

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI MENERAPKAN
HIDUP RUKUN DALAM PERBEDAAN
MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)**

Iin Ratmayati

Guru SD Negeri 009 Balikpapan Barat

Abstrak

Penulisan penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan di kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat. Dari 33 orang sebesar 89,19% yang dinyatakan tidak tuntas dan hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 61,08 saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui pembelajaran kooperatif Teams Games Tournamens. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan tes tertulis, observasi pada siswa dan guru, kuesioner, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif disertai penyajian data dalam bentuk tabel. Dari hasil pengamatan teman sejawat pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus 1 diperoleh rata-rata nilai 67,03 dan hanya 10 orang siswa saja yang tuntas. Pada siklus 2 nilai rata-rata siswa menjadi 78,11 dan sebanyak 23 siswa yang tuntas. Pada siklus 3 rata-rata siswa menjadi 87,03 dan sebanyak 36 siswa yang tuntas. Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan khususnya materi Hidup Rukun dalam Perbedaan di kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat.

Kata kunci : *Keaktifan, Hasil Belajar, Model TGT*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi. Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Untuk menunjang pertumbuhan potensi dan kecakapan hidup siswa, pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membebaskan dan memajukan anak didik agar bermakna dalam kehidupannya. Proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri (Jurgen Habermas, Teori Humanistik).

Implementasi perubahan paradigma dalam pembelajaran di kelas menumbuhkan tuntutan baru, bahwa: Peran guru sebagai pelayan, guru sebagai fasilitator, motivator bagi perkembangan individu siswa, sebagai konsultan dan pembimbing. Guru tidak lagi dibenarkan selalu menguasai/mendominasi materi dan kelas yang utama adalah bagaimana siswa memiliki keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan. Guru harus membimbing langsung dan siswa dineri kebebasan untuk memecahkan masalah lewat pengetahuan yang mereka miliki. Kegiatan belajar mengajar akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa. Perubahan ini akan tampak pada tingkah laku siswa atau prestasi siswa. Secara umum selama ini pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru (*Teacher Center*) sehingga pembelajaran kurang menumbuhkan peran siswa aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Penulisan penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya penyerapan materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman di kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat. Di mana materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Terbukti pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman di kelas I F dari 37 siswa, 33 orang atau sebesar 89,19% yang dinyatakan tidak tuntas dan hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 61,08 saja.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan refleksi tentang apa yang terjadi dan mengapa hal tersebut terjadi. Dari hasil diskusi dengan teman sejawat untuk mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang telah penulis laksanakan terungkap beberapa masalah yaitu guru kurang jelas dalam menjelaskan materi pelajaran dan konsep dasar siswa sangat rendah serta tidak bertahan lama. Salah satu cara yang penulis gunakan untuk membantu dan mengaktifkan siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, agar peserta didik benar-benar aktif sebagai subjek dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ditekankan adanya hakikat sosial dan pemahaman dari hasil belajar, sehingga digunakan bentuk kelompok belajar dengan kemampuan anggota kelompok yang berbeda-beda untuk mengupayakan perubahan konseptual.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penggunaan pembelajaran kooperatif NHT (Numbered Head Together) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas I E SD Negeri 009 Balikpapan Barat pada materi Membaca dan Menulis Bilangan? Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah “Meningkatkan hasil belajar Matematika kelas I E SD Negeri 009 Balikpapan Barat pada materi Membaca dan Menulis Bilangan dengan pembelajaran kooperatif NHT (*Numbered Head Together*).

KAJIAN TEORI

Hakikat Metode Koopertif

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak 1996 : 279 dalam Trianto, M.Pd : 42). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan prestasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama – sama siswa yang berbeda latar belakang (jenis kelamin, ras, suku, budaya, agama, sosial, dan ekonomi).

Menurut Ausambel (Dahar 1996) bahan subyek yang diberikan kesiswa hendaklah bermakna (Meaningful) agar siswa mengkaitkan informasi baru pada konsep–konsep yang relevan yang terdapat dalam

koonitif seseorang pembelajaran kooperatif bertitik tolak dari pandangan John Dewey dan Hebert Thelan (Ibrahim, 2000 : 11 dalam Trianto, M.Pd:45) yang menyatakan pendidikan dalam masyarakat yang demokratis seyogyanya mengajarkan proses demokratis secara langsung.

Metode atau model pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. Dalam TGT, Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Pendekatan Kelompok Kecil dalam Teams Games Tournament

Pendekatan yang digunakan dalam *Teams Games Tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi. 1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil. 2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil. 3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Komponen dan Pelaksanaan Teams Games Tournament

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu: 1. Penyajian kelas. 2. Kelompok (*team*). 3. Game. 4. Turnamen. 5. Penghargaan kelompok (*team recognise*). Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelompok dalam TGT

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team

Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain lebih meningkatkan penerusan waktu untuk tugas, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, dan motivasi belajar lebih tinggi.

Sedangkan kelemahan TGT adalah guru sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Mulyasa, 2010:70). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan-tahapan: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan

(observasi), dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat dengan jumlah 37 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan penulis dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan Hidup rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman adalah sebagai berikut : Menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas. Menggunakan alat peraga yang menarik. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif type Teams Games Tournament. Memberi latihan – latihan yang cukup. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Memberikan penghargaan atau pujian kepada siswa

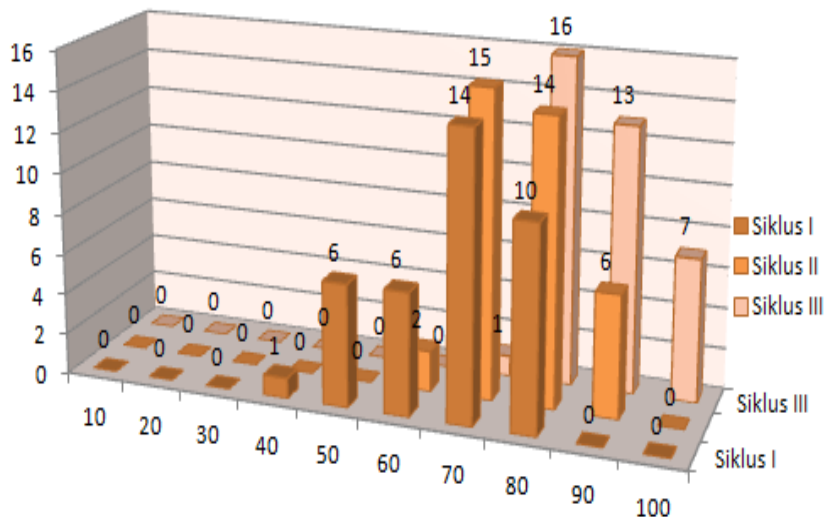
Pada saat pembelajaran siklus I, penulis memang belum maksimal dalam menggunakan alat peraga dan metode yang penulis gunakan memang model pembelajaran kooperatif tetapi belum maksimal dan ternyata hasil nilai siswa belum mencapai ketuntasan. Ini terbukti nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya 67,03 atau sekitar 10 orang siswa saja yang tuntas sedangkan 27 orang atau sekitar 72,97% lagi masih belum tuntas. Akhirnya penulis mengadakan refleksi dan diskusi dengan teman sejawat, kira – kira apa yang kurang dalam pembelajaran yang telah penulis laksanakan.

Pada perbaikan pembelajaran siklus II, penulis menggunakan alat peraga yang tepat dan menarik namun baru beberapa siswa saja yang diajak untuk melakukan percobaan. Penulis sudah menggunakan model pembelajaran yang kooperatif tehnik Teams Games Tournament dengan cukup maksimal. Hal ini ditandai dengan semakin aktifnya siswa di dalam kelompok. Di mana tiap-tiap kelompok yang dibentuk betul – betul melaksanakan tugas sesuai dengan petunjuk penulis. Penulis juga banyak memberikan motivasi saat pembelajaran berlangsung. Ternyata hasil belajar yang diperoleh pada siklus II cukup memuaskan, namun masih ada 17 orang siswa atau sekitar 45,95% yang belum tuntas walaupun nilai rata-rata yang diperoleh sudah diatas KKM yang ditentukan penulis yaitu 75,00. Penulis mengadakan refleksi dan diskusi dengan teman sejawat, kira – kira apa yang kurang dalam pembelajaran yang telah penulis laksanakan.

Pada perbaikan Siklus III, penulis menggunakan alat peraga yang tepat dan menarik serta mengajak lebih banyak siswa untuk melakukan percobaan. Penulis juga sudah lebih faham dalam menggunakan model pembelajaran yang kooperatif yaitu dengan teknik Teams Games Tournament dengan lebih maksimal. Hal ini ditandai dengan semakin aktifnya siswa di dalam kelompok. Di mana tiap-tiap kelompok berkerja dengan baik dan melaksanakan tugas-tugasnya sesuai dengan petunjuk atau arahan penulis. Penulis jugabanyak memberikan motivasi kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari Siklus III diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 87,03 dengan nilai ketuntasan sebesar 97,30. Ini melampaui dari harapan penulis yaitu sekitar 75,00 dan 36 orang siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 1 orang dinyatakan belum tuntas.

Dalam proses belajar mengajar dikelas yang efektif, guru harus memperhatikan faktor – faktor yang saling mempengaruhi antara lain : Penyampaian materi harus jelas dan mudah dipahami. Pemilihan metode mengajar yang tepat dan bervariasi. Pemilihan media belajar yang tepat, mudah di dapat dan dikenal oleh anak. Penggunaan bahasa yang mudah, jelas, sehingga dapat mudah dimengerti dengan siswa. Penampilan guru yang menarik. Kondisi kelas hidup dan semua siswa aktif.

Grafik Hasil Belajar Siswa sesudah Perbaikan Siklus I, Siklus II dan Siklus III Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman di Kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Dari perbaikan yang telah dilaksanakan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman yang dihadapi oleh siswa kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga tidak menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament*, siswa lebih terampil dan aktif, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa tentang pecahan meningkat dan siswa dapat menjawab soal – soal dan melakukan penyelidikan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru serta berpikir kritis.

Penggunaan metode kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas I FSD Negeri 009 Balikpapan Barat karena dengan metode ini siswa memiliki tanggung jawab pribadi yang lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Di samping itu siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi atau meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Dari perbaikan yang telah dilaksanakan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Menerapkan Hidup Rukun dalam Perbedaan tema Pengalaman yang dihadapi oleh siswa kelas I F SD Negeri 009 Balikpapan Barat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga tidak menarik perhatian siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tehnik *Teams Games Tournament*, siswa lebih terampil dan aktif, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa tentang pecahan meningkat dan siswa dapat menjawab soal – soal dan melakukan penyelidikan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru serta berpikir kritis. Penggunaan metode kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas I FSD Negeri 009 Balikpapan Barat karena dengan metode ini siswa memiliki tanggung jawab pribadi yang lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Di samping itu siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan

mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi atau meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan, tersebut beberapa hal yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah : Hendaknya para guru menggunakan metode belajar yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran agar prestasi siswa meningkat. Metode pembelajaran kooperatif teknik Teams Games Tournament dapat diterapkan oleh guru untuk mengembangkan sikap kreatif, kritis, kerja sama, saling menghargai, mengembangkan keterampilan komunikasi dengan orang lain dan yang lebih penting yaitu untuk meningkatkan pemahaman atau prestasi siswa.

Memberikan latihan – latihan, agar siswa lebih memahami materi. Memberikan motivasi dan perhatian yang lebih kepada siswa, sehingga siswa merasa lebih dekat dan akrab supaya tidak ada lagi siswa yang menganggap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai momok baginya. Hendaknya para guru sering melaksanakan PTK dalam pembelajaran. Hendaknya para guru aktif dalam Kelompok Kerja Guru, agar tercipta keaktifan bertukar pikiran dan pengalaman yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Menjalinkan kerja sama yang baik dengan orang tua siswa demi kemajuan dan prestasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati. Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT. Adi Mahasatya
- Heryanto. H.M Akib Akhmid. 2004. *Statistik Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Ibrahim. Muslimin. dkk 2006. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press
- Igak Wardhani, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Khafid M. Suyati. 2007. *Pelajaran PKn kelas 1 B*. Jakarta : Erlangga

- Priatna, Nanang.2007. *Pelajaran Pendidikan kwarganegaraan BSE*.
Depdikbud
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu (Dalam Teori dan Parktis)*.
Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi*
Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Setiaty. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 BSE*.
Depdiknas