

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PKN MATERI POKOK POLITIK
LUAR NEGERI REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 359 PATILUBAN TP. 2016/2017**

Muhaimin

Guru SD Negeri 359 Patiluban

Surel : muhaimin11@gmail.com

Abstract : Application of Learning Model Team Game Tournament In Improving Civic Learning Activity Main Subjects Foreign Policy of the Republic of Indonesia Grade VI Elementary School 359 Patiluban T.P 2016/2017. The purpose of this study is to Increase the Learning Activities Citizenship Education Main Matter of Foreign Politics of the Republic of Indonesia Through Application Learning Model Team Game Tournament Students Class VI SD Negeri 359 Patiluban Year Learning 2016/2017. After two cycles of research it can be concluded that; 1) Student activity data according to observer observation in cycle I, among others, write / read (41,8%), work on LKS (25,5%), ask fellow friend (6,8%), ask teacher (14,2%), and which are not relevant to KBM (11.6%). Student activity data according to observation in cycle II were written / read (25,5%), doing LKS (51,8%), asking fellow friend (14,6%), asked teacher (3,6%), and which is not relevant to KBM (4.5%); 2) By applying cooperative learning model type TGT (Team Games Tournament) student learning achievement from cycle to next cycle experience improvement.

Keywords : Learning Model Team Game Tournament, Student Activity, Civic Education

Abstrak : Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar PKN Materi Pokok Politik Luar Negeri Republik Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 359 Patiluban T.P 2016/2017. Tujuan Penelitian ini yaitu Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pokok Politik Luar Negeri Republik Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Siswa Kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017. Setelah penelitian berlangsung selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa; 1) Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada siklus I antara lain menulis/membaca (41,8%), mengerjakan LKS (25,5%), bertanya sesama teman (6,8%), bertanya kepada guru (14,2%), dan yang tidak relevan dengan KBM (11,6%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada siklus II antara lain menulis/membaca (25,5%), mengerjakan LKS (51,8%), bertanya sesama teman (14,6%), bertanya kepada guru (3,6%), dan yang tidak relevan dengan KBM (4,5%); 2) Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Team Games Tournament*) prestasi belajar siswa dari siklus ke siklus berikutnya mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Game Tournament*, Aktivitas Siswa, Pendidikan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Tugas utama guru adalah bertanggung jawab membantu anak didik dalam hal belajar. Dalam proses belajar

mengajar, gurulah yang menyampaikan pelajaran, memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kelas, membuat evaluasi belajar siswa, baik sebelum,

sedang maupun sesudah pelajaran berlangsung (Combs, 1984: 11-13). Untuk memainkan peranan dan melaksanakan tugas-tugas itu, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan profesional yang tinggi. Dalam hubungan ini maka untuk mengenal siswa-siswanya dengan baik, guru perlu memiliki kemampuan untuk melakukan diagnosis serta mengenal dengan baik cara-cara yang paling efektif untuk membantu siswa tumbuh sesuai dengan potensinya masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, telah menjadi komitmen pemerintah yang harus diwujudkan secara nyata. Salah satu langkah yang ditempuh pemerintah untuk mewujudkan ini adalah dengan meningkatkan kualitas guru/pendidik. Hal ini disebabkan guru/pendidik merupakan faktor yang penting dalam pengelolaan pembelajaran. Tenaga pendidik/guru yang berkualitas adalah tenaga pendidik/guru yang sanggup, dan terampil dalam melaksanakan tugasnya.

Namun sifat kreatif dan antisipatif para guru dalam praktek pembelajaran untuk memaksimalkan peranan siswa dewasa ini masih belum optimal. Hal ini diduga sebagai salah satu faktor penyebab rendahnya kualitas dan kuantitas proses dan produk pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran dewasa ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang bersifat reguler, artinya pemilihan pendekatan, strategi, metode kurang bervariasi. Proses belajar-mengajar cenderung dimulai dengan orientasi dan penyajian informasi yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari siswa, pemberian contoh soal, dilanjutkan dengan memberikan tes.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa itu rendah, antara lain: (1) Sistem pengajaran yang kurang efektif, kurang efisien, dan kurang membangkitkan gairah siswa untuk belajar (2) Kualitas rancangan pengajaran yang kurang menarik minat

siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat rendahnya hasil belajar disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif (Trianto, 2007: 6). Dari pendapat ini maka perlu dilakukan perbaikan terhadap rancangan pengajaran di kelas, seperti menerapkan model pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran *student centered*.

Dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 359 Patiluban, peneliti mengetahui bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun dengan baik dan disusun sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan guru sudah sesuai dengan materi bahan ajar, media pembelajaran sudah memadai, pengelolaan kelas sudah diatur bervariasi, namun hasil belajar 45% siswa masih dibawah standar ketuntasan minimal. Kesimpulan awal peneliti tentang keadaan ini adalah bahwa model pembelajaran dan strategi belajar yang digunakan oleh guru belum menyentuh kebutuhan anak.

Hal ini disebabkan oleh banyaknya kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengikuti pelajaran PKn. Kesulitan ini kemudian menyebabkan minat belajar siswa berkurang, hal ini ditunjukkan oleh rendahnya kemauan untuk bertanya saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dan hal yang paling tampak adalah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sikap siswa kurang bergairah, malas, cepat bosan, walaupun guru sudah berusaha menggunakan berbagai metode untuk membangkitkan minat belajar siswa, namun siswa masih kurang bersemangat untuk belajar.

Dari seluruh siswa yang ada ternyata hanya 10% siswa saja yang mau bertanya, sedangkan yang lainnya tidak tahu apa yang ditanyakan. Pada saat guru

memberi pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang mau menjawab, sedangkan lainnya takut untuk menjawab. Siswa yang aktif merupakan siswa yang berada dibarisan depan sedang siswa dibarisan belakang rata-rata pendiam (pasif) selama pembelajaran berlangsung. Jika keadaan seperti tersebut di atas maka dapat dikatakan bahwa pola interaksi siswa dan guru selama pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Dampak yang terjadi dari kondisi di atas nilai PKn siswa selalu di bawah standar, dan nilainya sangat rendah dibanding mata pelajaran yang lain. Hal ini perlu segera diatasi demi tercapainya ketuntasan materi sebagaimana ditetapkan kurikulum. Metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pole interaksi guru dan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Sebab dalam TGT (*Team Games Tournament*) interaksi antara guru dan siswa, antar siswa dengan siswa, dan suasana yang baru dan menggairahkan, muncul melalui diskusi kelompok, bertanya jawab maupun menyampaikan informasi kepada sesama teman dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Termotivasi dengan hasil penelitian, dan keinginan peneliti untuk lebih memprofesionalkan diri sebagai tenaga pendidik, dan untuk mengatasi masalah belajar siswa maka peneliti melakukan penelitian berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pokok Politik Luar Negeri Republik Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan latar belakang di atas adapun identifikasi masalah yang di dapat yakni:

1. Model, metode dan strategi belajar mengajar yang belum dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Hasil belajar PKn siswa yang masih rendah
3. Kurang minat siswa bertanya kepada guru selama KBM.
4. Kurang aktifnya siswa dalam KBM.

Untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi guru dan siswa, maka peneliti membatasi permasalahan sesuai dengan kemampuan peneliti antara lain:

1. Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) selama kegiatan belajar-mengajar.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, semester genap SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017.
3. Mata Pelajaran yang diteliti yakni PKn pada materi Politik Luar Negeri Republik Indonesia.
4. Kurikulum yang digunakan adalah KTSP.

Pokok permasalahan yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah prestasi belajar PKn siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri 359 Patiluban?
2. Apakah aktivitas belajar PKn siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017?

Metode pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan prestasi

belajar dan aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar PKn siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut:

- a) Bagi Siswa
 - Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) keaktifan dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara efektif dan efisien.
- b) Bagi Guru
 - Menemukan alternatif model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan hasil belajarnya.
 - Mengatasi problem pembelajaran yang selama ini banyak dikeluhkan terutama berkaitan dengan ketidakberhasilan pembelajaran PKn.
- c) Bagi Sekolah
 - Memberikan masukan terhadap pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.
 - Sebagai sarana pemberdayaan untuk meningkatkan kerjasama dan kreativitas guru dan siswa

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 359 Patiluban, Kecamatan Natal, Kabupaten Mandailing Natal, dan pelaksanaannya pada bulan Maret sampai dengan Juli Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 359 Patiluban Tahun Pembelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa yang terikut dalam penelitian sebanyak 22 orang.

Metode analisis data pada penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan.

Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

1. Merekapitulasi nilai pretes sebelum tindakan dan nilai tes akhir Siklus I dan Siklus II
2. Menghitung nilai rata-rata atau persentase hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.
3. Penilaian
 - a. Data nilai hasil belajar (kognitif) diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

- b. Nilai rata-rata siswa dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

Σ = Jumlah nilai X

N = Jumlah peserta tes

- c. Untuk penilaian aktivitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Proporsi Aktivitas} = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{jumlahskor ideal}} \times 100\%$$

(Majid, 2009:268)

- d. Ketentuan persentase ketuntasan belajar kelas

$$\text{Ketuntasan belajar kelas} = \frac{\sum S_b}{K} \times 100\%$$

$\sum S_b$ = Jumlah siswa yang mendapat nilai \geq KKM

$\sum K$ = Jumlah siswa dalam sampel

Sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari: hasil tes, jika hasil belajar siswa mencapai KKM secara individual dan 85% secara klasikal.

Penelitian menggunakan indikator ketercapaian yakni KKM 70 untuk kelas VI untuk individu siswa. Artinya siswa dikatakan tuntas belajar jika nilainya dalam formatif mencapai KKM ini. Sedangkan kelas dikatakan tuntas atau penelitian berhasil jika paling tidak 85% dari jumlah siswa dalam kelas subjek memperoleh nilai mencapai KKM.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari 2 KBM. Pada siklus I tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak mampu memberikan ketuntasan belajar secara klasikal. Hanya 50% siswa yang lulus KKM yang telah ditetapkan yang dilihat dari hasil formatif I siswa. Aktivitas belajar siswa juga masih jauh dari yang di harapkan peneliti dimana kegiatan individual siswa masih sangat tinggi, dan sikap kooperatif siswa belum begitu terlihat.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Pada saat diskusi kelompok hanya sebagian kecil siswa yang aktif berargumen dan serius dalam diskusi. Sedangkan beberapa siswa lain hanya membaca dan menulis, bahkan ada beberapa siswa yang tidak peduli, mengganggu temannya dan bercerita dengan temannya.
2. Guru masih belum bisa mengatur waktu semaksimal mungkin sehingga kegiatan penarikan kesimpulan belum dapat dilaksanakan.
3. Kegiatan turnamen juga belum dapat terlaksana dengan baik, soal yang seharusnya menjadi rebutan, tidak menjadi rebutan. Siswa masih malu dan kurang percaya diri dalam memberikan/mengemukakan jawabannya.
4. Guru masih kurang dalam memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, sehingga siswa masih kurang semangat, dan masih banyak siswa yang kurang ambil bagian dalam setiap tahap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Adapun tindakan revisi yang akan peneliti lakukan berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan teman sejawat, tutor, dan pendamping peneliti adalah:

- 1) Guru harus lebih tegas, dan menjelaskan model pembelajaran serta tahap-tahap belajar pada siswa, agar siswa tidak canggung dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2) Pada siswa yang terlihat tidak serius dan menyepelekan pembelajaran dengan mengganggu teman dan

bercerita, guru lebih memusatkan perhatian dan tidak segan menegur serta menghukum siswa tersebut, agar siswa menjadi lebih serius dalam belajar dan memperingatkan siswa tentang peraturan tersebut sebelum pelajaran dimulai.

- 3) Guru harus lebih teliti dalam membagi waktu, agar setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 4) Agar kegiatan turnamen berjalan sesuai harapan, guru menyediakan hadiah bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam kegiatan turnamen.
- 5) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran maka terjadi perubahan yang cukup memuaskan bagi peneliti. Adapun perubahan yang terjadi yakni prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 11 orang siswa tuntas secara individu pada siklus I dan kelas tidak tuntas menjadi 20 orang siswa tuntas secara individu dan kelas tuntas dengan rata-rata siklus I dan siklus II adalah 64,5 dan 78. Aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I aktivitas menulis/membaca (41,8%), mengerjakan LKS (25,5%), bertanya sesama teman (6,8%), bertanya kepada guru (14,2%), dan yang tidak relevan dengan KBM (11,6%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada siklus II antara lain menulis/membaca (25,5%), bekerja (51,8%), bertanya sesama teman (14,6%), bertanya kepada guru (3,6%), dan yang tidak relevan

dengan KBM (4,5%). Dari data di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

KESIMPULAN

Setelah data-data tes hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat disimpulkan antara lain:

1. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) prestasi belajar siswa dari siklus ke siklus berikutnya mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada formatif I dan formatif II menunjukkan 11 orang siswa tuntas secara individu, sedangkan kelas tidak tuntas. Pada siklus II, tuntas secara individu sebanyak 20 orang siswa, sedangkan kelas adalah tuntas dengan rata-rata siklus I dan siklus II adalah 64,5 dan 78.
2. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada siklus I antara lain menulis/membaca (41,8%), mengerjakan LKS (25,5%), bertanya sesama teman (6,8%), bertanya kepada guru (14,2%), dan yang tidak relevan dengan KBM (11,6%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada siklus II antara lain menulis/membaca (25,5%), mengerjakan LKS (51,8%), bertanya sesama teman (14,6%), bertanya kepada guru (3,6%), dan yang tidak relevan dengan KBM (4,5%).

Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar selama empat kali atau disebut dua siklus maka perlu saran agar pengguna atau yang memanfaatkan LKS di sekolah benar-benar bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih maksimal dalam pengelolaan waktu pembelajaran agar rencana pembelajaran yang telah disusun dapat terlaksana dengan maksimal.
2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk uraian. Hal ini bertujuan agar keberhasilan strategi ini benar-benar terlihat dari kemampuan siswa menguraikan jawaban dari tes yang diberikan.
3. Bagi para peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini agar menggunakan sampel dengan tingkatan yang lebih tinggi.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan menyiapkan soal turnamen yang benar-benar mampu dijawab oleh siswa sehingga suasana turnamen benar-benar terasa hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta.
- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalm. 1994. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- _____. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1998. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sumadi, Suryabrata. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progressif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yamin, M. 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.