

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
MATA PELAJARAN PPKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)*  
DENGAN APLIKASI QUIZLET DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA AL AZHAR 22 JAKARTA**

**PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS**



**Oleh:**

**Hartomi, S.Pd**

**SMP ISLAM AL AZHAR 22 SENTRA PRIMER  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

## **A. Judul Penelitian**

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet di Sekolah Menengah Pertama Al Azhar 22 Jakarta

## **B. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Menurut Aziz Wahab pendidikan kewarganegaraan adalah media pengajaran yang meng-Indonesiakan secara sadar, cerdas, serta penuh tanggung jawab. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran PPKn terdapat materi-materi mengenai konsep kewarganegaraan, hukum, politik, dan sebagainya. Sehingga penting bagi siswa untuk dapat memahami konsep-konsep tersebut dengan baik, hal ini dapat terukur dari hasil belajar siswa yang tinggi atau dapat diatas ketuntasan belajar minimal.

Berdasarkan hasil studi lapangan peneliti terhadap siswa di SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta. Ditemukan ketuntasan belajar minimal yang seharusnya di capai oleh siswa, pada kenyataannya tidak tercapai, hal ini dapat terlihat dari nilai PTS siswa kelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta yang ketuntasannya hanya mencapai 34,2% pada materi Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara. Persentase hasil belajar siswa yang rendah menjadi petunjuk adanya kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan memahami materi proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara. Mengenai masalah ini, dapat diidentifikasi penyebab siswa kelas VIII-B mendapatkan hasil yang rendah dalam persentase ketuntasan belajar pada pembelajaran PPKn materi proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara berkaitan dengan kesulitan mengenali pikiran utama atau ide pokok dalam materi tersebut.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh pada kelas VIII-B inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet.

Alasan penulis tertarik memilih model pembelajaran kooperatif dengan tipe *TGT (Teams Games Tournament)* melalui aplikasi quizlet adalah sebagai berikut:

1. Siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik.
2. Adanya pengakuan atau ganjaran kecil yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik.
3. Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.
5. Quizlet merupakan alat pembelajaran yang digunakan secara online melalui Handphone.
6. Handphone merupakan alat komunikasi yang intensitasnya sangat tinggi digunakan oleh siswa.
7. Quizlet memiliki berbagai macam model permainan yang dapat digunakan guru untuk melakukan model pembelajaran *TGT*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet di Sekolah Menengah Pertama Al Azhar 22 Jakarta”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah masalah penelitian ini adalah “mengapa hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran PPKn di SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta”.

Adapun sub masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Apakah setelah menggunakan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet hasil belajar siswa dapat meningkat?
4. Apa saja hambatan dan upaya dalam penerapan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Tujuan umum.
  - a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa
  - b. Untuk meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran PPKn
  - c. Untuk meningkatkan profesionalisme guru PPKn
  - d. Untuk meningkatkan prestasi guru PPKn
2. Tujuan khusus  
Untuk mengetahui apakah penggunaan pembelajaran kooperatif model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi

quizlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn dikelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Segi teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan secara rinci mengenai penerapan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn dikelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta
- b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan mengenai peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn dikelas VIII-B pada SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta

### 2. Segi praktis

Bagi guru

- a. Membantu berkembang secara profesional.
- b. Membantu dalam penanggulangan berbagai masalah belajar siswa.
- c. Membantu dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan efisien.
- d. Meningkatkan prestasi.

Bagi siswa

- a. Membantu lebih bersikap kooperatif dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar.
- c. Meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- d. Menciptakan suasana belajar yang kondusif.

### 3. Segi kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan atau penambahan kepada instansi terkait dalam memberikan kebijakan

yang berhubungan dengan model pembelajaran *TGT (teams games tournament)* dengan aplikasi quizlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn dikelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta.

## **F. Kajian Pustaka**

### **1. Hasil Belajar**

Pengertian Hasil Belajar Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat

dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang didapat siswa setelah selesai pembelajaran. Kemampuan siswa dapat diukur melalui tes yang dilakukan guru.

## **2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok kecil 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Taniredja, dkk., 2013:55). Dengan ini maka pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam menjalani proses pembelajaran. sehingga dengan bekerjasama akan mendorong siswa aktif menemukan sendiri pengetahuannya dengan keterampilan proses.

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota sebagaimana tersebut diatas. Dalam kelompok tersebut, siswa mempunyai kemampuan yang heterogen. Heterogen yang dimaksudkan adalah masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Pada pembelajaran kooperatif masing-masing kelompok setiap anggota saling bekerjasama dan membantu dalam memahami suatu bahan ajar. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan

materi dan saling membantu teman sekelompok mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan ini siswa dapat lebih menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi. Ibrahim dkk dalam Trianto (2009:66-67) menyebutkan terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, sebagaimana terdapat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

<b>Fase</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mengevaluasi hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun



	hasil belajar individu dan kelompok
--	-------------------------------------

Sumber: Ibrahim dkk dalam Trianto (2009:66-67).

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe, diantaranya sebagai berikut:

1. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dikembangkan oleh Slavin untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru (Slavin, 2009:12)

2. *Teams Games Turnaments (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwars. Tipe ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *STAD*, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen (Slavin, 2009:13).

3. *Jigsaw*

*Jigsaw* atau tim ahli telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aroson dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Trianto, 2009:73).

4. *Number Head Together (NHT)*.

*Number Head Together (NHT)* atau penomoran berpikir bersama pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut (Trianto, 2009:82).

5. *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

*Team Accelerated Instruction (TAI)* atau percepatan pengajaran tim dikembangkan oleh Slavin, untuk mengadaftasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa (Slavin, 2009:187).

6. *Think-Pair-Share (TPS)*

*Think-Pair-Share (TPS)* pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland yang merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas (Trianto, 2009:81).

7. *Make a Match*

*Make a Match* atau membuat pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran, dimana keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2011:223).

8. *Group Investigation (GI)*

*Group Investigation (GI)* atau Investigasi Kelompok dikembangkan pertama kali oleh Thelan, diperluas dan dipertajam oleh Sharan dari Universitas Tel Aviv yang merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum dimana para siswa bekerja dalam kelompok kecil yang menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok serta perencanaan dan proyek kooperatif (Slavin, 2009:24).

9. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

*Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang diadaptasikan

untuk mengajari pelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa (Slavin, 2009:200).

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)***

Menurut Slavin (2009:163) secara umum model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* sama saja dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* kecuali satu hal, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* menggunakan turnamen akademik, yakni menggunakan kuis- kuis dan skor kemajuan individu dimana siswa berlomba sebagai wakil dari kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

#### **a. Presentasi Kelas**

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, materi pertama-tama dikenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas yang dimaksudkan haruslah berfokus pada unit model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Dengan cara ini siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberikan perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen, karena skor masing-masing dari mereka akan menentukan nilai kelompok mereka.

#### **b. Tim**

Setiap tim atau kelompok terdiri dari 4 – 5 orang siswa yang heterogen. Setiap anggota kelompok harus memastikan semua anggota kelompoknya benar-benar belajar dan mempersiapkan

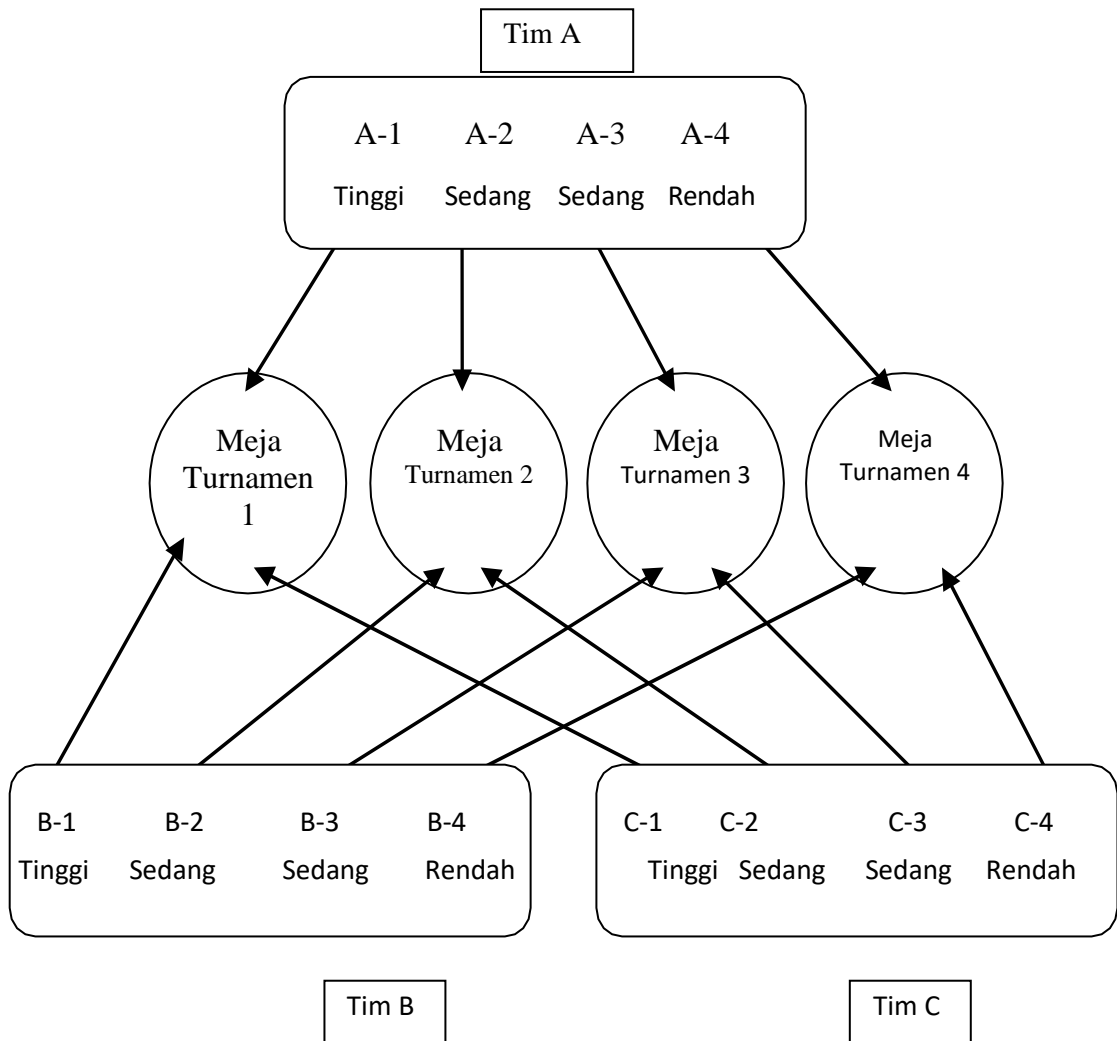
semua anggotanya untuk menjawab pertanyaan- pertanyaan dengan baik.

c. *Game*

*Game* disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan dan didesain untuk menguji pengetahuan siswa dari penyajian materi dan latihan kelompok. *Game* dimainkan oleh tiga siswa pada sebuah meja, dan masing-masing siswa mewakili kelompok yang berbeda yang dipilih secara acak. Kebanyakan *game* berupa sejumlah pertanyaan bernomor pada lembar-lembar khusus. Siswa mengambil kartu bernomor dan berusaha menjawab pertanyaan yang bersesuaian dengan nomor tersebut.

d. Turnamen

Turnamen merupakan struktur *game* yang dimainkan. Biasanya diselenggarakan pada akhir pekan atau unit, setelah guru melaksanakan penyajian materi dan tim telah berlatih dengan lembar kerja. Turnamen 1, guru menempatkan siswa ke meja turnamen, tiga siswa terbaik pada hasil belajar yang lalu pada meja 1, tiga siswa berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang sama ini memungkinkan siswa dari semua tingkat pada hasil belajar yang lalu memberi kontribusi pada skor timnya secara maksimal jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen satu, siswa pindah meja tergantung pada hasil mereka dalam turnamen satu. Pemenang satu pada tiap meja ditempatkan ke meja berikutnya yang setingkat lebih tinggi, misal dari 5 ke 6. pemenang kedua pada meja yang sama, dan yang kalah diturunkan ke meja di bawahnya. Dengan cara ini, jika siswa salah ditempatkan pada mulanya, mereka akan naik atau turun sampai mereka mencapai tingkat yang sesuai.



(Slavin, 2009:168)

Gambar 2.1 Penempatan Pada Meja Turnamen

Keterangan:

- A-1, B-1, dan C-1 : Siswa berkemampuan tinggi  
 A-2, A-3, B-2, B-3, C-2, dan C-3 :Siswa berkemampuan sedang  
 A-4, B-4, C-4 :Siswa berkemampuan rendah

Gambar diatas menunjukkan penempatan meja turnamen jika satu kelompok terdiri dari 4 orang. Sedangkan jika satu kelompok terdiri dari 5 orang, maka A-4, B-4 dan C-4 adalah siswa berkemampuan sedang dan siswa berkemampuan rendah adalah A-5, B-5 dan C-5.

Setelah terbentuk kelompok pada turnamen dilakukan suatu permainan dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang didesain dalam sebuah soal untuk dijawab setiap siswa dalam kelompoknya. Tiap siswa dalam kelompok akan mendapatkan tugas yang berbeda, setelah itu diadakan tahap selanjutnya (kompetisi dilakukan secara individu). Pembagian kelompok kompetisi ini diperoleh berdasarkan skor yang diperoleh siswa pada soal permainan sebelumnya.

Berikut perhitungan poin turnamen untuk 3 pemain:

**Tabel 2.4 Poin Turnamen untuk 3 Pemain**

<b>Pemain</b>	<b>Tidak Ada yang Seri</b>	<b>Seri Nilai Tertinggi</b>	<b>Seri Nilai Terendah</b>	<b>Seri Nilai 3-macam</b>
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor terendah	20 poin	20	30	40

Sumber: Slavin (2009:175)

Tabel tersebut menunjukkan, apabila pada saat turnamen tiga orang siswa memperoleh skor tertinggi, tengah dan terendah, maka yang tertinggi mendapat poin 60, tengah mendapat poin 40 dan terendah mendapat poin 20. Apabila pada saat turnamen dua orang siswa memperoleh nilai tertinggi seri (sama) dan satu siswa

memperoleh nilai terendah, maka yang tertinggi mendapat nilai 50 dan terendah 20. Apabila pada saat turnamen seorang siswa memperoleh nilai tertinggi dan dua orang siswa memperoleh nilai terendah (seri), maka yang tertinggi mendapat nilai 60 dan terendah 30. Apabila pada saat turnamen tiga orang siswa memperoleh nilai seri (sama), maka ketiga orang siswa tersebut mendapat nilai 40

e. **Rekognisi Tim**

Tim atau kelompok akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Kriteria penghargaan kelompok seperti tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.5 Tingkatan Penghargaan Tim pada *TGT*

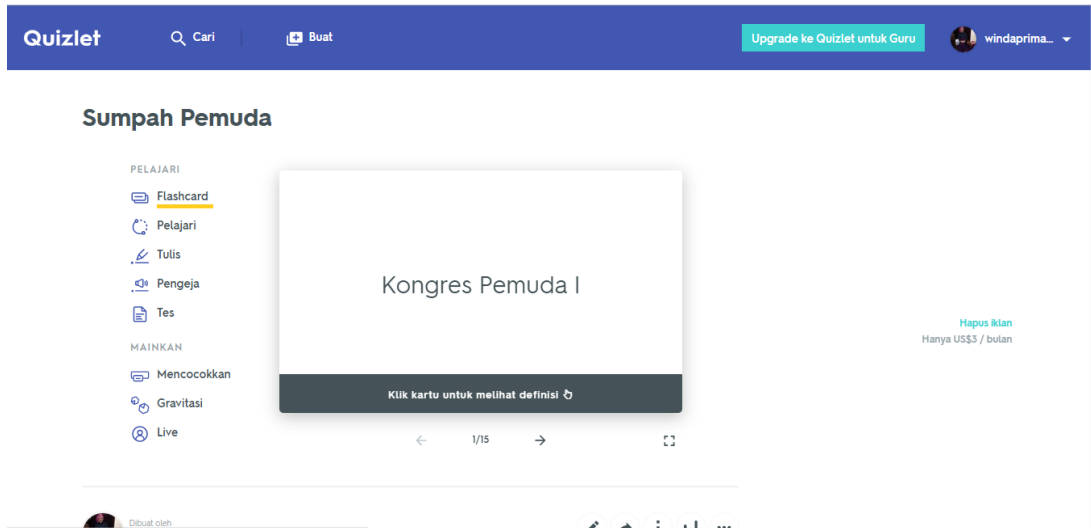
<b>Rata-rata tim</b>	<b>Penghargaan</b>
30 – 40	Tim Baik
40 – 45	Tim Sangat Baik
45 – ke atas	Tim Super

Sumber: Trianto (2012:87)

**4. Aplikasi Quizlet**

Pada [channaindica.wordpress.com](http://channaindica.wordpress.com) mengatakan bahwa Quizlet adalah sarana pembelajaran online gratis yang dibuat oleh Andrew Sutherland. Quizlet awalnya dibuat pada tahun 2005 dan dirilis ke publik pada tahun 2007. Dalam 8 tahun, Quizlet telah mencapai 100 juta lebih pengguna yang memakai flashcard set dan lebih dari 40 juta pengunjung setiap bulan. Saat ini Quizlet berada dalam 50 besar website di Amerika Serikat. Pada tahun 2016, Quizlet dikatakan sebagai website pendidikan dengan pertumbuhan tercepat di tahun 2015.

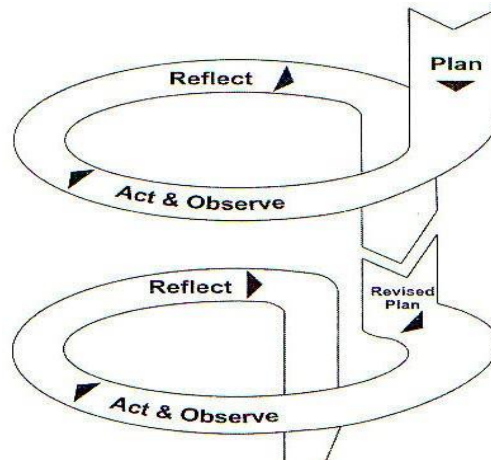
Model pembelajaran yang terdapat di quizlet berupa : Mode Flashcard, Mode Belajar, Mode Gravity, , Mode Pengucapan, Mode Match, dan Mode Tes.



## G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya melakukan 4 tahapan yakni perencanaan (plan), pelaksanaan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect) (dalam Padjono, 2007: 22). Ke empat tahapan tersebut merupakan sistem spiral yang digambarkan sebagai berikut:





Gambar 3.1: Rancangan penelitian tindakan model Kemmis dan McTaggart

Setiap langkah pelaksanaan termuat dalam suatu siklus. Siklus berhenti apabila peneliti dan guru sepakat bahwa penelitian yang dilakukan sesuai dengan rencana dan hasil belajar siswa kelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 8 mengalami peningkatan. Penelitian ini direncanakan terdiri dari tiga siklus. Adapun rincian langkah-langkah dalam setiap siklus di jabarkan sebagai berikut:

### **Siklus I**

1. Perencanaan
  - a. Menyusun rencana.
  - b. Merencanakan pembelajaran dengan membentuk tim yang beranggotakan 4 siswa dengan penyebaran tingkat kecerdasan.
  - c. Menyusun lembar kegiatan siswa (LKS).
  - d. Merencanakan tempat duduk antar kelompok dalam satu tim.
  - e. Merencanakan kuis dengan aplikasi quizlet dan skor untuk individual atau skor tim.
  - f. Merencanakan permainan PPKn yang berhubungan dengan materi.
2. Tindakan
  - 1) Guru mengadakan presensi terhadap kehadiran siswa.

- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4 siswa.
- 3) Guru membagi lembar kegiatan siswa (LKS).
- 4) Guru meminta agar semua anggota tim bekerja sama.
- 5) Guru menganjurkan agar siswa pada tiap-tiap tim bekerja dalam duaan (berpasangan) atau tigaan.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling menjelaskan jawaban mereka.
- 7) Guru meminta apabila ada suatu pertanyaan, ajukanlah pertanyaan itu pada temannya dahulu. Jika tidak ada yang bisa menjawab maka guru boleh menjawabnya.
- 8) Guru berkeliling di dalam kelas dan memberikan pujian kepada tim yang bekerja dengan baik.
- 9) Guru memberikan pengakuan dan penghargaan kepada tim yang berprestasi dengan melihat jumlah skor tim.
- 10) Guru memberikan kuis kepada masing-masing tim untuk dikerjakan sebagai skor individu atau tambahan skor tim.
- 11) Guru memberikan permainan PPKn dengan menggunakan aplikasi quizlet untuk diselesaikan dalam satu tim.

### 3. Pengamatan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pengamatan dilaksanakan dengan beberapa aspek yang diamati adalah sebagai berikut.

- a. Pengamatan terhadap siswa
  - 1) Kehadiran siswa.
  - 2) Perhatian siswa terhadap guru yang menerangkan.
  - 3) Jumlah siswa yang bertanya.
  - 4) Aktivitas siswa bekerja sama dalam satu tim.
  - 5) Antusias siswa untuk bekerja secara individual setelah bekerja sama.
- b. Pengamatan terhadap guru
  - 1) Kehadiran guru.

- 2) Penampilan guru di depan kelas dan mengelola kelas.
- 3) Penguasaan materi seorang guru.
- 4) Cara penguatan guru terhadap tim yang berprestasi kinerjanya.
- 5) Pemberian bimbingan pada tim yang belum mampu bekerja sama dengan baik.

c. Sarana dan prasarana

Keadaan dan situasi kelas yang menyenangkan akan membantu dalam proses penelitian ini. Penataan tempat duduk dalam membagi kelompok tiap tim pun sangat membantu sekali. Signal atau kecepatan internet pada Handphone tiap siswa pun akan sangat membantu dalam penggunaan aplikasi. Setiap anak dalam satu tim diharapkan harus sudah memiliki buku pegangan untuk menunjang pelajaran.

4. Refleksi

Setelah siswa benar-benar menguasai pelajaran diadakan kuis. Kuis tersebut untuk perorangan/individual guna menambah poin skor tim. Penghargaan pada tim yang baik kerja samanya harus diberikan agar mereka betul-betul dihargai. Setiap akhir kegiatan maka diadakan evaluasi.

## **Siklus II**

1. Perencanaan

- a. Mengidentifikasi masalah dan perumusan masalah berdasarkan refleksi pada siklus I.
- b. Merencanakan skenario baru dengan perbaikan metode dan meningkatkan keaktifan siswa.
- c. Menyusun lembar kegiatan siswa (LKS).
- d. Merencanakan tempat duduk antar kelompok dalam satu tim.
- e. Merencanakan kuis mealui aplikasi quizlet dan skor untuk individual atau skor tim.

- f. Merencanakan permainan PPKn yang berhubungan dengan materi.
2. Implementasi Tindakan
    - a. Melaksanakan skenario yang telah disusun dengan perbaikan metode.
    - b. Menjelaskan kembali konsep yang kurang dipahami siswa.
    - c. Memberikan kuis akhir siklus II.
  3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengadakan pendataan ulang untuk mengetahui hasil dari tindakan siklus II. Penulis menyiapkan angket observasi yang dilakukan dengan data pengukur.
  4. Analisis dan Refleksi

Guru menganalisis semua tindakan pada siklus I dan II kemudian dicari kekurangan-kekurangan pada siklus II.

### **Siklus III**

1. Perencanaan
  - a. Mengidentifikasi masalah dan perumusan masalah yang didasarkan pada siklus I dan siklus II.
  - b. Melaksanakan skenario yang telah disusun dengan perbaikan metode.
  - c. Menyusun lembar kegiatan siswa (LKS).
  - d. Merencanakan tempat duduk antar kelompok dalam satu tim.
  - e. Merencanakan kuis melalui aplikasi quizlet dan skor untuk individual atau skor tim.
  - f. Merencanakan permainan PPKn yang berhubungan dengan materi.
2. Implementasi Tindakan
  - a. Melaksanakan skenario yang telah disusun dengan perbaikan metode.

- b. Menjelaskan kembali konsep yang kurang dipahami siswa.
  - c. Memberikan kuis akhir siklus III.
3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengadakan pendataan ulang untuk mengetahui hasil dari tindakan siklus III. Penulis menyiapkan angket observasi yang dilakukan dengan data pengukur.
  4. Analisis dan Refleksi

Guru menganalisis semua tindakan pada siklus I, II, dan III. Pada akhir siklus III, guru melakukan refleksi dengan adanya penerapan tipe TGT melalui aplikasi quizlet yang dilakukan dalam tindakan kelas ini. Bila hasilnya meningkat artinya model pembelajaran yang diterapkan dalam tindakan ini berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **H. Jadwal Penelitian**

1. Tempat dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-B SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilakukan pada kurun waktu 3 bulan dari bulan Agustus-Oktober 2020

## **I. Daftar Pustaka**

Campbell, Bruce. 2004. *Teaching and Learning Through, Multiple Inteligences*. Jakarta: Intuisi Press.

Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kagan, Spencer. 2003. *Cooperative Learning Resources for Teacher*. Jakarta: Intuisi Press.

Rusoni, Elin. 1999. *Buku Pedoman Guru Madrasah Tsanawiyah Bernuansa Islam dengan Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: BEP Dikjen Depag RI.

Suyitno, Amin. 2005. *Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas untuk Penyusunan Skripsi*. Semarang: UNNES.

Zain, Aswan dan B.D, Syaiful. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

<https://channaindica.wordpress.com/tag/quizlet/>

#### **J. Personalia Penelitian**

Nama Peneliti : Hartomi  
Nomor Peserta : 201503868786  
Tanggal Lahir : 5 Mei 1981  
Alamat : Bekasi  
Tempat Mengajar : SMP Islam Al Azhar 22 Jakarta  
Alamat Sekolah : Jl Dr. Sumarno Cakung Jakarta Timur  
Nomor Handphone : 081283106010  
Bidang : PPKn