



**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) PADA
PELAJARAN PPKN DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI SENAMPAR**

Hatijah

SD Negeri Senampar, Sumbawa, NTB

*E-mail:hatijah123@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian PTK ini adalah untuk mengetahui 1) Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sampar Kuang Rea tahun pelajaran 2020 -2021; 2) Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran PPKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Senampar tahun pelajaran 2020 -2021. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Senampar yang berjumlah 30 orang siswa Subjek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn dengan menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa Kelas IV SD Negeri Senampar tahun pelajaran 2020 -2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan secara bertahap-tahap sampai mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun sampel dalam penelitian PTK ini adalah 30 orang siswa. Dalam pelaksanaan tindakan ini rancangan dilakukan dalam 3 siklus yang meliputi ; (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah menggunakan observasi dan angket. Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus dianggap sudah berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa apabila 85 % siswa (kelas yang diteliti) telah mencapai ketuntasan dengan standar ideal 75. Jika peningkatan tersebut dapat dicapai pada tahap siklus 1 dan 2, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan karena tindakan kelas yang dilakukan sudah dinilai efektif sesuai dengan harapan dalam kurikulum 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pembelajaran dengan menerapkan Metode *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKn di SD Negeri Senampar yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu ; 68,46 % (siklus I) ; 78,46 % (siklus II); 86,53 % (siklus III); 2) Penerapan pembelajaran dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn; 3) Penerapan pembelajaran melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kembali materi ajar yang telah diterima siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi pelajaran berikutnya.

Kata Kunci: *Metode Teams Games Tournaments, PPKn, Hasil Belajar.*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan persoalan penting bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran yang diusahakan dengan sengaja untuk mengembangkan kepribadian dan segenap potensi siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar dapat dikatakan membekas atau konstan, jika perubahan yang terjadi akibat proses belajar tahan lama dan tidak terhapus begitu saja.

Proses pembelajaran khususnya PPKn akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif, dengan cara tidak menunjukkan sikap pasif di dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi sampai saat ini masih banyak terdengar keluhan bahwa mata pelajaran PPKn membosankan, tidak menarik, yang cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon saat pelajaran berlangsung, bahkan ada siswa yang tidak masuk sekolah dikarenakan ada mata pelajaran PPKn. Kenyataan ini adalah suatu persepsi negatif terhadap PPKn sebagai mata pelajaran umum di sekolah.

Respon pasif siswa dalam pembelajaran PPKn hampir nampak di semua jenjang pendidikan. Para siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau idenya, walaupun berulang kali guru meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham. Mereka tidak mau mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran. Banyak siswa kelihatan malas mengerjakan soal-soal latihan dan biasanya siswa menulis jawaban setelah soal dikerjakan guru.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang. Sebagai tenaga kependidikan guru harus dapat mengantisipasi keadaan tersebut misalnya dengan memberi hadiah kepada mereka, memberi nilai tidak membunuh, menggunakan alat peraga dan permainan dalam pembelajaran yang bersifat menghibur.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan pemahaman serta penguasaan materi yang diberikan. Makin tinggi tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka makin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran PPKn dapat diukur melalui tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahkan masalah dan pada akhirnya mampu mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar antara siswa yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Menurut Djamarah (2002: 141-171), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Bila kedua faktor di atas tidak mendapat perhatian dari guru akan menimbulkan kejenuhan dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran PPKn menjadi kurang menyenangkan. Oleh karena itu dalam pembelajaran PPKn membutuhkan metode yang tepat. Kasalahan menggunakan metode dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran PPKn yang diinginkan. Dampak yang lain adalah terganggunya kestabilan psikologi peserta didik.

Demikian pula yang terjadi di SDN Senampar para guru banyak yang melaksanakan pembelajaran tidak menggunakan metode yang tepat, agar hasil belajar yang telah direncanakan dalam silabus dan RPP tidak dapat tercapai. Hasil yang dicapai oleh siswa pada pelajaran PPKn pada semester yang lalu dari 30 orang siswa yang mencapai nilai 75 ke atas hanya 9 orang (34,62 %), sedangkan lainnya masih di bawah KKM yang telah ditentukan.



Kondisi ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian tindakan sebagai upaya perbaikan pembelajaran.

METODE

Subjek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn dengan menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa Kelas IV SD Negeri Senampar tahun pelajaran 2020 -2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan secara bertahap-tahap sampai mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun sampel dalam penelitian PTK ini adalah 30 orang siswa. Dalam pelaksanaan tindakan ini rancangan dilakukan dalam 3 siklus yang meliputi ; (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah menggunakan observasi dan angket. Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus dianggap sudah berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa apabila 85 % siswa (kelas yang diteliti) telah mencapai ketuntasan dengan standar ideal 75. Jika peningkatan tersebut dapat dicapai pada tahap siklus 1 dan 2, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan karena tindakan kelas yang dilakukan sudah dinilai efektif sesuai dengan harapan dalam kurikulum 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu; 68,46 %; 78,46 %; 86,53 %. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab di mana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 menunjukkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Analisis Hasil Tes PPKn dengan Menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Sebelum dan Sesudah diberi Tindakan.**

No	Nama	Skor sebelum Tindakan Siklus 1	Skor setelah Tindakan 1 Siklus 2	Skor setelah Tindakan 2 Siklus 3
1	Muhammad Rafli Satria	65	75	85
2	Abdul Barry Mustafa	75	85	90
3	Abid Pradipta Suardi	75	85	90
4	Alila Indrayanti	75	85	90
5	Anasti Ladia Putri	75	85	90
6	Anita Mutmainnah	75	85	90
7	Arnetha julia Zivanaa	75	85	90
8	Assad Fauzan Al'Amudi	60	70	80
9	Caesar Andra Safitrah	60	70	80
10	Chindra Rumaisha Athifatus T	60	70	80
11	Fajri Juniansyah	60	70	80
12	Farras Aisha Munifah	60	70	80
13	Gapriya Salsabila Balqis	65	75	85
14	Grays Talenta Quyn	65	75	85
15	Irgi Ahmad Zakwan	70	80	90
16	Jazzila Rantana Putra	70	80	90
17	Khalda Alzenalivia	70	80	90
18	M. Rizqianur Aqsha	70	80	90
19	Muhammad Fadhil Aulia	60	70	80
20	Muhammad Irsyad	65	75	85
21	Muhammad Palestin Venaya	75	85	90
22	Muhammad Rizky Ramdhani	65	75	85
23	Muhammad Sigit Dwivirnanda	65	75	85
24	Naqulha Gavan Al Gazani	75	85	90
25	Nayla Fitri Ramadhani	75	85	90
26	Rafika Astiya Kinaya	75	85	90
27	Sifah Ramdhani	65	75	85
28	Tiandy Asmawi Fajri	75	85	90
29	Zahra Nur Fadillah	75	85	90
30	Zuliant Anugrah Hidayat	75	85	90
Jumlah Total		1780	2040	2250
Skor Maksimum Individu		100	100	100
Skor Maksimum Kelas		3000	3000	3000



Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil belajar siswa untuk pelajaran matematika materi perkalian menerapkan pembelajaran dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) hasilnya sangat baik. Hal itu tampak pada pertemuan pertama dari 30 orang siswa yang hadir pada saat penelitian ini dilakukan nilai rata rata mencapai ; 68,46 % ; 78,46 % ; 86,53 %.

Dari analisis data di atas bahwa pembelajaran dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan pada pelajaran PPKn Kelas IV, yang berarti proses kegiatan belajar mengajar lebih berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa Kelas IV di SD Negeri Senampar, oleh karena itu diharapkan kepada para guru SD Negeri Senampar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV.

Berdasarkan kurikulum 2013 siswa dikatakan tuntas apabila siswa telah mencapai nilai standar ideal 75 mencapai ≥ 85 %. Sedangkan pada penelitian ini, mencapai nilai ≥ 75 pada (siklus 3) mencapai melebihi target yang ditetapkan dalam kurikulum 2013 yaitu mencapai 100 %.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan Metode *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKn di SD Negeri Senampar yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu ; 68,46 % (siklus I) ; 78,46 % (siklus II); 86,53 % (siklus III).
2. Penerapan pembelajaran dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn.
3. Penerapan pembelajaran melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kembali materi ajar yang telah diterima siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi pelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- JP. Chaplin. 1992. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Mochtar Buchari. 1986. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Tarsito.
- Nasution. 1972. *Psikologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2001. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurkencana, Wayan. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.



Poerwadarminta. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Slavin, R.E. 2008. *Teams Games Tournaments* (TGT). Bandung: Nusa Media.

Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Vol 3 No.1. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK).