

Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKN Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2

¹Novia Safitri

¹Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan
e-mail: noviasafitri714@gmail.com

ABSTRACT

Introduction. *problem faced at SDN Sungai Lakum 2 is that student learning outcomes in Class V Pancasila and Citizenship Education content are less than optimal because classroom learning still uses direct learning, students are less active, students have difficulty understanding PPKN lessons, it is necessary to innovate learning using the Team Games Tournament model..*

Data Collection Methods. *The research instruments used were test items for student learning outcomes and observation sheets for teacher and student activities. completeness, namely ≥ 70 with classical completeness of 270%.*

Data Analysis. *The research results obtained on teacher activity in learning activities were in Cycle I, meeting I, namely 12, meeting II, namely 15 and in Cycle II, meeting III, namely 17, meeting IV, namely 20. The percentage of students' classical activities in Cycle I, meeting I reached 33.3%, meeting II reached 38%% and in Cycle II meeting III reached 47%%, meeting IV reached 81%. Completeness of student learning outcomes in Cycle I reached 19% and increased in Cycle II, meeting IV, reaching 95.2%.*

Results and Discussion. *This shows that the previously determined success indicators have been achieved. Based on these findings, it can be concluded that by using the model Team Games Tournament can improve learning outcomes for class V Civics at SDN Sungai Lakum 2 in the 2023-2024 academic year.*

Conclusion. *Based on the findings, a model was developed to illustrate librarians' information behaviour in relation to their professional development in Indonesia.*

Keywords: *article template; library journal; writing instructions*

ABSTRAK

Pendahuluan. *Permasalahan yang dihadapi di SDN Sungai Lakum 2 adalah hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V kurang optimal karena pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung, siswa kurang aktif, siswa sulit memahami pelajaran PPKN, Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament.*

Metode penelitian. *Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setting penelitian di SDN*

Sungai Lakum 2, siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Cara pengambilan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan yang akan dicapai yakni aktivitas guru dan siswa mencapai $\geq 81\%$ berada pada kriteria sangat baik dan sangat aktif serta ketuntasan belajar siswa secara individual dengan nilai ≥ 70 (KKM).

Analisis data. Indikator V diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada Siklus I pertemuan I yaitu 33,3%, pertemuan II yaitu 38% dan pada Siklus II pertemuan III yaitu 47%, pertemuan IV yaitu 81%.

Hasil dan Pembahasan. Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Muatan PPKN Kelas V SDN Sungai Lakum 2.

Kesimpulan dan Saran. Berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian ke depan.

Kata Kunci: jurnal perpustakaan; petunjuk penulisan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sebagaimana standar proses yang termuat didalam PP Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Kemendikbud, 2021) .

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diajarkan dari sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut sependapat dengan Saputra, dkk. (2017: 3)

Menurut Maftuh dan sapriya (dalam ina Magdalena 2020:03) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan

(civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. *team games tournament* adalah “salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda” (Rusman, 2012:224)

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menyajikan data berupa naratif atau deskriptif. Menurut Wekke (2019: 33) menyatakan bahwa Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat penemuan. Jenis pendekatan kualitatif digunakan untuk membuktikan keakuratan data. Untuk membuktikan data yang akurat, maka diperlukan data yang bisa diukur yaitu dengan melakukan penelitian di lapangan secara langsung guna untuk menguji hipotesis. Penelitian dilaksanakan di SDN Sungai Lakum 2 kecamatan Gambut pada muatan PPKN kelas V SDN Sungai Lakum 2 tahun pelajaran 2023/2024, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan mei-juni dan dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 21 siswa terdiri dari 8 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Jenis data yang diperoleh ada dua yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif berupa hasil observasi siswa maupun guru dianalisis dengan lembar penilaian dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik presentase dan nilai akhir dalam ketuntasan belajar siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 pada muatan PPKN.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. AKTIVITAS GURU

Berdasarkan data dan temuan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi materi zat Tunggal dan campuran di kelas V SDN Sungai Lakum 2 telah menunjukkan peningkatan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar. Siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar pertemuan telah mencapai tingkat baik, dengan 47,30% dalam kategori cukup baik dan 60,83% dalam kategori baik. Kemudian, pada siklus kedua terjadi peningkatan signifikan, di mana pada pertemuan pertama terdapat 79,16% dalam kategori sangat baik, dan pada pertemuan kedua mencapai 91,66% dalam kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas guru dalam penerapan model Teams Games Tournament sejalan dengan teori pembelajaran kolaboratif.

Peningkatan aktivitas guru ini didasarkan pada kesesuaian penerapan model pembelajaran *team games tournament* ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model *team games tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Mulyaningsih, 2014:244)

No	Siklus	Pertemuan	Skor	Kriteria
1	I	I	12	CUKUP BAIK
2		II	15	CUKUP BAIK
3	2	III	17	BAIK
4		IV	20	BAIK

2. AKTIVITAS SISWA

Keberhasilan peningkatan hasil penelitian ini tidak lepas dari diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament pada proses pembelajaran PPKN. Rochmana (2020) Model pembelajaran Teams Games Tournament termasuk model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat. Hal ini serupa dengan pendapat Asba (2020) Teams Games Tournament merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan pengembangan kerja sama antar personal. Suaeb (2018) Teams Games Tournament merupakan salah satu model yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa ini dapat dijelaskan oleh tingkat motivasi yang tinggi di antara siswa, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Yusnarti (2020) menyatakan bahwa penerapan teknik pembelajaran adalah salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Pemilihan teknik pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa menerima dan memahami materi pelajaran, sehingga mereka memiliki dorongan yang kuat untuk terus belajar. Model pembelajaran Think Pair Share adalah salah satu cara untuk melihat dan mengukur keberhasilan proses pembelajaran berdasarkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	I	I	33%	CUKUP AKTIF
2		II	38%	CUKUP AKTIF
3	2	III	47%	AKTIF
4		IV	81%	SANGAT AKTIF

3. HASIL BELAJAR

Dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa Siklus I sampai Siklus II. Pada Siklus I pertemuan I siswa yang tuntas berjumlah 4 siswa atau 19% dan pada pertemuan II siswa yang tuntas meningkat menjadi 8 atau 38%. Kemudian pada Siklus II pertemuan III siswa yang tuntas meningkat yaitu 14 siswa atau 66% dan pada pertemuan IV siswa yang tuntas semakin meningkat yaitu 20 siswa atau 95,2% yang berarti pada pertemuan ini sudah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu 66%.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada setiap siklus disetiap pertemuan ini tidak terlepas dari serangkaian tindakan guru untuk memperbaiki dan memaksimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan model *Team Games Tournament*. Perolehan ketuntasan klasikal pada Siklus II pertemuan IV telah memenuhi indikator ketuntasan klasikal atau secara individu memperoleh nilai ≥ 70 . Dengan demikian hipotesis yang penelitian tindakan kelas yaitu “jika menggunakan model *Team Games Tournament* dengan langkah-langkah yang tepat dan benar maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 meningkat”. Dari paparan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 12 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 17 dengan kriteria sangat baik

2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 33,3%. dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 47% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Team Games Tournament terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 4 siswa dan secara klasikal sebesar 19% kemudian meningkat menjadi siswa dan secara klasikal sebesar 38%.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.

Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225-4233.

UNTUK BUKU

Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatini, E. 2013. *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik*. *Jurnal PPKN UNJ Online*, 1-2.

Fitriana dan Bakhtiar. 2021. *Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Dan Rendah*. Jakarta: Cinta Buku Indonesia

Gunawan, H. A. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar PPKN Kelas X Akuntansi Di SMKN 3 Padang*. *Universitas Bung Hatta*, 2-3.

UNTUK JURNAL

Hasriadi. 2020. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi

Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.

UNTUK PROSIDING

Lubis, Priharto. 2021. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Pembukuan.

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Marindaa, L. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. Progam Pascasarjana Iain Jember Prodi Pgmi*, 116.

UNTUK WEBSITE

- Mukhlisa, N., & Winarti, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Maccayya*, 1(1), 19-29.