

UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT*

Yulianus Harefa

SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan, kota Gunungsitoli

Abstract: This research was conducted in SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan. The type of this research was classroom action research. It was found a problem that PKn learning outcomes in Class VII of SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan in Gunungsitoli Selatan sub-district were very low. This study aims to determine whether the use of the Team Game Tournament (TGT) method can improve student learning outcomes in Class VII of SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan. The subjects of this study were Class VII students with 38 students consisting of 18 female students and 20 male students. From the research carried out obtained learning results after the action was taken. in the first cycle has increased, which is that the initial test only reached 58.4 in the first cycle to 63.8 with 62.2% learning completeness. The results of this first cycle show that student learning outcomes have not reached the minimum completeness criteria (KKM). While in the second cycle the grade average value increased to 70.4 with learning completeness 80.6% (29 out of 36 students).

Keyword: Jigsaw

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan, jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, ditemukan masalah bahwa hasil belajar PKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan kecamatan Gunungsitoli Selatan sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VII dengan jumlah siswa 38 orang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Dari penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil belajar setelah dilaksanakan tindakan. pada siklus I telah mengalami peningkatan, yaitu yang pada tes awal baru mencapai 58,4 pada siklus I menjadi 63,8 dengan ketuntasan belajar 62,2 %. Hasil siklus I ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,4 dengan ketuntasan belajar 80,6% (29 dari 36 siswa).

Kata kunci: *Jigsaw*

Visi reformasi pembangunan yang terdapat dalam garis-garis besar haluan negara adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat

Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang

didukung oleh manusia Indonesia yang berkualitas (Mulyasa, 2005: 3). Apalagi dalam menghadapi era globalisasi dan pasar bebas yang menghadapkan manusia pada perubahan-perubahan yang tidak menentu. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Sedangkan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan meng-organisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, catatan kesehatan, latar belakang keluarga, dan kegiatannya di sekolah.

Disamping pelaksanaan proses pembelajaran dalam suasana komunikasi dua arah, diharapkan siswa juga dapat melakukannya dalam suasana komunikasi multi arah. Dalam proses pembelajaran seperti ini hubungan

tidak hanya terjadi antara seorang guru dengan siswa dan sebaliknya, tetapi juga antara siswa-siswa lainnya (Syah, 2005: 238). Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini akan menjadikan siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, sering terdapat siswa yang menampakkan sikap acuh dan malas dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa ini tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn tetapi juga karena faktor lain seperti gaya atau metode mengajar guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi siswa dan lain-lain.

Guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan memperhatikan prinsip-prinsip bahwa peserta didik akan bekerja keras kalau ia punya minat dan perhatian terhadap pekerjaannya, memberikan tugas yang jelas dan dapat dimengerti, memberikan penghargaan terhadap hasil kerja dan prestasi peserta didik, menggunakan hadiah dan hukuman secara efektif dan tepat guna. Lingkungan serta sarana dan prasarana belajar juga perlu diperhatikan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas yang nyaman.

Pemilihan metode mengajar

yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Adapun metode-metode yang dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, metode inkuiri, metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu.

Metode mengajar yang diterapkan oleh guru PKn pada umumnya adalah metode konvensional. Guru dianggap sebagai gudang ilmu, otoriter dan mendominasi kelas, mengajarkan ilmu, langsung membuktikan dalil-dalil dan memberikan contoh. Sedangkan siswa harus duduk rapi mendengarkan, meniru dan mencontoh cara-cara yang diterapkan guru serta menyelesaikan soal-soal atau tugas-tugas yang diberikan guru tanpa ada tindakan lebih lanjut mengenai tugas tersebut.

Sedangkan upaya menyiapkan peserta didik yang berkualitas tidak pernah berhenti pada suatu titik tertentu karena terus berkembangnya tuntutan untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Instansi-instansi sekolah terutama guru selalu berusaha

mengupayakan yang terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswanya sehingga dihasilkan siswa-siswa yang berkualitas dan mampu bertahan dalam perkembangan jaman. Hal ini menuntut para guru untuk mengupayakan suatu cara atau metode pembelajaran yang tepat bagi siswanya sehingga pengetahuan dan ketrampilan pada siswa dapat berkembang secara menyeluruh dan maksimal. Demikian pula halnya yang terdapat pada SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan, selalu diusahakan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswanya sehingga potensi siswa dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Lokasi SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan yang dekat sekali dengan jalan raya menjadikan sekolah ini letaknya sangat strategis. Demikian halnya, letaknya yang strategis ini juga mempunyai akibat buruk bagi keberlangsungan proses belajar mengajar. Suasana yang bising dan panas akibat begitu ramainya kendaraan yang lalu-lalang menjadikan proses belajar mengajar sedikit terganggu. Sehingga diperlukan suatu kondisi dimana siswa maupun guru tidak merasakan adanya gangguan tersebut dan tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan.

Siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan khususnya siswa Kelas VII, cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran hampir pada semua mata pelajaran terutama pada mata pelajaran PKn dan prestasi belajar PKn siswa tergolong rendah. Hasil ujian mid semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa siswa Kelas VII memperoleh nilai rata-rata kelas yang

berada di bawah batas tuntas yaitu 55,05. Sedangkan nilai batas tuntas klasikal mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan untuk siswa Kelas VII adalah 75. Penyebab lain rendahnya prestasi belajar siswa adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti tidak semua siswa mempunyai buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga siswa kesulitan mencari sumber belajar untuk mempelajari dan memahami pelajaran PKn.

Penggunaan metode yang kurang tepat juga masih terjadi dan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya prestasi siswa, dimana guru masih sering menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena kurang diberi kesempatan untuk mengapresiasi pengetahuannya. Siswa hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Dalam usaha untuk meningkatkan keaktifan dan kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran bisa dengan menggunakan salah satu model dari pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*. Model

pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *team game tournament* (TGT).

Melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan. Alasan penulis memilih lokasi tersebut sebagai tempat penelitian karena penulis adalah Guru mata pelajaran PKn di tempat penelitian sehingga sedikit banyak telah mengetahui kondisi siswanya dan lebih mudah dalam menjalin komunikasi dengan guru dan siswa yang bersangkutan.

Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. Siswa yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VII. Siswa tersebut berjumlah 38 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Data keaktifan siswa dan hasil belajar, serta hasil angket tanggapan siswa mengenai pembelajaran menggunakan metode TGT, diolah dan dianalisis secara kualitatif dengan mengacu pada model analisis interaktif yaitu interaksi dari ketiga

komponen utama. Tiga komponen utama tersebut menurut Miles dan Huberman (1992: 19-20), yaitu “Reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan”.

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka dilakukan analisis dan refleksi terhadap hasil dan proses tindakan yang telah dilakukan. Analisis tersebut dilakukan dengan cara membandingkan hasil tindakan dengan indikator kinerja yang diterapkan. Jika hasil tindakan lebih baik atau sama dengan indikator yang telah diterapkan, maka penelitian tindakan kelas ini dinilai berhasil. Jika hasilnya lebih rendah atau lebih jelek, maka penelitian tindakan ini ditetapkan belum berhasil, dan selanjutnya dilakukan perbaikan ulang dalam siklus kegiatan kedua dan seterusnya sampai tindakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Peneliti sebagai pengajar mengamati proses pembelajaran PKn dibantu oleh Guru mata Pelajaran PKn dan dua orang rekan (Prapti Nur Siwi dan Dita Wahyu T.U.). Pembelajaran dilaksanakan dengan kompetensi dasar hakekat kemerdekaan mengemukakan pendapat menggunakan model *team game tournament* (TGT) di Kelas VII. Peneliti mengambil posisi di depan kelas yaitu dibangku meja guru, sedangkan guru kelas dan pengamat berada di bangku meja belakang dengan harapan agar peneliti dapat secara jelas melihat (mengamati) proses belajar mengajar PKn pada hari itu. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses

pembelajaran PKn kompetensi dasar hakekat kemerdekaan mengemukakan pendapat dengan menggunakan metode TGT sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan pertama.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar PKn, diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya serta bertanya baik dalam pembelajaran materi maupun saat diskusi berjumlah 23 orang (60,5 %).
- 2) Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran termasuk menyelesaikan tugas mandiri ataupun tugas kelompok, masih ada 16 orang yang tidak bertanggung jawab terhadap bagian tugasnya masing-masing (hanya 57,9% yang bertanggung jawab).
- 3) Keseriusan siswa dalam turnamen terlihat dari hasil perolehan nilai turnamen masing-masing kelompok dimana hanya 3 dari 6 kelompok memperoleh nilai yang tinggi dan yang lainnya masih mendapat nilai yang sangat rendah (50 % belum serius).
- 4) Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 55,3 % (21 dari 31 siswa) sedangkan 44,7 % lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan metode TGT yang diterapkan oleh guru.
- 5) Siswa yang aktif dan berperan

- dalam kelompoknya saat mengerjakan tugas dari guru sebesar 57,9 % (22 dari 38 siswa), sedangkan yang lainnya hanya menunggu dan melihat teman yang lainnya selesai mengerjakan.
- 6) Dalam hubungannya dengan siswa lain selama pembelajaran maupun kerja kelompok, masih ada 15 orang yang tidak ikut berdiskusi bersama teman sekelompoknya. Mereka hanya berdiam diri saja. Jadi 60,5 % siswa menjalin hubungan yang baik dengan siswa lain.
 - 7) Siswa mampu menjawab 7 pertanyaan dari 11 pertanyaan yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi tingkat ketercapaian interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran adalah 63,3 %.
 - 8) Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok mencapai 76,3% yang dibuktikan dengan hanya 9 orang saja yang belum menyelesaikan tugas dengan baik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui hambatan dan kemudahan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan TGT. Siswa yang tergolong ke dalam nilai yang baik berpendapat bahwa pembelajaran PKn dengan teknik TGT sangat menyenangkan, karena mereka merasa belum pernah diajar dengan menggunakan metode lain selain ceramah serta pembelajaran TGT sangat seru dan menantang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nia Kristianti mengatakan bahwa, "Metode TGT yang diterapkan sangat menarik dan seru karena disertai dengan turnamen dan pemberian hadiah bagi pemenang turnamen."

Namun siswa yang termasuk kelompok enggan mengikuti pembelajaran PKn dengan teknik TGT, menyatakan bahwa hambatan yang dialaminya adalah belum sepenuhnya teman yang ada dalam kelompoknya mau bekerjasama. Hal tersebut diungkapkan oleh Raflido Eko yang menyatakan bahwa, "Sebagian teman dalam kelompoknya tidak mau bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok, sehingga membuat saya malas mengikuti pelajaran."

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa nilai tertingginya 85, nilai terendahnya 52,5 dan nilai rata-rata kelas yaitu 63,85. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 60 ke atas sebanyak 23 siswa (62,2 % dari 37 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa yang sudah tuntas belajar pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan sebesar 6,9% dimana pada tes kemampuan awal baru mencapai 55,3% dan pada siklus I menjadi 62,2%.

Siklus II

Dalam pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pelajaran dengan metode TGT. Hal nyata yang dapat dilihat adalah sebagai hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa.

Peneliti sebagai pengajar juga mengamati proses pembelajaran PKn kompetensi dasar hakekat kemerdekaan mengemukakan dengan menggunakan metode TGT di Kelas VII. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran PKn kompetensi dasar hakekat

kemerdekaan mengemukakan pendapat dengan menggunakan metode TGT sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan kedua.

Dalam pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pelajaran dengan metode TGT. Hal nyata yang dapat dilihat adalah sebagai hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terjadinya peningkatan semua indikator keberhasilan. Bahkan pencapaian dari setiap indikator telah melebihi batas yang ditentukan. Kelemahan-kelemahan guru juga sudah dapat diantisipasi dan memperoleh hasil yang maksimal dimana guru mampu memahami kondisi siswanya pada saat pembelajaran sehingga mampu membangun motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil pekerjaan siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kelas sebesar 70,42 dengan nilai terendahnya 55 dan nilai tertinggi-nya adalah 90. Siswa yang sudah mencapai batas tuntas 60 ataupun lebih sebanyak 29 orang (80,6 % dari 36 siswa). Hasil tes siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dengan rata-rata kelas dari 63,85 menjadi 70,42 dan ketercapaian ketuntasan kelas dari 62,2 % menjadi 80,6 %. Maka dalam siklus II ini sudah mencapai target yang diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, setelah dievaluasi dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *team game tournament* (TGT) pada pembe-

lajaran PKn secara optimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Selatan. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan setiap aspek kualitas proses dan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan pada siklus II dan telah memenuhi bahkan melebihi masing-masing target yang diharapkan.

Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai 60,5%, sedangkan pada siklus II telah mencapai 76,3%. Tingginya motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) pada siklus I hanya mencapai 57,9%, sedangkan pada siklus II mencapai 84,2%. Kese-riusan siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus I baru mencapai 50%, namun pada siklus II mencapai 83,3%. Partisipasi siswa dalam pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 55,3%, sedangkan pada siklus II mencapai 81,6%. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok pada siklus I hanya mencapai 57,9 %, pada siklus II mencapai 76,3 %. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran pada siklus I mencapai 60,5 % dan pada siklus II mencapai 76,3 %. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa pada siklus I telah mencapai 63,3% dan pada siklus II mencapai 84, %. Tanggungjawab siswa dalam kelompok pada siklus I sudah mencapai 76,3 % sedangkan pada siklus II mencapai 84,2 %. Peningkatan kualitas hasil belajar ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang semula pada tes kemampuan awal hanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,42 pada

siklus I meningkat menjadi 63,85 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70,42. Pada tes kemampuan awal siswa yang dapat mencapai batas tuntas hanya 55,3%, sedangkan pada

siklus I meningkat menjadi 62,2 % dan pada siklus II mencapai 80,6 % yang berarti sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah dan nasional sebesar 75%.

DAFTAR PUSTKA

- C.S.T Kansil dan Christine S.T. Kansil. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Kewarganegaraan SD–SMP-SMA*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadliyanur. 2008. *Kompetensi dasar dan tujuan civic education*. <http://fadliyanur.blogspot.com/2008/01/civic/education.html>. Diunduh: tanggal 28 April 2018, pukul 09.50 WIB.
- Kasihani Kasbolah E. S. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.