

Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 5 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Mauliawati Rohmah*, Romia Hari Susanti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

ppg.mauliawatirohmah0093@program.belajar.id*

Abstract: The observation results of fifth grade students of SDN Karangbesuki 4 in PKn subjects are still low with an average score that has not reached the minimum score, which is 55.9 (minimum score 70). The low average score of students is due to the lack of student interest in learning. PKn learning in grade V still uses conventional methods that make students bored and not try to learn. As a solution, this study applies learning using the Teams type cooperative learning model. Games Tournament (TGT) aims to improve student learning outcomes. This study uses the Classroom Action Research (CAR) type with the research subjects being 27 5th grade students of SDN Karangbesuki 4. Data collection was carried out through observation and tests to measure student learning outcomes. The results of student completion before treatment were 59.25 % of the total 27 students. After treatment, student learning completion increased to 66.67 % in cycle I and 88.89% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that the application of the TGT type Cooperative Learning model can improve the learning outcomes of PKn students of grade V SDN Karangbesuki 4 Malang City.

Keywords: PKn Learning; Cooperative Learning Model type Teams Games Tournament; Learning outcomes

Abstrak: Hasil observasi pada siswa kelas V SDN Karangbesuki 4 mata pelajaran PKn masih rendah dengan nilai rata-rata yang belum mencapai nilai minimum, yaitu 55,9 (nilai minimum 70). Nilai rata-rata siswa yang rendah disebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Pembelajaran PKn di kelas V masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa bosan dan tidak berusaha untuk belajar. Sebagai solusinya, penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas 5 SDN Karangbesuki 4 berjumlah 27 siswa. Pengambilan data dilaksanakan melalui observasi dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil ketuntasan siswa sebelum adanya perlakuan sebesar 59,25% dari total 27 siswa. Setelah adanya perlakuan, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan 88,89% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *learning tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Karangbesuki 4 Kota Malang.

Kata Kunci: Pembelajaran PKn; Model Pembelajaran Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament*; Hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan berperan penting dalam keberhasilan pendidikan di Indonesia. Tidak hanya di Indonesia saja, Pendidikan Kewarganegaraan juga diterapkan pada hampir seluruh negara di dunia dengan istilah sebutan yang berbeda-beda (Arif, M. 2021). Mata pelajaran ini secara langsung berhubungan erat dengan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia serta berperan dalam pembentukan karakter generasi penerus bangsa. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan agar peserta didik mampu menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Magdalena,dkk. 2020). Dalam upaya peningkatan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, peran guru sebagai pengajar sangat penting untuk mendukung pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Upaya yang dilakukan guru dapat diusahakan melalui penerapan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, maupun penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada pelaksanaannya di lapangan, pengajaran PKn yang diterapkan oleh guru di Sekolah Dasar masih banyak yang menggunakan cara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga peserta didik kurang aktif berperan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini cenderung membuat peserta didik bosan dan tidak memiliki semangat yang tinggi untuk belajar. Upaya peserta didik untuk menjadi bisa dan menguasai materi pembelajaran juga tidak akan maksimal. Hal ini berakibat pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 13-23 Agustus 2024 saat pembelajaran PKn di kelas 5 SDN Karangbesuki 4 Kota Malang menunjukkan bahwa guru masih menerapkan pembelajaran dengan cara konvensional. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah, dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang berpaku pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) saja. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik bersikap pasif ketika di dalam kelas. Rata-rata hasil belajar peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Dari total 27 peserta didik, peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM sebanyak 59,25% saja atau 16 orang. Selain itu, ketika peneliti memberikan pertanyaan langsung kepada peserta didik, masih banyak diantara mereka yang belum mampu menjawab dengan benar. Hasil belajar ini masih dinilai rendah karena tidak mencapai 75% peserta didik yang tuntas dari jumlah keseluruhan peserta didik.

Selain observasi langsung, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas terkait dengan kurangnya hasil belajar siswa,

Berdasarkan uraian permasalahan yang disampaikan, maka guru sebagai pendidik harus mampu berinovasi untuk menyampaikan pembelajaran yang interaktif kepada peserta didik. Guru bisa berupaya untuk mengenal peserta didik dan mengenali karakteristik mereka. Selanjutnya, guru memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan kepada peserta didik, peneliti menemukan bahwa karakteristik peserta didik kelas 5 menyukai kegiatan pembelajaran yang membuat mereka aktif seperti pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, peserta didik juga menyukai tantangan dan kompetisi untuk meningkatkan semangat belajar mereka. Hal ini sesuai dengan usia perkembangan sosial menurut Erickson (Santrock, 2015) bahwa peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar berada pada tahapan *Industry vs Inferiority* dimana anak perlu didorong untuk bisa mengembangkan kemampuannya sehingga mereka akan bangga atas pencapaiannya tersebut. Penyediaan fasilitas dari guru agar peserta didik meningkatkan kemampuannya melalui kompetisi di kelas, sangat bermanfaat bagi peserta didik ketika belajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik pada materi Pancasila dalam Kehidupanku.

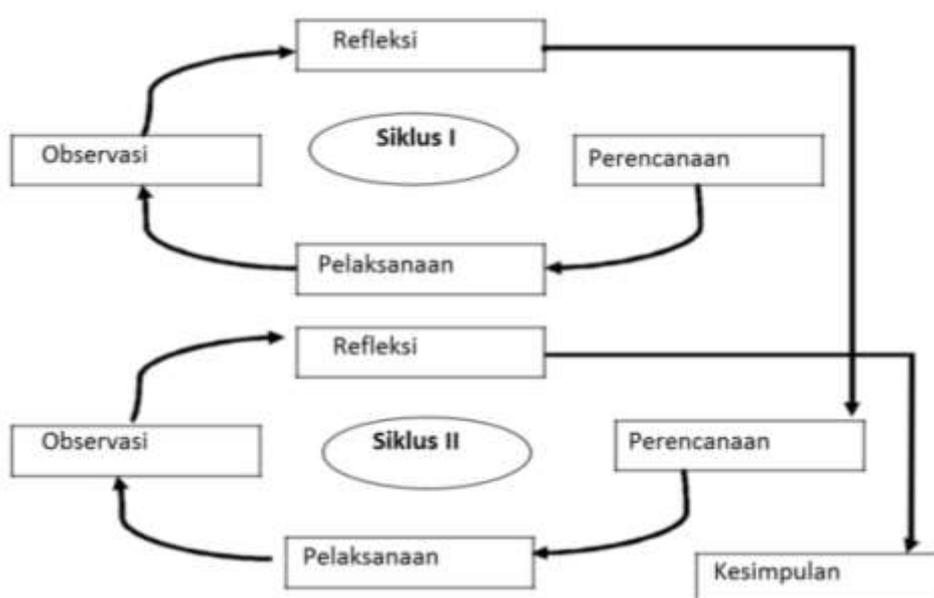
Teams Games Tournament merupakan rangkaian kegiatan belajar mengajar yang terstruktur dengan cermat, gabungan dari tiga teknik pendidikan, yaitu kelompok kecil, permainan instruksional, dan turnamen. Model pembelajaran TGT didesain oleh guru dengan pengondisian kelas yang dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari peserta didik dengan latar belakang yang beragam mulai dari jenis kelamin, suku, ras, maupun kemampuan kognitifnya (Rusman, 2012). Tujuan TGT adalah untuk menciptakan lingkungan kelas yang efektif di mana semua siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan

secara konsisten menerima dorongan untuk bisa berkembang mengembangkan kemampuannya. Pada model pembelajaran TGT, sintaks pembelajaran dibagi menjadi 5 tahapan (Shoimin, 2013) yaitu penyajian kelas (*class presentation*); kelompok (*teams*); permainan (*games*); turnamen (*tournament*); dan penghargaan kelompok (*teams recognize*).

Astutik (2013) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan peningkatan sebanyak 28.58% dari siklus I menuju siklus 2 dan meningkat lagi sebanyak 14.28% dari siklus II menuju siklus III. Selain itu, Suaeb (2018) juga memberikan hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT dengan berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 86,7%.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah penelitian dimana seorang pengajar sekaligus peneliti menginginkan adanya perubahan berupa perbaikan dan peningkatan dalam hal pembelajaran oleh siswa agar pembelajaran di kelas menjadi lebih optimal (Ghony, 2008). Model PTK pada penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis Mc Taggart (1988) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*); tindakan (*acting*); observasi (*observation*); dan refleksi (*reflection*). Pelaksanaan tahapan-tahapan PTK dalam praktiknya diawali dengan 1) mendiagnosis permasalahan yang ada pada sasaran subjek penelitian; 2) menentukan rencana tindakan yang akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada; 3) melaksanakan tindakan dan mengobservasi ada tidaknya perubahan atau perbaikan permasalahan; 4) evaluasi pelaksanaan tindakan; dan 5) refleksi. Rangkaian tahapan tersebut merupakan tahapan pada setiap siklus. Pada kegiatan refleksi, peneliti mengamati apakah pemberian tindakan sudah dinilai efektif untuk mencapai tujuan PTK atau masih belum tercapai tujuannya. Jika belum tercapai, maka dilaksanakan siklus berikutnya hingga tujuan PTK bisa tercapai.



Gambar 1 Siklus Pelaksanaan PTK

Pada pelaksanaan tiap siklus, kegiatan perencanaan dilaksanakan dengan menyusun modul ajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT, mempersiapkan bahan ajar, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, serta soal evaluasi sebagai soal post-test pada tiap siklusnya. Pada tahapan pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan sintaks TGT di kelas disertai dengan observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru kelas dan teman sejawat. Selanjutnya, pada tahapan refleksi dilaksanakan dengan merefleksikan kegiatan pembelajaran, apa yang telah baik, apa yang perlu ditingkatkan, dan apa yang perlu dievaluasi atau ditiadakan. Pada bagian refleksi juga dilihat hasil belajar peserta didik sudah memenuhi target atau belum. Jika belum terpenuhi, maka akan dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus berikutnya.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDN Karangbesuki 4 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 peserta didik. Peserta didik kelas 5 terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDN Karangbesuki 4 Kelurahan Karangbesuki, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Peneliti memilih kelas 5 sebagai subjek penelitian karena hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran PKn materi Pancasila dalam Kehidupanku masih banyak yang belum tuntas. Selain itu, proses pembelajaran yang diterapkan guru di kelas ketika mengajar mata pelajaran PKn masih menggunakan cara yang konvensional sehingga peneliti memilih kelas ini untuk diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT.

Pelaksanaan siklus I berlangsung pada tanggal 26-30 Agustus 2024 pada mata pelajaran PKn. Siklus dilaksanakan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Papan Tanya Pancasila. Materi pada siklus I adalah tentang makna Pancasila dan sejarah kelahiran Pancasila. Penyampaian secara konvensional melalui papan tulis, namun di desain dengan gambar-gambar seperti alur perjalanan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan siklus II berlangsung selama 1 minggu pada tanggal 2-6 September 2024 pada mata pelajaran PKn. Pada pelaksanaan siklus II ini, guru menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Papan Tanya Pancasila dengan pertanyaan yang berbeda dari siklus I. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah makna lambang-lambang pada Garuda dan simbol-simbol sila Pancasila. Metode penyampaian materi memanfaatkan teknologi dengan menggunakan power point dan disertai lagu tentang makna lambang-lambang pada Garuda dan simbol-simbol sila Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT berlangsung selama dua siklus dengan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yang terbagi pada 3 jam pelajaran (jp) pada pertemuan pertama dan 1 jp pada pertemuan kedua. Pada siklus pertama, materi pembelajaran yang dibahas adalah tentang pengertian Pancasila dan sejarah kelahiran Pancasila. Selanjutnya, materi pada siklus kedua adalah makna lambang-lambang dalam Garuda dan simbol-simbol Pancasila.

Tahapan pelaksanaan dan observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT. Kegiatan observasi dilaksanakan oleh Ibu Lucki Ari Safitri, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Karangbesuki 4 Kota Malang dan Nur Hidayah, S.Pd. sebagai teman sejawat. Berikut hasil observasi oleh observer akan disajikan pada tabel 1:

Tabel 1
Data Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1.	Kemampuan guru dalam membuka kegiatan Pembelajaran	3,5	4
2.	Kemampuan guru dalam memimpin kegiatan berdoa	2,5	4
3.	Kemampuan guru dalam melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran sebelumnya	3	3
4.	Kemampuan guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan selama pembelajaran	3	3
5.	Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4	4
6.	Kemampuan guru dalam memberikan pertanyaan kepada peserta	3	3
7.	Kemampuan guru dalam membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil	2	3
8.	Kemampuan guru dalam membimbing kegiatan diskusi kelompok	3	4
9.	Kemampuan guru dalam mempersiapkan permainan	2,5	4
10.	Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan permainan	3	3
11.	Kemampuan guru dalam mengondisikan siswa ketika kegiatan pertandingan berlangsung	3	4
12.	Kemampuan guru dalam membahas soal dari permainan	3	3
13.	Kemampuan guru dalam memberikan apresiasi terhadap kelompok yang menang	4	4
14.	Kemampuan guru dalam memberikan motivasi terhadap kelompok yang belum menang	3	4
15.	Kemampuan guru dalam memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran mengenai Pancasila dalam Kehidupanku	2	3
16.	Kemampuan guru dalam memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari	3	4
17.	Kemampuan guru dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung	4	4
18.	Kemampuan guru dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran	4	4
Jumlah		55,5	65
Persentase (%)		77%	90%

Aktivitas guru pada siklus I mencapai 77% dan dinilai sudah cukup baik namun belum sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Pada siklus I ini, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 69,63 dengan jumlah peserta didik yang memenuhi nilai minimum sejumlah 18 siswa dan peserta didik yang belum memenuhi nilai minimum sejumlah 9 siswa. Persentase ketuntasan peserta didik pada siklus satu sebesar 66,67%. Angka ini dinilai masih rendah karena peserta didik yang mendapatkan hasil belajar memenuhi nilai minimum belum mencapai 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Oleh sebab itu, perlu ditindaklanjuti dengan perencanaan siklus II dan pelaksanaannya yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada pelaksanaan siklus I ini, guru masih belum terlalu bisa membiasakan diri dengan kelas sehingga pengondisian kelas menjadi sedikit terhambat. Beberapa peserta didik masih banyak yang belum mau mendengarkan penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran maupun menjelaskan alur dan peraturan pada kegiatan permainan dan

turnamen. Hal ini berakibat pada pelaksanaan kegiatan permainan dan turnamen yang kurang maksimal karena beberapa peserta didik belum memahami konsep permainan dan turnamen yang dilaksanakan. Selain itu, beberapa peserta didik tidak fokus menjawab soal dari Papan Tanya Pancasila, namun bingung dengan sistematika pelaksanaan turnamennya. Hal ini membuat peserta didik tidak fokus pada pendalaman materi pembelajaran sehingga ketika mengerjakan soal evaluasi, mereka menjawabnya dengan jawaban yang salah

Setelah melaksanakan tahapan kegiatan refleksi pada siklus I, guru mencatat kekurangan pada siklus I dan mulai merencanakan kegiatan siklus II dengan segala pebaikannya berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I. Pada siklus II ini, guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi dan membuatnya menjadi sebuah power point yang interaktif disertai dengan gambar-gambar dan petunjuk ketika mengajarkan materi makna lambang-lambang pada Garuda dan simbol-simbol sila Pancasila. Selain itu, guru juga menyampaikan nyanyian untuk membantu peserta didik menghafalkan makna lambang-lambang pada Garuda dan simbol-simbol sila Pancasila.

Aktivitas guru pada siklus II mencapai 90% dan dinilai sudah cukup baik dan sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Pada siklus II ini, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 80,74 dengan jumlah peserta didik yang memenuhi nilai minimum sejumlah 24 siswa dan peserta didik yang belum memenuhi nilai minimum sejumlah 3 siswa saja. Persentase ketuntasan peserta didik pada siklus II sebesar 88,89%. Ketuntasan ini dinilai sudah bagus dan tidak perlu dilanjutkan dengan siklus III.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Karangbesuki 4 Kota Malang, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I, dan siklus II. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru, dan (2) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama II siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Astutik, T. (2013). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Fatimah, Siti. (Ed.). (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Depok: Para Cita Madina.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995/689>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Santrock, J. W., Sumiharti, Y., Sinaga, H., Damanik, J., & Chusairi, A. (2012). *Life-Span Development* (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1).
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). *Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model teams games tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar* (Doctoral dissertation, State University of Malang).