

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

Emi Susanti¹, Emil El Faisal^{2*}, Maimun³

^{1,2,3} Universitas Sriwijaya

*emil_faisal@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: April 13, 2023

Accepted: September 1, 2023

Published: September 15, 2023

Keywords:

Learning outcomes, PPKn, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

Learning main objective is to prepare qualified learners to achieve good human resources for the progress of a country. Based on the results of interviews and observations of student characteristics, it was found that students prefer to be directly involved in learning activities. Therefore, the application of learning in the classroom needs to adjust the characteristics of students and create learning activities that support maximum learning outcomes. The purpose of this study is to determine whether the team game tournament (TGT) type cooperative learning model can improve the learning outcomes of PPKn students at SMA Negeri 1 Palembang. This research approach is using the type of classroom action research (PTK). This research is taken with three cycles, each cycle consists of 1 meeting and goes through four stages, namely, planning, implementation, observation, and reflection. So from the application of 2 learning cycles this TGT type cooperative learning model can increase the learning outcomes of grade XI IPS 3 students. Evidenced by the acquisition of pre-cycle learning outcomes getting an average value of 68%, cycle I obtained an average of 79%, and cycle II obtaining an average learning outcome of 90%.

ABSTRAK

Tujuan utama pembelajaran adalah untuk mempersiapkan peserta didik yang berkualitas untuk mencapai sumber daya manusia yang baik demi kemajuan suatu negara. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi karakteristik peserta didik diperoleh hasil bahwa peserta didik lebih senang dilibatkan langsung dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu penerapan pembelajaran di kelas perlu menyesuaikan karakteristik peserta didik dan menciptakan aktivitas-aktivitas belajar yang mendukung hasil belajar yang maksimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif learning tipe team game tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik di SMA Negeri 1 Palembang. Pendekatan penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini ditempuh dengan tiga siklus, setiap siklus

terdiri dari 1 pertemuan dan melalui empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Maka dari penerapan 2 siklus pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3. Dibuktikan dengan perolehan hasil belajar pra-siklus mendapatkan rata-rata nilai sebesar 68%, siklus I diperoleh rata-rata sebesar 79%, dan siklus II memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 90%.

Corresponding Author:

Emil El Faisal
emil_faisal@ymail.com

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dalam membentuk generasi muda sebagai sumber daya manusia yang unggul untuk kemajuan negara. Cita-cita pendidikan yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional secara umum tujuannya yaitu meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan meningkatkan sumber daya manusia, terutama generasi muda sebagai bagian yang paling penting dari bangsa. (Basuki et al., 2022). Hendaknya proses belajar mengajar harus dapat mendukung kreativitas belajar peserta didik. Pembelajaran yang ideal dan inovatif harus dipersiapkan dengan perencanaan pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang diajarkan. Guru merupakan komponen utama dalam penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Maka dari itu sebelum pelaksanaan pembelajaran guru perlu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari bahan ajar, materi, pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan belajar mengajar.

Pendidikan dan pengajaran tidak terlepas dari menentukan model pembelajaran dan model tersebut yaitu komponen utama yang dipertimbangkan untuk disusun dalam rencana/perencanaan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif, inkuiri, dan adalah beberapa dari banyak model yang dapat digunakan di kelas. Merujuk penelitian Schlesselman dalam (Setiani, 2019), masih banyaknya ditemukan permasalahan dalam pembelajaran PPKn. Guru masih banyak yang menggunakan metode yang lama dan ceramah untuk penyampaian materi. Selain itu menurut (Erlande, 2022) Ironisnya, pengembangan model pembelajaran kurang mendapatkan perhatian dari para guru, karena dianggap sebagai masalah atau menambah pekerjaan, terutama dalam menciptakan model pembelajaran yang sesuai dan mendukung untuk proses pembelajaran.

Permasalahan itulah yang menjadi penyebab peserta didik tidak meminati pembelajaran PPKn. Merujuk berbagai permasalahan belajar PPKn di SMA yang terdiri dari: “jenuh, tidak menarik, monoton serta banyak lagi keluhan permasalahan yang dihadapi” (Sunarti, 2020). Mengingat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting karena mengajarkan siswa untuk menjadi warga negara yang bijaksana dan baik serta menerapkan serta menginternalisasi nilai-nilai moral dalam

kehidupan sekitar mereka, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar (Erlande & Chotimah, 2023).

Dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn tersebut, guru perlu menerapkan berbagai bentuk proses mengajar yang diharapkan, bisa menentukan alur dan langkah-langkah pembelajaran yang tujuannya dapat membuat hasil belajar meningkat (Mooduto, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara karakteristik peserta didik dengan guru PPKn dan di beberapa kelas XI khususnya kelas yang menjadi objek penelitian yaitu kelas XI IPS 3, diperoleh hasil bahwa peserta didik lebih senang dilibatkan langsung dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran. Menurut (Nurgiansah et al., 2021), "*In improving the learning of PKN, we need student learning interaction*". Artinya guru perlu meningkatkan pembelajaran PPKn melalui memperbanyak interaksi dari peserta didik. Selain itu rata-rata peserta didik memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Maka guru perlu memilih model pembelajaran yang mengacu pada aktivitas peserta didik memenuhi gaya belajar mereka yang visual dan kinestetik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu dengan tipe *Team Games Tournament* memiliki manfaat dalam membantu siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar peserta didik sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran (Soleh, Maulana Ibnu, 2017). Untuk model ini dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas XI IPS 3 dalam hal meningkatkan aktivitas pembelajaran yang dapat membantu peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Merujuk hasil assesmen pada pertemuan siklus 1 rata-rata hasil belajar peserta didik masih sangat rendah, hanya 50% peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM.

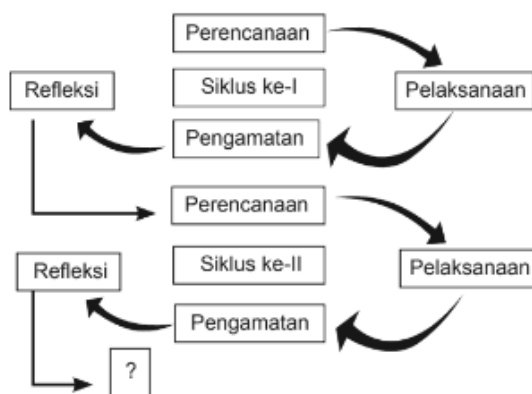
Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah memberikan hasil bahwa, model pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilaksanakan oleh Sulistiyo (2019), diperoleh hasil belajar peserta didik meningkat di setiap siklus pembelajaran. "Pada pra siklus terdapat 8 siswa (33,33%) tuntas KKM ≥ 75 meningkat menjadi 19 siswa (79,17%), pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa (100%). Hasil yang baik juga diperoleh dari penelitian sebelumnya oleh Sunarti (2022), memperoleh hasil belajar yang meningkat setelah melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT ini. Hasil belajar peserta didik menunjukkan skor pada siklus I: 59,50% ; siklus II: 82,50%; siklus III: 93,33%".

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn melalui penerapan metode pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*), yang berjudul: "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SMA Negeri 1 Palembang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Palembang, Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI IPS 3. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 dengan jumlah 31 orang peserta didik, yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 25 orang perempuan.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus pembelajaran, yang masing-masing siklusnya dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan pada bab 5 dan bab 6 yaitu materi integrasi nasional, dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Merujuk (Arikunto, 2015) penelitian ini menggunakan alur tahapan PTK yaitu:



Gambar 1. alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas

Gambar di atas adalah ke empat tahapan dari penelitian PTK yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sehingga tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas yang diajar oleh guru. Adapun instrumen dan alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa wawancara karakteristik peserta didik, observasi kegiatan, tes hasil belajar dan dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

- Melakukan wawancara mengenai karakteristik peserta didik bersama guru PPKn dan melaksanakan assesmen diagnostik kognitif dan non kognitif terhadap peserta didik sebelum pembelajaran dilangsungkan.
- Menyusun perangkat yang digunakan untuk mengajar mulai dari menentukan pendekatan, strategi, model, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik yang diajar.

2. Pelaksanaan

Pra Siklus

Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan topik bahasan “integrasi nasional”. Pada pertemuan yang dilaksanakan pada 9 Maret 2023, di kelas XI IPS 3. Guru melaksanakan pembelajaran dengan model discovery learning dengan metode diskusi, pemaparan, dan kuis menggunakan quiziz. Pada pembelajaran pra-siklus guru telah melakukan observasi awal dan melakukan wawancara bersama dengan guru PPKn kelas XI dan peserta didik nilai tertinggi dan terendah di kelas XI IPS 3.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran dalam bentuk aktivitas langsung, dan peserta didik memiliki karakter gaya belajar visual dan kinestetik. Oleh karena itu pada pertemuan pertama pra-siklus ini diperoleh keaktifan belajar yang baik dari peserta didik. Akan tetapi peserta didik memiliki rata-rata hasil belajar yang cukup rendah. Hasil belajar pra-sklus tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

No	Indikator	Keterangan	Persentase
1.	Nilai Terendah	40	12,9 %
2.	Nilai Tertinggi	90	25,8%
3.	Rata-Rata	68	68%
4.	Siswa yang Tuntas KKM	15	48%
5.	Siswa Tidak Tuntas KKM	16	52%

Setelah pelaksanaan pembelajaran pra-siklus tersebut peserta didik bersama sama dengan pendidik merefleksikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan menti.com. Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran tersebut diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik lebih ingin dijelaskan materi-materi yang kontekstual dan dilibatkan langsung dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Setelah melakukan refleksi bersama peserta didik guru juga melakukan refleksi mengenai kekurangan dan kelebihan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu diperoleh hasil refleksi pembelajaran bahwa, guru perlu memperbaiki media, dan menyusun perencanaan model pembelajaran yang sesuai dengan hasil refleksi belajar pada pertemuan ini.

Siklus I

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran dari pelaksanaan pra-siklus tersebut guru melaksanakan pembelajaran dengan materi “persatuan dan kesatuan” sub bab B. Merujuk hasil refleksi peserta didik dan guru pada pertemuan sebelumnya, guru melakukan inovasi untuk perbaikan. Penerapan pendekatan kontekstual dan real yang ditemui peserta didik di lingkungannya. Pada pembelajaran siklus I ini guru menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT, dengan menggunakan pendekatan sosial emosional. Maka dari itu diperoleh hasil belajar yang meningkat dari

pertemuan sebelumnya yang memiliki rata-rata nilai masih di bawah KKM, pada pertemuan ke 2 siklus-I ini bertambah seperti yang ada pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Keterangan	Persentase
1.	Nilai Terendah	64	6,45%
2.	Nilai Tertinggi	93	6,45%
3.	Rata-Rata	79	79%
4.	Siswa yang Tuntas KKM	25	80%
5.	Siswa Tidak Tuntas KKM	6	19%

Hasil yang diperoleh pada tabel 2 di atas dapat disimpulkan terjadi hasil yang baik setelah perbaikan refleksi pembelajaran yang dilakukan di tahapan pra siklus. Siklus I ini menunjukkan bahwa nilai terendah dengan nilai 64 hanya diperoleh oleh 6,45% peserta didik yang menurun dari pertemuan pra siklus dari 12,9%. Pembelajaran ini juga dapat dikatakan berhasil karena dapat dilihat rata-rata hasil belajar meningkat di atas KKM menjadi 79, serta rata-rata 80% peserta didik memiliki nilai yang tuntas di atas KKM.

Setelah pembelajaran siklus I ini dilaksanakan guru kembali melaksanakan refleksi pembelajaran terhadap peserta didik dan guru. Hasil refleksi diperoleh hasil bahwa peserta didik sangat menyukai aktivitas pembelajaran yang melibatkan aktivitas-aktivitas langsung dengan kontekstual learning dan games. Melalui hasil pengamatan guru peserta didik di kelas merasa sangat tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan mereka merasa dihargai keberadaannya di dalam kelas dan dapat memahami materi dengan mudah melalui contoh-contoh kontekstual materi yang diajarkan guru. Sedangkan hasil refleksi guru pada pembelajaran ini yaitu guru perlu melakukan perbaikan terhadap media yang dipakai dalam permainan games yang dimainkan peserta didik. Sehingga guru melakukan inovasi berdasarkan mata kuliah design thinking yang dibuat diperoleh hasil untuk mengembangkan media yang dinamai bilik kritis untuk pembelajaran berikutnya.

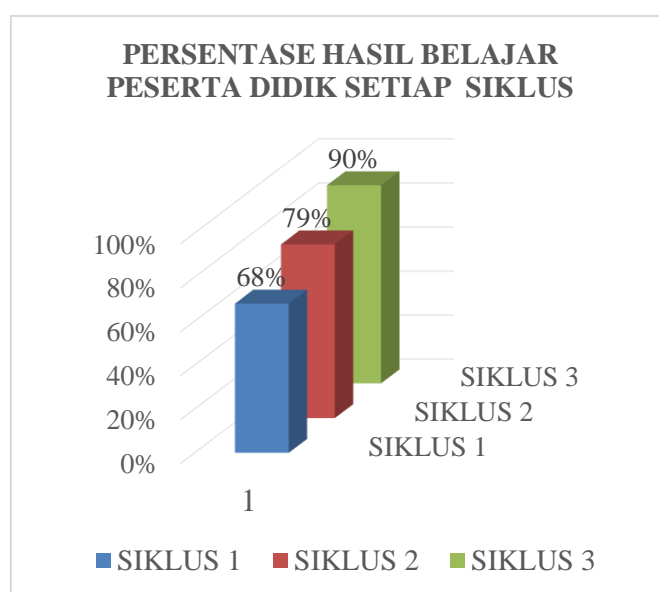
Siklus II

Berdasarkan kegiatan pra siklus, siklus I siklus pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, maka telah diterapkan model pembelajaran yang sama dengan siklus I. Tetapi, guru juga melakukan perbaikan berdasarkan kegiatan refleksi yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus II. Perbaikan yang dilakukan adalah dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang digunakan. Pertemuan ke-2 ini peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan model TGT ini dengan menggunakan media yang dinamai bilik kritis. Perolehan hasil belajar peserta didik pada pertemuan siklus II yaitu terdapat pada tabel 3. berikut ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Keterangan	Persentase
1.	Nilai Terendah	83	22,5%
2.	Nilai Tertinggi	95	25,8%
3.	Rata-Rata	90	90%
4.	Siswa yang Tuntas KKM	31	100%
5.	Siswa Tidak Tuntas KKM	-	-

Merujuk hasil tabel 3 ini diperoleh kesimpulan bahwa setelah pertemuan pra-siklus, siklus I, dan siklus II didapatkan hasil belajar peserta didik pertemuan 3 ini meningkat dari pertemuan sebelumnya. Pertemuan siklus sebelumnya hanya memperoleh rata-rata sebesar 79% meningkat menjadi rata-rata hasil belajar 90%. Gambar di bawah ini adalah persentase peningkatan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari 3 pertemuan yang menerapkan model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Rata-Rata Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Grafik pada gambar 1. Tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PPKn dalam aspek pengetahuan. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar per siklus meningkat dari pra siklus 68%, meningkat di pertemuan siklus I menjadi 79%, dan pembelajaran menjadi berhasil di pertemuan siklus 2 dengan rata-rata hasil belajar 90%. Pada pertemuan siklus II tersebut tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM, semua peserta didik yang berjumlah 31 orang hasil belajarnya telah tuntas.

KESIMPULAN

Pada saat melakukan pengajaran pra-siklus telah dilakukannya asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif yang digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Hal ini dikarenakan pada pra-siklus ini belum memuat contoh yang kontekstual sehingga peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan.

Maka dilakukanlah perbaikan berupa pergantian model pembelajaran yakni cooperative learning tipe TGT dengan menggunakan pendekatan kontekstual learning. Pembelajaran yang digunakan guru pada pertemuan siklus I, II yaitu dengan menampilkan contoh-contoh yang kontekstual dan melakukan pembagian kelompok berdasarkan hasil belajar yang didapatkan dari asesmen diagnostik kognitif.

Setelah melaksanakan pra-siklus, dan 2 siklus pembelajaran, terlihat peserta didik termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran, karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran dikarenakan hasil asesmen diagnostik oleh karenanya guru sebisa mungkin untuk memfasilitasi gaya belajar peserta didik, terutama gaya belajar peserta didik yang kinestetik. Hasil belajar yang diperoleh dari 3 siklus pembelajaran tersebut yaitu pra siklus 68%, meningkat di pertemuan siklus I menjadi 79%, dan pembelajaran menjadi berhasil di pertemuan siklus 2 dengan rata-rata hasil belajar 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, A., Hasrul, H., Ananda, A., & Montessori, M. (2022). Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru PPKn SMPN di Kabupaten Dharmasraya. *Journal of Civic Education*, 5(1), 134–139. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i1.577>
- Erlande, R. (2022). Analysis of the Problems Civic Education Teachers in the Development of Learning Media. *International Conference of ...*, 798–803. <http://www.programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/view/109%0A> <http://www.programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/download/109/125>
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023). *The Effect of the Application of the Treffinger Model on Creative Thinking Ability in Pancasila and Civic Education Class VII SMPN 17 Palembang* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_55
- Mooduto, S. Y. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perlindungan dan Penegakan Hukum Untuk Menjamin Keadilan dan Kedamaian Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Tapa*. 7(1), 400–409.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurhotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Soleh, Maulana Ibnu, Dadang Kurnia, D. T. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101–2110.
- Suharsimi, Arikunto, Surdjono, dan S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Suryani (ed.)). Bumi Aksara.
- Sunarti. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XII IPS 2 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Pasuruan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru*, 1(2), 42–49.