendidikannya, suatu negara dapat dikatakan maju ketika sistem Pendidikan di dalamnya berkualitas. Pendidikan mempunyai tujuan mencerdaskan generasi penerus bangsa dan memantaskannya mereka sebagai pemimpin masa depan. Pencapaian tujuan pendidikan terlaksana melalui proses belajar mengajar. Dalam Pendidikan di yang dilakukan dapat memberikan pengalaman kehidupan. Belajar mengajar esensinya adalah komunikasi, yaitu penyampaian pesan melalui media atau saluran tertentu. Penggunaan media yang tepat menjadi kunci untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kemampuan pembelajaran secara optimal. Dalam proses Pendidikan tentunya memerlukan figur guru yang dapat menjadi perantara dalam proses transfer ilmu pengetahuan di sekolah. Menjadi pengajar tentunya membutuhkan kemampuan yang professional dalam pengajaran. Dalam pembelajaran saat ini guru dituntut untuk dapat menguasai ketrampilan kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan berpikir kritis (Salmy dkk, 2023).

Selain 4C, pembelajaran abad 21 juga menekankan pada penggunaan teknologi. TPACK (*Technological Pedagogic and Context Knowledge*) menjadi kerangka kerja penting untuk mengintegrasikan teknologi, termasuk Pendidikan Pancasila. Banyak peserta didik yang menganggap Pendidikan Pancasila membosankan karena dianggap hanya berisi hafalan dan teori. Perlu ada perubahan paradigma dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengaplikasikan konsep yang ada. Pembelajaran abad 21 dengan fokus pada 4C dan TPACK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Diperlukan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik di era modern (Syaparuddin dkk, 2020).

Disisi lain Dunia ini mengalami perkembangan begitu cepat, salah satunya adalah perkembangan teknologi dan informasi hingga mencapai tahap digital. Perkembangan teknologi dan informasi tentu juga menyasar pada dunia pendidikan. Menurut Lestari (2018 : 99) Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar.

Peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila monoton karena diulang-ulang dihafal, serta banyak Peserta didik yang belum melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal dan maksimal. Karena pembelajaran yang tidak mengintegrasikan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Berdasarkan hal tersebut maka untuk sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran dan penilaian sangat ditekankan pada kemampuan menguasai berbagai jenis teknologi pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi semakin menarik sehingga Peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Karakteristik kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Semarang secara umum sudah baik namun yang menjadi masalah adalah ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di jam-jam terakhir. Pada jam terakhir para siswa biasanya sudah kehilangan semangat dan kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan kelelahan dan suasana siang hari yang kurang nyaman untuk belajar. Dan tidak sedikit pula siswa yang mengantuk saat pelajaran. Hal ini juga dikarenakan menurut siswa pembelajaran Pendidikan Pancasila dirasa membosankan sehingga siswa jarang melakukan literasi dan kemampuan berpikir kritis yang rendah. Dengan

kondisi-kondisi tersebut tentu sangat mempengaruhi hasil belajar, sehingga dalam hal kemampuan berpikir kritis pada siswa kurang terasah dengan baik

Penelitian ini merupakan penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *TGT* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, dapat menjadi alternatif belajar bagi pendidik dan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2019:1–2), penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) merupakan jenis penelitian yang menjelaskan mengenai proses penelitian dari awal pemberian tindakan hingga dampak setelah diterapkannya tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selaras dengan pendapat Arikunto, Suhardjono (2019:124) juga menegaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga perlu adanya penerapan tindakan khusus sebagai upaya pemecahan permasalahan dalam pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi dan tes. Metode observasi merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan proses pengamatan langsung terhadap hal yang hendak diteliti sedangkan metode tes merupakan metode yang menyajikan beberapa pertanyaan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik (Arikunto, 2014:193–200).

Metode observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Penerapannya yaitu dengan cara mengamati aktivitas pembelajaran yang terjadi di kelas dan memasukkan informasi yang didapatkan ke dalam lembar pengamatan yang telah disusun.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes sebelum perbaikan dengan nilai tes antar siklus. Kemudian hasilnya dianalisis dengan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai sebelum tindakan, Siklus I dan nilai Siklus II. Kemudian membuat kesimpulan berdasarkan hasil deskripsi data. Indikator keberhasilan yang dipergunakan pada penelitian ini adalah minimal 80% siswa memperoleh nilai sama atau lebih besar dari KKM yaitu 75. Analisis data hasil penelitian berupa hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II dengan cara presentase yaitu dengan menghitung peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual dinyatakan tuntas apabila telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM PPKn yang telah ditentukan sebesar 75 sebagai indicator kemampuan berpikir kritis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Prosedur penelitian tindakan kelas (persiapan, implementasi, evaluasi dan analisis

Dalam hal ini menyajikan mengenai peningkatan keterampilan berpikir kritis pada materi NKRI dan Kedaulatannya melalui model pembelajaran *Temas Games Tournamnet (TGT)* dengan pada kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Semarang semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Pemaparan hasil penelitian dilakukan secara informal yaitu menjabarkan hasil analisis dengan menggunakan penjelasan kalimat yang jelas, runtut dan mudah untuk dipahami. Berikut pemaparan hasil penelitian dan pembahasan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus dilakukan dengan selama dua kali pertemuan. Berikut penjabaran setiap siklus dalam penelitian ini.

1. Siklus 1

Siklus 1 dilakukan dengan empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil analisis yang diperoleh pada siklus 1 nantinya dijadikan acuan dalam merencanakan siklus II sehingga hasil yang dicapai pada siklus berikutnya diharapkan dapat lebih baik dari siklus sebelumnya.

2. Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan yang dilakukan pada siklus I. Hanya saja terdapat perbaikan pada tindakan terdahulu yang bertujuan untuk memperbaiki kesulitan yang ditemukan pada siklus I. Dalam meaksanakan PTK harus ada tindakan yang dilakukan. Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2014:137), setiap tindakan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat kegiatan di antaranya.

a. Perencanaan

Perencanaan adalah proses merencanakan segala hal mengenai tindakan yang akan dilakukan. Kegiatan perencanaan meliputi menyiapkan modul ajar, menentukan materi yang akan diajarkan, merencanakan urutan kegiatan pembelajaran, dan lain-lain.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan perlakuan yang akan dilakukan untuk mencapai perbaikan dalam pembelajaran. Tindakan tersebut meliputi penerapan model pembelajaran, implementasi metode pembelajaran, penerapan media pembelajaran, dan lain-lain. Dalam penelitian tindakan satu kelas, kegiatan tindakan minimal dilakukan sebanyak dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas minimal dua pertemuan.

c. Pengamatan

Pengamatan merupakan proses pengumpulan data yang akan digunakan untuk memastikan berjalan atau tidaknya tindakan yang telah direncanakan. Kegiatan pengamatan dapat dilakukan melalui observasi, tes, kuisioner, dan lain-lain.

d. Refleksi

Evaluasi dan refleksi merupakan kegiatan yang saling berkaitan. Hasil dari evaluasi akan dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekurangan pada tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan perbaikan pada kegiatan perencanaan di siklus selanjutnya.

b. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil data yang penulis dapatkan dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi maka gambaran tentang penerapan model tipe Teams Game Tournament dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-AKL 3 di SMK Negeri 2 Semarang dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Sebelum dilakukan Tindakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT, pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif, kurang memperhatikan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan nilai Pendidikan Pancasila belum memuaskan, dengan jumlah siswa 36 siswa terdiri dari 35 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki. Diketahui bahwa terdapat lebih dari 63,8% atau 23 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan dalam kelas X. Sedangkan sebanyak 36,2% atau 13 siswa telah mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan.

Setelah guru menerapkan metode pembelajaran TGT dengan basis hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang akan diterapkan pada siklus ke-II. Penerapan metode pada siklus I adalah menggunakan presentasi secara berkelompok dengan mempresentasikan mindmap mengenai sub-sub materi yang akan dipaparkan dalam lampiran. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan siklus yangterdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai berikut:

1) Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, ini guru membuat:

- 1) Menetapkan pokok bahasan tentang “NKRI dan Kedaulatannya”
 - 2) Menetapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams GameTournament (TGT)
 - 3) Membuat Modul Ajar
 - 4) Mempersiapkan lembar observasi yang telah dibuat
- 5) Mempersiapkan media pembelajaran yakni PPT dan Google form untuk tes
 - 6) Mempersiapkan alat tes hasil tindakan yaitu tes tertulis berupa soal pilihan ganda kompleks sejumlah 25 soal

b) Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Maret 2024. Sebelum masuk kelas, Peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil data berupa hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama lebih dititik beratkan pada pemahaman dan pada pertemuan kedua lebih focus pada penerapan metode pembelajaran TGT supaya peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan siklus materi ini yang akan disampaikan pada siswa yakni mengenai arti paham kebangsaan dan batas wilayah

c) Evaluasi Hasil Belajar

Peneliti mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok secara individu serta diakhiri dengan evaluasi secara individu melalui google form dengan 25 soal opilihan ganda kompleks.

d) Observasi

Pada siklus I, peserta didik sebagian besar memperhatikan, namun masih tetap ada yang asyik sendiri mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusiasme peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai tidak terkondisikan. Pada saat memulai diskusi, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang soal pada diskusi yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal.

2) Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 30 April 2024. Dalam setiap siklus terbagi menjadi 4 langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, ini guru membuat:

- a. Menetapkan pokok bahasan tentang “NKRI dan Kedaulatannya”
- b. Menetapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams GameTournament (TGT)
- c. Membuat Modul Ajar
- d. Mempersiapkan lembar observasi yang telah dibuat
- e. Mempersiapkan media pembelajaran yakni PPT dan Googleform untuk tes
- f. Mempersiapkan alat tes hasil tindakan yaitu tes tertulis berupa soal pilihan ganda kompleks sejumlah 25 soal

a) Tahap Pelaksanaan

Pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 30 April 2024. Sebelum masuk kelas, Peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil data berupa hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama lebih dititik beratkan

pada pemahaman dan pada pertemuan kedua lebih focus pada penerapan metode pembelajaran TGT supaya peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan siklus materi ini yang akan disampaikan pada siswa yakni mengenai arti peran, asas kewarganegaraan, dan kedudukan warga negara

b) Evaluasi Hasil Belajar

Peneliti mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok secara individu serta diakhiri dengan evaluasi secara individu melalui google form dengan 25 soal opilihan ganda kompleks.

c) Observasi

Pada siklus I, peserta didik sebagian besar memperhatikan, namun masih tetap ada yang asyik sendiri mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusiasme peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai tidak terkondisikan. Pada saat memulai diskusi, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang soal pada diskusi yang diinstruksikan. Ketiadaan game mulai berlangsung suasana karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal

c. Pembahasan

Teams Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif, yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab. TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik.

Dalam model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh ditinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinanya. Dari data yang diperoleh dari penelitian penerapan metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa NKRI dan Kedaulatannya pada siswa kelas X AKL 3 SMK N 2 Semarang ini di dapatkan peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT mata pelajaran PPKn lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran fiqh dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar mata pelajaran fiqh siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalan optimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus I dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar.

Setelah diterapkan metode pembelajaran TGT pada siklus ke II ternyata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dari jumlah siswa yang tidak tuntas atau sejumlah 23 siswa, menjadi hanya 8 siswa saja yang tidak tuntas atau 19,5% dari keseluruhan siswa dikelas. Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif,

melalui metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas X AKL 3 SMK N 2 Semarang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas melalui metode TGT dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus, I pertemuan pertama hingga di siklus II pada pertemuan berikutnya. Pada siklus I sebanyak 63,8% siswa yang tidak tuntas pada materi NKRI dan Kedaulatannya Namun, dalam siklus II menurun hingga 19,5% atau setara dengan 8 siswa yang tidak tuntas setelah diberikan metode *Teams Games Tournament*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Segenap guru, staf TU, karyawan, dan peserta didik SMK Negeri 2 Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan proses penelitian;
- b. Dr. Sri Suneki, M.Si sebagai Dosen Pembimbing Mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama penelitian berlangsung;
- c. Puput Tri Hartanti, S.Pd. Gr, sebagai Guru Pamong PPKn yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Dermawan, Deden Dicky dan Panji Maulana. Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PENDIDIKAN PANCASILA di Sekolah. *J. Elementaria Edukasia*. 6 (4): 1572.
- Husnidar, dkk. 2014. ‘Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Peserta didik’. Dalam Jurnal Didaktik Matematika Volume 1 No. 1.
- Ismila, N. S., & Iskandar, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V. Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi, 2(2), 89-96.
- Liliasari. 2003. Peningkatan Mutu Guru dalam Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi melalui Model Pembelajaran Kapita Selekta Kimia Sekolah Lanjutan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 3 (8): 175.
- Prima Mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Word Wall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. (*Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol. 4 No. 2. 2021) h. 196.
- Randi, R. S. (2023). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 3 PONTIANAK. *Satya Widya*, 39(2), 87-96.
- Rahayu, S. (2020). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KOKAMI TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATERI TERMOKIMIA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Wahyu Siti Juliana, dkk. Efektivitas Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas VI. (*Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol. 3. 2020) h. 730