

**METODE PEMBELAJARAN TGT DENGAN BERMAIN ULAR TANGGA (UTANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKNMATERI PELANGGARAN HAM PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Dargito**

Guru PPKn SMA Negeri 1 Semarang

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel*

Diterima Juni 2014

Disetujui Desember 2014

Dipublikasikan Desember 2014

---

*Keywords :*

*TGT, Snakes and ladder games media, Result of Study.*

---



---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PPKn materi pelanggaran HAM (Hak Asasi Manusia) antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan bermain Utang (ular tangga) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang, sebanyak 470 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 siswa yang terdiri dari seluruh siswa kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa skor rerata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat meningkat dari 70,33 % menjadi 85,55 % mengalami kenaikan sebesar 15,22 %. Skor rerata aktivitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran mengalami penurunan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama rerata skor aktivitas siswa yang tidak relevan sebesar 21,26 %, sedangkan pada siklus kedua sebesar 9,25 % mengalami penurunan sebesar 12,01 %. Skor rerata pemahaman siswa tentang masalah Hak Asasi Manusia, pada siklus pertama sebesar 7,01 % dan pada siklus kedua pada siklus kedua 7,80 %, tergolong baik demikian juga tentang penuntasan belajar pada siklus pertama 74,82 % dan pada siklus kedua menjadi 89,96 %.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bermain Utang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2013/2014.

---

**Abstract**

*This study aims to determine the significant differences in Citizenship learning result among students who were taught with TGT learning model by snakes and ladders games versus the students taught conventionally in first grade students at SMA Negeri 1 Semarang in academic year 2013/2014. This study was action research class. The population in this study was the first grade students of SMA Negeri 1 Semarang, with 470 students. The sample in this study were 39 students, which consisted was X MIA 2 students of SMA Negeri 1 Semarang. Data collection was done by the*

*testing method. At the first cycle, the brave of students increase 15,22 %. The mean of activity those are not relevant decrease at the second cycle at 12.01%. The score of students in material Human Rights is good.*

*It proves that the application of TGT learning model by snakes and ladder games make the influence of Citizenship learning result of the first grade students of SMA Negeri 1 Semarang in academic year 2013/2014.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

---

\* Alamat korespondensi

.....

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, perlu ditingkatkan terus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Konstitusi Negara Republik Indonesia perlu ditanamkan kepada seluruh komponen bangsa Indonesia khususnya generasi muda sebagai generasi penerus. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya seperti pelajaran diujikandalam UAN (Ujian Akhir Nasional). PPKn kurang diminati karena dikaca mata anak PPKn tidak begitu diperhitungkan dalam persyaratan kelulusan akhirnya anak menerima pelajaran

PPKn adanya. Akhirnya Siswa mempunyai kecenderungan tidak begitu tertarik dengan pelajaran PPKn karena selama ini pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PPKn siswa di sekolah.

Secara umum Mata Pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang kurang favorit bagi siswa terlihat dalam pembelajaran, guru dan siswa masih menggunakan model ceramah saja, sehingga siswa kurang berminat mendengarkan penjelasan guru, cenderung pasif bahkan sering ribut sendiri yang berakibat nilai yang memenuhi standar KKM (80) hasilnya belum seperti yang kita harapkan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Semarang dengan jumlah 39 siswa yang kompeten orang yaitu mencapai ketuntasan belajar rata-rata ulangan harian sebesar 77,42. Ketentuan KKM yang harus dicapai adalah 78 atau B. Disin menunjukkan untuk nilai rata kelas belum mencapai seperti yang diharapkan dalam KKM. Menurut Suyatno (2009:60), “metode konvensional berupa ceramah, memusatkan perhatian siswa sepenuhnya kepada guru sehingga yang aktif di sini hanya guru. Adapun siswa hanya tunduk mendengarkan penjelasan yang

dipaparkan oleh guru.” Hal senada juga dikemukakan oleh Sanjaya (2011:179) yang menyatakan bahwa “strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.”

Dalam pembelajaran ini, guru berperan aktif untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Pembelajaran seperti ini tentu saja tidak dapat mengembangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar PPKn.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan interaksi dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Trianto (2010:58) “pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.” Dengan model ini siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis serta kemampuan untuk bekerjasama. Siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus seperti: berdiskusi, mengemukakan pendapat disertai alasan, menanggapi pendapat orang lain, mengevaluasi pendapat orang lain serta mampu membuat keputusan yang tepat.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah TGT. Menurut Komalasari (2010:67) “model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, Di dalam TGT diharapkan adanya proses pembelajaran dengan baik seperti proses mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan dan mengomunikasikan dijalankan dengan sebaik baiknya. Serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.” Dalam model ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, setelah siswa belajar dalam kelompoknya, masing-masing perwakilan anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan untuk memainkan sebuah turnamen yang dikenal dengan “tournaments tabel” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok. Adanya turnamen akademik yang terdapat pada model pembelajaran kooperatif tipe ini adalah ciri yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik terutama bagi siswa SMA Negeri 1 Semarang. Langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut terdiri dari lima komponen. Menurut Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011) kelima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: (1) penyajian kelas (*class presentation*), guru menyampaikan materi yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru, (2) kelompok (*teams*), kelompok disusun

dengan beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogen. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi, (3) permainan (*games*), pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok, (4) kompetisi/turnamen (*tournament*), biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, (5) pengakuan kelompok (*teams recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Dalam implementasinya model pembelajaran TGT dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Permainan yang digunakan dapat diadopsi dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa. Ada berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah permainan ular tangga atau dalam penelitian ini disingkat Utang. Permainan ular tangga merupakan permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Menurut Rifa (2012) ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru sebelum memulai permainan

ini yaitu sebagai berikut: (1) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4 – 5 orang, (2) membagikan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan kepada masing-masing kelompok, (3) menyampaikan aturan permainan kepada siswa, (4) memberikan aba-aba permainan dimulai, (5) permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis akhir atau finish.

Permainan ular tangga digunakan pada saat siswa memainkan turnamen akademik. Aturan permainan ular tangga dimodifikasi disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Adapun aturan permainan secara rinci adalah sebagai berikut: (1) masing-masing kelompok tournament mendapat nomor undian, (2) setiap kelompok mendapatkan satu kesempatan bermain dengan berdiri pada kotak yang sesuai dengan nomor undian yang didapat. (3) sebelum melangkah ke kotak selanjutnya, siswa harus bisa menjawab soal terlebih dahulu. Jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa boleh melangkah, namun jika menjawab salah maka siswa tidak boleh melangkah dan tidak mendapatkan nilai, (4) siswa diberikan kesempatan menjawab dalam waktu tertentu (misalnya: 1 menit). Kelompok harus bekerja sama dalam menjawab pertanyaan supaya nilai kelompok mereka tinggi. Bagi kelompok yang tidak bisa menjawab dalam kurun waktu yang ditentukan maka soal dilempar pada teman atau kelompok berikutnya, (5) penentu jawaban benar atau tidak adalah guru. (6) permainan selesai ketika waktu yang ditentukan sudah habis, (7) siswa akan mendapatkan 3 skor sebagai skor tambahan apabila menempati posisi

paling jauh diakhir permainan, (8) skor untuk masing-masing soal yang dijawab benar adalah 3, (9) pemenang adalah kelompok yang berhasil mendapat skor tertinggi diakhir permainan.

Dari uraian di atas, dapat dirangkum bahwa model pembelajaran TGT dengan bermain utang merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar bersifat heterogen, yang nantinya masing-masing perwakilan kelompok dengan kemampuan setara akan dipertemukan untuk memainkan sebuah turnamen yang dirancang dengan mengintegrasikan media permainan ular tangga dalam turnamen akademik tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan bermain utang, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Hal tersebut berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar siswa merupakan out-put yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran, baik bagi siswa, guru, maupun bagi orang tua siswa. Sudjana (2004:22) mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.” Hal senada juga dikemukakan oleh Purwanto (2011:54) hasil belajar merupakan “perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.” Dalam pelajaran PPKn yang dimaksud hasil belajar PPKn adalah kemampuan yang

dimiliki oleh siswa untuk menguasai bahan pelajaran PPKn setelah memperoleh pengalaman belajar PPKn dalam suatu kurun waktu tertentu. Hasil belajar PPKn merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PPKn materi pelanggaran HAM antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan bermain Utang alias ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional atau hanya melalui ceramah di SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2013/2014 adanya peningkatan hasil dan aktifitas siswa yang signifikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (Class Action Research) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama sama untuk peneliti dan decision maker tentang variable yang dimanipulasikan dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan. Alat pengumpul data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain : catatan guru, catatan siswa, model ular tangga, nomor undian, dan berbagai dokumen yang terkait dengan siswa. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan, melakukan tindakan, observasi, dan evaluasi. Refleksi dalam tahap siklus dan akan berulang kembali pada

siklus-siklus berikutnya. Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas siswa saat mata pelajaran PPKn dengan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan bermain Utang untuk mengetahui tingkat kemajuan belajarnya yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar dengan alat pengumpul data.

### **Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

- 1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 4) Memilih bahan pelajaran yang sesuai.
- 5) Menentukan skenario pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan.
- 7) Menyusun daftar pertanyaan.
- 8) Mengembangkan format evaluasi.
- 9) Mengembangkan format observasi pembelajaran.

#### **b. Tindakan**

- 1) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran.
- 2) Siswa membaca materi yang terdapat pada buku sumber.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang terdapat pada buku sumber.

- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang dipelajari.
- 5) Siswa melakukan permainan dengan menjawab pertanyaan dari guru secara berkelompok.

#### **c. Pengamatan**

- 1) Melakukan observasi dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan yaitu dengan
- 2) alat
- 3) perekam dan catatan untuk mengumpulkan data.
- 4) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format lembar pengamatan.

#### **d. Refleksi**

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap macam tindakan.
- 2) Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lembar kerja siswa.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.





Gambar. 1 dan 2 Guru memberikan Apersepsi dan contoh pelaksanaan permainan di luar kelas



Gambar3. Siswa mewakili kelompoknya melakukan permainan

Berlandaskan pada, pelaksanaan siklus I sudah menunjukkan hasil baik, tetapi kegiatan proses belajar mengajar siklus I masih perlu adanya perbaikan untuk mencapai skor ketuntasan yang telah ditentukan. Berpijak dari itu perlu adanya perbaikan untuk menuju peningkatan yang signifikan pada siklus ke II

## Siklus II

### a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Menentukan indikator pencapaian hasil belajar.
- 3) Pengembangan program tindakan II.

### b. Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan apersepsi.
- 2) Siswa yang diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dan menganalisis materi dari berbagai sumber.
- 3) Siswa mengamati gambar-gambar / foto-foto yang sesuai dengan materi.
- 4) Siswa bertanya jawab tentang gambar / foto.

- 5) Siswa berdiskusi tentang unsur-unsur Hak Asasi Manusia yang ada pada gambar.
  - 6) Siswa bermain Utang di lapangan dengan menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Pengamatan (Observasi)**
- 1) Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
  - 2) Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan.
- d. Refleksi**
- 1) Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
  - 2) Membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran pada siklus II.
  - 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus III.
  - 4) Evaluasi tindakan II.
  - 5) Indikator keberhasilan yang dicapai pada siklus ini diharapkan mengalami kemajuan minimal 10% dari siklus I.
  - 6) Kriteria hasil penelitian tentang penguasaan materi pelanggaran HAM dan aktivitas siswa ditetapkan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria nilai penguasaan materi / kasus HAM

No.	Nilai	Kriteria
1	< 5,9	Kurang
2	6,0 - 7,50	Sedang
3	7,51 - 8,99	Baik
4	9,00 - 10	Baik Sekali

Tabel 2. Kriteria aktivitas siswa yang relevan

No.	Nilai	Kriteria
1	< 50	Kurang
2	60 - 69	Sedang
3	70 - 89	Baik
4	90 - 100	Baik Sekali



**HASIL PEMBAHASAN**

Pembelajaran PPKn dikelas X Mia 2 SMA Negeri 1 Semarang ini dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, data yang

diambil adalah aktivitas dan nilai evaluasi pada akhir siklus. Hasil Observasi aktivitas siswa dari siklus ke siklus dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini :

Tabel 3. Data aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran.

No	Indikator	Ketercapaian	
		Siklus I	Siklus II
1	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	52,75%	69,44%
2	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (meyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok )	63,82%	83,35%
3	Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok	72,25%	88,32%
4	Hubungan siswa dengan guru selama kegiatan pembelajaran	75,00%	91,66%
5	Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran ( Dalam kerja kelompok)	77,65%	86,11%
6	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan), ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	80,55%	94,45%
	Rata -Rata	70,33%	85,55%

Berdasarkan tabel 3 diatas, terlihat bahwa aktivitas siswa yang relevan dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan

dengan siklus 1 yaitu sebesar 12,22%. Selanjutnya data aktivitas siswa yang

Tabel 4. Data Aktivitas Siswa yang kuang relevan dengan pembelajaran

No	Indikator	Ketercapaian	
		Siklus I	Siklus II
1	Tidak memperhatikan penjelasan guru	27,75%	13,88%
2	Mengobrol dengan teman	19,44%	8,33%
3	Mengerjakan tugas lain	16,60%	5,50%
	Rata-rata	21,26%	9,25%

siklus 1 yaitu sebesar 12,01%.Data pemahaman Siswa tentang pelanggaran HAM dan ketuntasan belajar dari siklus ke siklus dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Data Pemahaman Siswa tentang pelanggaran HAM dan ketuntasan belajar siswaBerdasarkan tabel 5 diatas, nilai rata-rata pemahaman siswa tentang masalah

Tabel 5. Daya Pemahaman Siswa tentang pelanggaran HAM dan ketuntasan belajar siswa

No	Indikator	Ketercapaian	
		Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata pemahaman HAM	7,01%	7,80%
2	Siswa yang telah tuntas	74,82%	89,96%
3	Siswa yang belum tuntas	16,52%	7,88%

HAM mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, begitu juga persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 15,14%. Berdasarkan tabel 3 diatas terlihat keberanian siswa bertanya dan mengemukakan pendapat, rerata perolehan skor pada siklus pertama 52,75 % menjadi 69,44 %, mengalami kenaikan 16,69 %. Begitupun dalam indikator motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran pada siklus pertama rata-rata 63,82 % dan pada siklus kedua 83,35 % mengalami kenaikan 19,53 %. Dalam indikator interaksi siswa selama mengikuti diskusi kelompok pada siklus pertama 72,25 % dan pada siklus kedua 88,32 % mengalami kenaikan sebesar 16,07 %. Dalam indikator hubungan siswa dengan guru selama kegiatan pembelajaran, pada siklus pertama 75 % dan pada siklus kedua 91,66 % mengalami kenaikan sebesar 16,66 %. Dalam indikator hubungan siswa dengan siswa, pada siklus pertama 77,65 % sedangkan pada siklus kedua 86,11 % mengalami kenaikan sebesar 8,46 %. Dalam indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran terlihat pada siklus pertama 80,55 %, sedangkan pada siklus kedua 94,45 % mengalami kenaikan sebesar 13,9%.

Melalui metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan bermain Utang ini terlihat hubungan siswa dengan guru sangat signifikan karena guru tidak dianggap

sosok yang menakutkan tetapi sebagai fasilitator dan mitra untuk berbagi pengalaman.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, setelah dievaluasi dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan setiap aspek kualitas proses dan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan. Hal ini nampak pada setiap kegiatan seperti kriteria nilai penguasaan materi kasus HAM , kriteria aktifitas siswa, aktifitas siswa yang relevan dengan pembelajaran, pemahaman siswa tentang pelanggaran HAM dan ketuntasan belajar dari siklus pertama ke siklus ke dua semua mengalami peningkatan yang signifikan. Sedangkan aktifitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran dari siklus pertama ke siklus ke dua mengalami penurunan. Dengan menggunakan pembelajaran TGT dengan bermain Utang dapat semakin meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarga Negeraan atau PPKn. Sehingga bagi siswa pelajaran PPKn menjadi daya

tarik tersendiri.

Untuk mengembangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dan menambah daya tarik siswa terhadap pelajaran PPKn sehingga anggapan siswa yang kurang menarik Guru diharapkan dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Turnamen atau TGT agar minat dalam pembelajaran PPKn dapat dirasa menyenangkan, dengan suasana yang menyenangkan akan dapat menambah semangat belajar sehingga prestasi bisa meningkat. Dan pula dalam pembelajaran TGT ini unsur proses pembelajaran seperti mengamati, menanya, mengeksplorasi, mangasosiasikan dan mengomunikasikan telah terpenuhi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, H. Rozali, dan Syamsir. 2002. *Perkembangan Hak Asasi Manusia dan Keberadaan Peradilan Hak Asasi Manusia di Indonesia*. Jakarta: PT.Ghalia Indonesia.
- Affan Gaffar.2002. *Politik Indonesia Transisi menuju Demokrasi*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Alfian.1980. *Politik, Kebudayaan dan Manusia Indonesia*. Jakarta:LP3ES.
- Anonim.1993.Keputusan Presiden Republik Indonesia No.50 tahun 1993 tentang *Komisi Nasional Hak Asasi Manusia*.
- .....2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 : *tentang Standar Isi*, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Asshiddiqie, Jimly. 2005. *Format Kelembagaan Negara dan Pergeseran Kekuasaan dalam UUD 1945*. Jogjakarta: FHUII Press.
- Budimansyah, Dasim.2002. *Model Pembelajaran dan Penelian Portofolio*. Bandung:PT. Genesindo.
- Budiardjo, Prof. Miriam.1995. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia.
- Depdiknas.2006. *Standar Kompetensi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Gabriel A. Almond dan Sidney Verba.1984. *Budaya Politik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Kaelan, MS.2004. *Pendidikan Pancasila*. Jogjakarta: Edisi reformasi, penerbit Paradigma.
- L e m h a n a s , 2 0 0 1 . *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Magnis-Suseno. Franz. 2000. *Etika Politik, Prinsip-Prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern*. Jakarta: Gramedia.
- Malian. Sobirin dan Marzuki Suparman. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan dan Hak Asasi Manusia*. Jogjakarta: UII Press.
- Republik Indonesia, Undang-undang No. 39 tahun 1999 : *tentang Hak Asasi Manusia*.

Tilaar, HAR, et, al, *Dimensi-Dimensi Hak Asasi Manusia dalam Kurikulum Persekolahan Indonesia*. Bandung: PT.Alumni.