



PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG KERAGAMAN SUKU DAN AGAMA DI NEGERIKU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Increase of PKN Learning Outcome of Tribal and Religious Diversity in My Country Using Teams Games Tournament (TGT) Learning Model

Ahmed Sardi

STKIP Darud Da'wah Wal Irsyad (DDI) Pinrang
sardihere@gmail.com

Andi Kamal Ahmad

STKIP Darud Da'wah Wal Irsyad (DDI) Pinrang
andisuryakamal@gmail.com

Faridah Abdul Rauf

Institut Agama Islam Negeri Parepare
faridah_abdulrauf@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the PKN learning activities taught with the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Students of Class IVa UPT SDN 24 Pinrang, know the results of PKN learning taught with the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, and know the difference in TKn learning outcomes taught. This research method is a class action research, which in the process follows a cycle consisting of two kihlus, namely cycle I and cycle II for each cycle following the steps of four stages that are commonly used starting in planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were teachers and students of class IVa as many as 20 students consisting of 9 male students and 11 female students. The data analysis techniques used consist of 1) learning outcomes data, and 2) the learning process. The result of this study is that the average score of students' first-aid learning outcomes increased in cycle I by 70.92% to 79.57% in cycle II. The percentage of students who complete learning increases in cycle I by 60% to 85% in cycle II, so classical completion has been achieved. Based on these results, the study concluded that PKN learning outcomes can be improved through the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Class IVa UPT SDN 24 Pinrang Regency Pinrang.

Keywords: PKN Learning Results, Teams Games Tournament

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar PKN yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang, mengetahui hasil belajar PKN yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), beserta mengetahui perbedaan hasil belajar PKN yang diajarkan. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dimana dalam prosesnya mengikuti siklus yang terdiri dari dua siklus, yakni siklus I dan siklus II untuk setiap siklusnya mengikuti langkah-langkah empat tahapan yang lazim digunakan dimulai dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek studi ini adalah guru dan siswa kelas IVa sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 1) data Hasil belajar, dan 2) proses belajar. Hasil penelitian ini adalah skor rata-rata hasil belajar PKN siswa meningkat yaitu pada siklus I sebesar 70,92% menjadi 79,57% pada siklus II. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat yaitu pada siklus I sebesar 60% menjadi 85% pada siklus II, jadi ketuntasan secara klasikal sudah tercapai. Berdasarkan hasil tersebut, studi ini disimpulkan bahwa hasil belajar PKN dapat ditingkatkan melalui *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* pada Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang Kabupaten Pinrang.

Kata Kunci: Hasil Belajar PKN, Teams Games Tournament

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertera di bab 1 pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang mendorong siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ketentuan Kurikulum tingkat satuan pendidikan diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.

Mata belajar PKN mencakup beberapa standar kompetensi dan kompetensi

dasar yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi tingkat SD/MI. Mata pelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari pembentukan sikap agar menjadi manusia yang utuh sesuai Pancasila dan UUD 1945. PPKn bertujuan mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Sardi et al., 2017).

Tujuan pembelajaran PPKn tercantum dalam Ruminati, (2007:1.26) untuk memberikan kompetensi: (1) berfikir kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara cerdas, tanggung jawab dan bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat; (3) berkembang secara positif demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain; (4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia

secara langsung untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Namun, untuk menjadi warga negara Indonesia yang sesuai pancasila dan UUD 1945, merupakan tantangan berat karena masyarakat selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu, mata pelajaran PPKn dirancang untuk membentuk watak dan kepribadian siswa agar menjadi manusia yang dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran PPKn di Indonesia saat ini belum maksimal, ini diperkuat penelitian yang dilakukan Depdiknas (2007). Hasil penelitian menunjukkan terdapat permasalahan pembelajaran PPKn karena lebih menekankan hafalan dan media yang kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa pasif.

Berdasarkan refleksi awal bersama tim kolaborator ditemukan permasalahan kualitas pembelajaran PPKn meliputi meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang Kota Semarang belum mencapai hasil optimal, sehingga perlu diperbaiki. Hasil pengamatan, guru belum dapat mendorong siswa aktif berpendapat, cenderung pasif, dan penggunaan media kurang kreatif, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Perolehan hasil belajar siswa Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang Kota Semarang

masih rendah. Data kuantitatif hasil evaluasi dari 23 siswa, 7 siswa (30%) mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan sebanyak 16 siswa (70%) nilainya dibawah KKM yaitu 68. Nilai terendah siswa 48, nilai tertinggi 82 dengan rata-rata kelas 63,91. Permasalahan tersebut harus segera dicarikan solusi menggunakan model inovatif dan media yang kreatif.

Salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan mengefektifkan penyelesaian masalah dengan melihat ciri-cirinya, Menurut Slavin (Taniredja, dkk, 2011: 57) ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah:

- Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Sedangkan untuk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Slavin (2005: 163) menjelaskan dalam *Teams Games Tournament*, suatu model pembelajaran dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di

mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan uraian diatas, penulis termotivasi meneliti serta menyelesaikan masalah dengan judul: **“Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang ”.**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: ”Apakah Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IVa SDN dapat ditingkatkan?”

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar PKn yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang, mengetahui hasil belajar PKn yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), beserta mengetahui perbedaan hasil belajar PKn yang diajarkan.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dimana dalam prosesnya mengikuti siklus yang terdiri dari dua kihlus, yakni siklus I dan siklus II untuk setiap siklusnya mengikuti langkah-langkah menurut Arikunto (2008:16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim digunakan dimulai dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Pinrang dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IVa sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di sekolah SDN 24 Pinrang, Jl Poros Pinrang-Polman.

C. ANALISIS DATA

Data yang terkumpul terdiri dari 1) data Hasil belajar, dan 2) proses belajar. Setelah itu dianalisis dengan uraian berikut:

1. Data Hasil Belajar

- a. Untuk data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, berupa rata-rata, standar deviasi, nilai terndah, dan nilai tertinggi.

b. Untuk mengukur hasil belajar PKN siswa digunakan teknik pengkategorian dengan skala lima, sesuai dengan syarat-syarat keberhasilan siswa seperti dalam surat edaran Direktorat Pendidikan Menengah Umum No.288/C3/MN 99, adapun kategori yang disusun itu adalah:

- 1) Untuk tingkat 85% - 100% dikategorikan sangat tinggi
- 2) Untuk tingkat 65% - 84% dikategorikan tinggi
- 3) Untuk tingkat 55% - 64% dikategorikan sedang
- 4) Untuk tingkat 35% - 54% dikategorikan rendah
- 5) Untuk tingkat 0% - 34% dikategorikan sangat rendah

c. *Persentase Ketuntasan Belajar* =

$$\frac{\text{JumlahsiswayangTuntas}}{\text{JumlahSiswa}} \times 100\%$$

Untuk Data Ketuntasan Belajar (KB) diperoleh dari hasil evaluasi siklus II dan selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus secara manual sebagai berikut:

2. Proses Pembelajaran

a. Data Hasil Observasi Aktivitas siswa

Data hasil penelitian pengamat untuk aktivitas siswa selama pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas siswa} = \frac{\sum \text{Siswa yang melakukan aktivitas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

a. Data respon/ tanggapan siswa terhadap pembelajaran

Pengumpulan data akan dilakukan adalah masing-masing siswa diberi tugas mengisi angket setelah selesai pembelajaran. Data tersebut dianalisis dengan persentase. Persentase Tanggapan Siswa (PTS) di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $PTS = \frac{k}{s} \times 100\%$

Dengan:

k = Frekuensi Siswa memberikan Komentar setiap komponen (aspek)

s = Banyaknya siswa

D. PEMBAHASAN HASIL

PENELITIAN

Siklus I, penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sudah termasuk dalam kategori baik. Namun belum mampu mengaktifkan seluruh siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pola pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Selanjutnya, pencapaian hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dari tes siklus I menunjukkan bahwa dari 20 siswa sebagai subjek penelitian, 17 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 3 siswa yang belum mampu mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Pengamat dalam penelitian ini untuk mencari solusi dalam mengatasi ketidak tercapaian target yang telah ditetapkan dalam penelitian pada siklus I. Hasil diskusi

tersebut diputuskan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tetap dilanjutkan dengan perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang dan yang belum tercapai pada siklus I.

Adapun yang perlu ditingkatkan dari siklus I, diantaranya bagaimana cara agar siswa dapat lebih aktif dalam melakukan aktivitas yang sesuai dengan proses pembelajaran, serta bagaimana meminimalisir siswa yang melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran, dalam hal ini siswa yang ribut, tidak memperhatikan penjelasan guru, mengganggu teman, mengerjakan tugas lain pada saat pembelajaran berlangsung, dan lain-lain.

Pada siklus II dilakukan beberapa tindakan agar siswa tidak melakukan hal seperti yang terjadi pada siklus I. Dalam hal ini peneliti lebih meningkatkan bimbingan kepada siswa secara kelompok ataupun individu agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Ini terlihat dari hasil tes akhir siswa sudah mencapai target yang ingin dicapai dan siswa yang belum tuntas berkurang, ini dikarenakan tingkat kepercayaan pada diri sendiri dalam mengerjakan soal sudah meningkat.

Siklus II dilaksanakan pada pertemuan ketiga dan keempat termasuk pemberian tes pada akhir siklus II. Pelaksanaan

pembelajaran pada siklus ini sudah lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, ditinjau dari aktivitas siswa yang menunjukkan adanya peningkatan semua aspek aktivitas yang dilakukan siswa dari siklus I ke siklus II. Di samping itu, aktivitas siswa yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Masalah terbesar yang dihadapi peneliti di dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah pada siswa kelas IV hanya sebagian yang aktif sehingga penguasaan materi dalam mengerjakan tugas masing-masing belum merata, salah satu cara untuk meminimalisir masalah ini yaitu dengan mendekati siswa yang kurang aktif agar setiap siswa merasa diperhatikan serta diawasi.

Skor rata-rata hasil belajar PKn siswa meningkat yaitu pada siklus I sebesar 70,92% menjadi 79,57% pada siklus II. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat yaitu pada siklus I sebesar 60% menjadi 85% pada siklus II, jadi ketuntasan secara klasikal sudah tercapai.

Dengan melihat ketercapaian hasil belajar PKn yang diperoleh siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I,

di mana dari jumlah keseluruhan subjek penelitian, 17 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan, sesuai dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu meningkatnya hasil belajar PKN siswa dan ketuntasan hasil belajar PKN siswa yaitu 85% tuntas secara klasikal telah tercapai. Karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, maka peneliti yang merangkap sebagai guru memutuskan untuk menghentikan atau tidak melanjutkan kegiatan pembelajaran ke siklus berikutnya.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKN dapat ditingkatkan melalui *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* pada Kelas IVa UPT SDN 24 Pinrang Kabupaten Pinrang.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa hampir semua siswa menyukai PKN, dan menyukai *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* serta setuju jika strategi ini diterapkan di sekolah.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan selama dua siklus, maka dalam upaya peningkatan mutu pendidikan diajukan beberapa saran, antara lain:

- Diharapkan kepada guru bidang studi pada umumnya dan guru PKN pada khususnya agar dapat menerapkan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*

(*TGT*) untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas dan untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

- Diharapkan kepada para peneliti dalam bidang pendidikan PKN agar dapat meneliti lebih jauh tentang strategi, pendekatan, metode, yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar PKN.
- Kepada pemerintah dalam hal ini yang menangani bidang pendidikan agar memberikan pelatihan dan pendidikan bagi guru-guru yang di dalamnya melatih guru sehingga dapat menerapkan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* dan model-model pembelajaran yang lain dalam pembelajaran PKN.

F. DARTAR PUSTAKA

- Anita Sri Dkk 2014 Strategi pembelajaran di sd. Banten: Universitas terbuka.
- Depdiknas 2007 tentang Kajian Kebijakan Kurikulum PKN
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kurinasih, Imas. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena
- Nurchalis, N. F., Ermawati, E., Sardi, A., & Nursabra, N. (2021). Language Laboratory to Overcome the Barrier of Classroom English Learning: Does it Exist and Is it Used in Islamic Schools of Majene?. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 3(3), 183-194.

- Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya pasal 19 Paikem.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rifa'i, Achmad. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendiidkan Kewarganegaran SD*. Jakarta: PJJ PGSD S1 Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto. S. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sardi, A., Haryanto, A., & Weda, S. (2017). The Distinct types of diction used by the efl teachers in the classroom interaction. *International Journal Of Science and Research (IJSR)*, 6(3), 1061-1066. Tri Anni, Chatarina,dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. jakarta: Dikti.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Frenada Media Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi* Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1