

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SDN JEJANGKIT MUARA 2

Rahidatul Laila Agustina

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
E-mail: lailaagustina@stkipbjm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN khususnya materi organisasi dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jejangkit Muara 2 pada tahun ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bersifat kolaborasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis data belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9, dan pada siklus II naik menjadi 81,6. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 74) pada nilai awal sebelum diberi tindakan 40%, tes siklus I 60% setelah dilakukan refleksi terdapat 6 siswa yang tidak tuntas (nilai ulangan dibawah 74), namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari presentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II menjadi 90%, ini menandakan sudah tercapai kriteria ketuntasan klasikal minimal yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mendapat nilai 74. Dari hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan agar guru di sekolah dasar dapat menggunakan model *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar sebagai upaya dalam menciptakan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar PKN

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan dapat dimaknai sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam konteks Indonesia pendidikan kewarganegaraan itu

berisi antara lain mengenai pluralisme yakni sikap menghargai keragaman, pembelajaran kolaboratif dan kreatifitas (Darmadi, 2013:1-3).

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Upaya mewarganegarkan individu atau orang-orang yang hidup dalam suatu negara merupakan tugas pokok negara. Konsep warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*) tentunya amat tergantung dari pandangan hidup dan sistem politik negara yang bersangkutan (Tim ICCE, 2011:3).

Studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di kelas V SDN Jejangkit Muara 2 berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan dengan siswa di kelas yang bersangkutan, diketahui bahwa selama ini pembelajaran PKn cenderung membosankan, siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya terfokus pada *teacher centered*, siswa hanya mencatat materi pelajaran atau bisa juga dengan dikte oleh guru, serta belajar berkelompok untuk menjawab LKS, terkadang juga pernah dilakukan pembelajaran dengan membawa siswa keluar kelas, namun dirasakan masih belum maksimal.

Perolehan hasil belajar siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2 dalam mata pelajaran PKn ternyata masih berada di bawah standar dan perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian atau hasil belajar siswa tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran PKn, rata-rata nilai siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2 masih di bawah skor KKM (74), yakni nilai rata-ratanya 62,5. Dari hasil tes awal pada kemampuan siswa juga terlihat bahwa hasil belajar siswa masih di bawah KKM dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 61,6.

Melihat permasalahan di atas yaitu karena di kelas pembelajaran PKn cenderung membosankan, siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya terfokus pada *teacher centered*, siswa hanya mencatat materi pelajaran atau bisa juga dengan dikte oleh guru, terkadang pernah dilakukan pembelajaran dengan membawa siswa keluar kelas, namun dirasakan masih belum maksimal, maka diperlukan suatu pembaruan terhadap proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan,

salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) merupakan suatu model pengajaran yang dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen, baik prestasi, akademik, jenis kelamin, ras ataupun etnis. *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor tim nya (Slavin, 2005:13).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengorganisasi kelas menjadi empat atau lima kelompok, masing-masing kelompok memiliki anggota dari semua tingkat prestasi. Nilai dari hasil belajar *pre-test* digunakan untuk membentuk tim yang memiliki kemampuan sebanding. Tim duduk bersama dan setiap anggota tim membantu anggota tim lainnya untuk persiapan turnamen TGT yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Mereka fokus pada tujuan yang diajarkan pada saat itu. Selama permainan siswa menyelesaikan secara individu sebagai wakil tim mereka melawan dua atau tiga siswa lain dari kemampuan yang sebanding. Di setiap meja permainan, para siswa peserta menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk menunjukkan penguasaan terhadap konsep yang telah mereka dapatkan. Poin diberikan pada tim yang mampu mencetak skor terbanyak dan mendapat predikat sebagai tim berprestasi De Vries (1980:xi). Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi belajar yang maksimal. Menurut Slavin (2005:166-167) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5

komponen, yaitu: 1) Presentasi kelas, 2) Tim, 3) *Game*, 4) Turnamen dan 5) rekognisi tim.

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pernah pula sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktik dan sebagainya (Djamarah, 2008:38).

Sardiman (2011:95-97) menyatakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar. subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101) menggolongkan kegiatan siswa sebagai berikut: 1) *Visual activities*, 2) *Oral Activities*, 3) *Listening activities*, 4) *Writing activities*, 5) *Drawing activities*, 6) *Motor activities*, 7) *Mental activities*, dan 8) *Emotional activities*.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya (Sudjana, 2013: 45). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprjono, 2009:7). Menurut Purwanto (2013:46), hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Bloom (1956) dalam (Poerwanti, Widodo,

Masduki, Pantiwati, Rofieq, dkk. 2009:1-23-1-30) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sedangkan menurut jenisnya penelitian ini tergolong penelitian tindakan (*action research*) berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan model penelitian yang dikembangkan di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2010:3). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jejangkit Muara 2 yang terletak di Desa Jejangkit Muara RT. 02 Kecamatan Jejangkit Muara Kabupaten Barito Kuala pada tahun ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 4 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Prosedur penelitian berbentuk siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Arikunto (2010). Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Tes digunakan untuk mengukur keberhasilan hasil belajar siswa dan observasi dilakukan untuk mengukur aktivitas siswa dalam pembelajaran. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, paparan data dan menarik kesimpulan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dinyatakan berhasil apabila hasil tes akhir dari masing-masing siswa telah mencapai nilai minimal 73 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Disamping itu secara klasikal diperoleh sekurang-kurangnya 80 % dari seluruh siswa mendapat nilai 74.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) dilaksanakan, pada setiap akhir siklus diadakan uji kompetensi guna mengukur rata-rata hasil belajar siswa. Uji kompetensi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran bertujuan untuk mengetahui: (1) tercapai tidaknya tujuan

pembelajaran; dan (2) efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Uji kompetensi dilakukan untuk mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indikator hasil belajar yang terdapat pada mata pelajaran PKn. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I dan II dimana terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan maupun berdasarkan nilai rata-rata.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan II

Pertemuan	ketuntasan	ketuntasan	rata-rata
	individu	klasikal	
Nilai sebelum diberi tindakan	4 orang	40%	61,5
Evaluasi Siklus I	6 orang	60%	70,9
Evaluasi Siklus II	9 orang	90%	81,6

Hasil belajar Pkn siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2 pada materi organisasi meningkat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berorientasi pada PAKEM baik dilihat dari aspek aktivitas siswa maupun hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9, dan pada siklus II naik menjadi 81,6. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 74) pada nilai awal sebelum diberi tindakan 40%, tes siklus I 60% setelah dilakukan refleksi terdapat 6 siswa yang tidak tuntas (nilai ulangan dibawah 74), namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari presentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II menjadi 90%, ini menandakan sudah tercapai kriteria ketuntasan klasikal minimal yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mendapat nilai 74.

Sesuai dengan teori Slavin (2005:166-167) penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 komponen, yaitu presentasi kelas, tim, *game*, turnamen dan rekognisi tim. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu guru menyampaikan cakupan materi yang akan dibahas, kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen. Guru lalu memberikan tugas yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS). Siswa diberi kesempatan untuk berpikir bersama kelompok memecahkan

permasalahan. Setelah itu, siswa bersama guru membahas soal pada LKS tersebut. Siswa kemudian mengikuti *game* atau permainan yang diberikan guru. Setelah itu, siswa dibagi kelompok menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 2-4 anak dengan kemampuan yang sama untuk melakukan turnamen, dalam meja turnamen, siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing (pandai dilawankan pandai; kurang pandai dilawankan kurang pandai). Setelah turnamen selesai, guru melakukan penskoran dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan turnamen atau mendapat nilai tertinggi.

Hal ini sesuai dengan teori dari DeVries (1980:7) menyatakan bahwa *teams games tournament* (TGT) mengubah cara siswa bekerja pada tugas-tugas akademik. Siswa belajar untuk bekerjasama dan menunjukkan pengetahuan mereka di depan umum. *Teams games tournament* (TGT) juga meningkatkan pemahaman siswa. Mereka mendapatkan pengakuan individual dan dukungan untuk menjadi anggota tim. Anak-anak belajar bagaimana bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Di *teams games tournament* (TGT), siswa hanya bersaing sederajat. Setiap siswa dapat berhasil jika ia menguasai materi pelajaran yang terkandung dalam permainan. Hal ini berbeda dengan pengaturan ruang kelas biasa, dalam pembelajaran ini siswa dihargai untuk melakukan lebih baik daripada orang lain baik yang memiliki kemampuan sama atau tidak. TGT bekerja karena memotivasi anak untuk belajar.

Berdasarkan penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori Sudjana (2013:45) mengemukakan bahwa setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprjono, 2009:7). Menurut Purwanto (2013:46) Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2 tahun ajaran 2016-2017. Pada akhir siklus I dan siklus II dilakukan tes akhir siklus untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dilaksanakan melalui kegiatan tanya jawab, ceramah bervariasi, diskusi, pemberian tugas masing-masing kelompok dan turnamen antar kelompok. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal yang semakin meningkat dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan, pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9, dan pada siklus II naik menjadi 81,6. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 74) pada nilai awal sebelum diberi tindakan 40%, tes siklus I 60% setelah dilakukan refleksi terdapat 6 siswa yang tidak tuntas (nilai ulangan dibawah 74), namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari presentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II menjadi 90%, ini menandakan sudah tercapai kriteria ketuntasan klasikal minimal yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mendapat nilai 74.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka saran-saran yang diberikan yaitu sebagai berikut. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru. Pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang lebih bervariasi agar siswa tidak mengalami kebosanan pada waktu kegiatan belajar mengajar. Selain itu diharapkan siswa lebih giat dan aktif selama pembelajaran di kelas, apabila ada

pelajaran yang kurang difahami agar dapat bertanya kepada guru yang bersangkutan atau mendiskusikannya dengan teman yang sudah memahaminya. Untuk itu sangat diperlukan sekali interaksi dan kerjasama antar siswa agar pembelajaran menjadi sebuah proses yang menyenangkan. Pemberian penghargaan kelompok (*team rewards*) bisa dibuat secara bervariasi bukan hanya berupa hadiah (barang), tetapi bisa juga berupa sertifikat yang berguna bagi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik. Diperlukan persiapan yang cukup matang untuk melaksanakan pembelajaran *teams games tournament* (TGT), sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. 2013. *Urgensi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- DeVries, D.L. 1980. *The Instructional Design Library*. Educational Technology Publications, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey 07632.
- Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Poerwanti, Endang, Widodo, Masduki, Pantiwati, Rofiek, Utumo. 2009. *Assesmen Pembelajaran di SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Tim ICCE. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education). Edisi Ketiga: Demokrasi Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: kencanaPrenada Media Grup.