



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments) Pada Siswa UPTD SDN Blega I

Atthiana Marpa

Universitas Negeri Surabaya

Email: atthianam@gmail.com

Budiyono

Universitas Negeri Surabaya

Email: budiyono@unesa.ac.id

Siti Komariyah

Universitas Negeri Surabaya

Abstract. *The problem in the study carried out is that it provides an understanding regarding student learning in Civics learning which is still not good, especially because the teacher only uses the classroom environment and places more emphasis on taking notes from textbooks. In addition, student participation in asking and answering questions during learning activities is still lacking, which makes them less motivated to learn. Using the Teams Games Tournament approach, this study aims to improve Civics learning outcomes and student involvement in the learning process in class IV SDN Blega I unit "GOTONG ROYONG". Planning, implementing, observing, and reflecting are the four steps of classroom action learning carried out over two cycles. At SDN Blega I, the research participants were grade IV students. The authors tested, interviewed, and made observations while developing a data collection methodology. Based on the findings of the data analysis, it was found that students learned more about human collaboration in the Civics curriculum. Whereas in Cycle I 44% of students passed the KKM, and 56% of students did not pass, after being given instructions, Cycle II used the Teams Games Tournament approach to carry out learning achievement tests, so that the number of students who passed increased. 32 people or 89%, while the decrease in the number of students who did not pass was 4 people or 11%, and Cycle III increased the number of students who passed by 36 people or with a percentage of 100%. Civics learning outcomes for class IV SDN Blega I can be improved through learning activities with the Teams Games Tournament (TGT) paradigm.*

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Cooperative Model.*

Abstrak. Masalah dalam kajian yang dilaksanakan memberikan pemahaman terkait belajar siswa dalam pembelajaran PKN masih kurang baik terutama karena guru hanya menggunakan lingkungan kelas dan lebih menekankan pada mencatat dari buku teks. Selain itu, partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran masih kurang sehingga membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan pendekatan Teams Games Tournament, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Blega 1 unit "GOTONG ROYONG". Merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi merupakan empat langkah pembelajaran tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus.

Di SDN Blega 1, peserta penelitian adalah siswa kelas IV. Para penulis menguji, mewawancarai, dan melakukan observasi sambil mengembangkan metodologi pengumpulan data. Berdasarkan temuan analisis data, ditemukan bahwa siswa lebih banyak belajar tentang kolaborasi antar manusia dalam kurikulum PKn. Sedangkan pada Siklus I 44% siswa lulus KKM, dan 56% siswa tidak lulus, setelah diberikan instruksi, Siklus II menggunakan pendekatan Teams Games Tournament untuk melaksanakan tes prestasi belajar, sehingga jumlah siswa yang lulus meningkat. 32 orang atau 89%, sedangkan penurunan jumlah siswa yang tidak lulus sebanyak 4 orang atau 11%, dan Siklus III menambah jumlah siswa yang lulus sebanyak 36 orang atau dengan persentase 100%. Hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Blega 1 dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran dengan paradigma Teams Games Tournament (TGT).

Kata Kunci : Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Model Kooperatif.

LATAR BELAKANG

Dengan sengaja dan sengaja menciptakan lingkungan belajar di mana anak-anak dapat menumbuhkan kekuatan mental kecerdasan emosional, disiplin diri, kecerdasan intelektual, karakter moral, dan kepercayaan diri mereka merupakan inti dari pendidikan, Anda dapat dengan tanggap dalam pengembangan kemampuan diri untuk mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan untuk masyarakat dan diri sendiri. Ini berguna dan memiliki status. Pendidikan juga membantu orang dewasa yang matang untuk bertanggung jawab atas perkembangan fisik dan mental anak-anak. (Eko & Nani, 2019)

Siswa terkena dampak dari proses pembelajaran. Tindakan yang terjadi dalam skenario ini meliputi pembelajaran siswa dan pengajaran instruktur. Semua siswa, atau sebagian besar dari mereka, harus terlibat dalam proses pembelajaran secara fisik, kognitif, dan sosial, terutama jika mereka memiliki keinginan yang kuat untuk belajar, kegembiraan yang besar dalam belajar, dan belajar mandiri yang tinggi, pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu tinggi. Kepercayaan diri. Sehingga, usaha dari guru untuk pengembangan aktivitas pendidikan siswa menjadi sangat penting, karena merupakan penentu keberhasilan belajar siswa. Di era globalisasi, pendidikan semakin kompetitif, dan semua pemangku kepentingan perlu mengkoordinasikan sikap dan pemikiran mereka dalam memprioritaskan meningkatkan kualitas belajar. Seluruh subsistem pendidikan, komunitas pendidikan, kelompok kepentingan, masyarakat, dan pemerintah yang harus ikut serta dalam mengejar dan meningkatkan keberhasilan saat ini merupakan salah satu pemangku kepentingan yang berkepentingan dalam peningkatan mutu pendidikan.

Pentingnya standar proses pendidikan sangat penting dalam upaya kami untuk meningkatkan pendidikan. Standar tidak ada gunanya jika tidak didukung oleh standar proses yang baik dan baik, terlepas dari apakah itu berkaitan dengan konten, alumni, atau apa pun. Karena itu, pemerintah perlu mencermati masalah Standar Proses Pendidikan. Dalam pengelolaan pendidikan, guru memegang peranan yang sangat penting. Hal ini disebabkan peran guru sebagai motor penggerak keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru merupakan langkah awal dalam setiap upaya peningkatan mutu pendidikan. (Anshori, 2015)

Kemampuan menciptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai merupakan salah satu kompetensi esensial guru. Menimbang bahwa kami tidak berpikir satu pendekatan dapat digunakan untuk memenuhi semua tujuan. Lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diantisipasi sebagai seorang guru dengan menjaga profesional dan menjadi mahir dalam berbagai metodologi pembelajaran. Lingkup sekolah dasar berjuang dengan cara mengajar kewarganegaraan di lingkungan yang ramah. jenis kritik pendidikan kewarganegaraan di SD/MI. Contohnya seperti kritik dari siswa yang tidak tertarik, tidak semangat, malas belajar, dan masalah lainnya. Ada kebutuhan mendesak untuk menyelesaikan masalah mendasar ini. Ketidakhahagiaan ini disebabkan oleh kurangnya guru yang memberikan pengajaran dengan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Hasil belajar siswa yang kurang baik akibat dari permasalahan yang muncul selama pembelajaran PKn di kelas. Mengenai hasil belajar, terbukti bahwa untuk menghasilkan siswa yang berprestasi di sekolah, seseorang harus benar-benar memahami dan menghargai nilai informasi. Mengetahui nilai informasi, seseorang mulai belajar dengan serius. Hasil intervensi dalam kegiatan pembelajaran menentukan kemungkinan hasil belajar. Untuk menentukan hasil belajar siswa, pengetahuan tentang mata pelajaran yang disajikan oleh pendidik tidak cukup, harus didukung melalui satu sama lain, menentukan hasil belajar siswa. Belajar tidak hanya tentang mendengarkan dan melihat, tetapi juga membaca, bertanya, menjawab, berdiskusi, menyelesaikan tugas, menggambar, berkomunikasi, mempresentasikan, berdiskusi, menyelesaikan, menggunakan perangkat, dll.

Sudjana (Didalam Kahar,2022) menyatakan bahwa:

“Tiga domain kognitif—kognitif, emosional, dan psikomotorik—digunakan untuk mengkategorikan hasil belajar. Domain kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual,

yang meliputi enam komponen: pengetahuan dan memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Menerima informasi atau reaksi, mengevaluasi, mengatur, dan menginternalisasi adalah lima komponen sikap yang membentuk domain emosional. Hasil belajar untuk kemampuan bertindak dan memperoleh keterampilan berkaitan dengan ranah psikomotorik.”

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang potensial. Semua siswa dapat secara aktif terlibat dalam interaksi satu sama lain saat belajar melalui pembelajaran kooperatif. Jenis pembelajaran kolaboratif Temas Games Tournament (TGT) adalah salah satu dari banyak variasi yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Melalui kompetisi dan percakapan, kursus ini mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar. (Shofia, 2018)

Menurut Sugiartana (Didalam Eko & Nani,2019) Karena permainan akademik yang dimainkan siswa pada saat turnamen berfungsi sebagai review untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum mengikuti tes individu, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dapat membantu siswa mengingat informasi yang dipelajarinya. Sementara menurut Darmayanti (Didalam Eko & Nani,2019) penghargaan kelompok turnamen, permainan, dan tim, merupakan beberapa elemen dari paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dihadirkan. Siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan nyaman sambil mengembangkan tanggung jawab, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi belajar melalui kegiatan belajar dengan permainan yang dibuat dengan paradigma pembelajaran kooperatif TGT.

Proses pembelajaran TGT harus melalui beberapa tahapan. Awalnya, konten dibuat oleh instruktur sebelumnya, dan siswa belajar dalam kelompok. Peluang hadiah untuk partisipasi turnamen belajar kemudian ditawarkan kepada siswa, dan kelompok diberikan penghargaan. Pembelajaran TGT juga dapat memungkinkan setiap siswa menjadi lebih mahir dengan mencari pemecahan masalah dan berbagi pengetahuan dengan siswa lain. Ketika siswa bekerja dalam kelompok dalam pelajaran TGT, instruktur berkeliling dan mengawasi mereka, memberi mereka kesempatan untuk berbicara dengannya. Untuk mendorong peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pendidik berusaha untuk berhubungan dengan mereka. Dengan memanipulasi kelompok, paradigma pembelajaran kooperatif mengajarkan. Dalam konteks ini, kelompok bukan hanya kumpulan individu; itu juga merupakan organisasi yang aktif secara sosial, bertujuan, dan terorganisir.

Salah satu variasi paradigma pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran TGT. TGT adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mengadu domba siswa yang mewakili tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya sesuai dengan kompetisi dan kuis akademik. Pendekatan TGT yang dipimpin guru diakhiri dengan serangkaian pertanyaan untuk siswa. Kemudian, siswa pergi pada tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengakhiri soal dan soal dari guru. Sebagai gantinya, ujian siswa akan diadakan di meja turnamen.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV UPTD SDN Blega 1 ditemukan siswa yang bermasalah dengan kegiatan belajarnya. Siswa mengalami ketidakmampuan belajar berupa kurang percaya diri dalam belajar, kecemasan, kegagalan belajar, dan kurang tingkat keberhasilan belajar. Terutama di kalangan siswa yang kemampuannya berada di bawah standar. Namun, tidak satu pun dari siswa yang secara sukarela menjawab pertanyaan guru kecuali ditunjuk oleh guru tersebut. Ketika siswa memiliki kesempatan untuk bertanya, mereka hanya membisikkan kepada tetangganya, dan sebagian besar siswa hanya diam. Pertanyaan dan tanggapan individu dari siswa tidak dibuat dengan keberanian yang diperlukan. Terpisah, saat mewawancarai beberapa siswa, secara umum menjelaskan mengapa mereka tidak bertanya atau memberikan pendapat di kelas. Itu karena takut dipermalukan oleh teman temannya. Jika diperhatikan lebih dalam, guru cenderung ke arah metode pembelajaran yang monoton saat berlangsungnya tahapan belajar. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang menunjukkan minat dalam pembelajaran yang sedang berlangsung ditambah lagi dengan banyaknya siswa didalam kelas juga menyebabkan siswa asik sendiri dan tidak memerhatikan guru menjelaskan materi saat berlangsungnya tahapan belajar. Permasalahan yang ada, pastinya merupakan satu diantara aspek penentu berhasilnya tahapan belajar pada siswa. Sehingga, pemilihan gaya belajar yang sesuai dan materi yang tepat untuk setiap mata pelajaran tentunya merupakan salah satu indikator keberhasilan tahapan belajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Kajian semacam ini sering memanfaatkan penelitian tindakan kelas. Jika dilakukan dengan tepat, PTK atau penelitian tindakan kelas dapat memainkan peran yang signifikan dan strategis dalam meningkatkan standar pembelajaran. Agar pelaksanaannya efektif, PTK (guru) harus menyadari kebutuhan untuk memiliki kapasitas untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang muncul selama pengajaran di kelas. Isu-isu ini kemudian harus diselesaikan dengan kegiatan yang bermakna, diperhitungkan untuk mengatasi masalah atau memperbaiki keadaan, dan pelaksanaannya harus diamati untuk mengukur keberhasilan.

Kajian tindakan kelas merupakan komponen penelitian pada umumnya. Penting untuk memutuskan penelitian secara umum sebelum memulai penelitian tindakan. Ketersediaan berbagai intervensi atau terapi untuk meningkatkan kinerja dunia nyata merupakan aspek penting dari penelitian tindakan. Selain itu, tujuan mendasar dari PTK adalah untuk meningkatkan standar kegiatan dan hasil pendidikan.

Karenanya, PTK juga akan sangat membantu para orang tua yang ingin anaknya sukses di sekolah. Beberapa siklus atau putaran membentuk CAR. Ilustrasi penggunaan PTK selama tiga putaran. Digunakan sebagai subjek tindakan terkecil dalam setiap siklus atau rangkaian masalah, dan PTK dikatakan berhasil seiring dengan bertambahnya masalah penelitian dengan melanjutkan atau menggunakan tindakan dari setiap siklus untuk menyelesaikan masalah. Namun, hasil belajar terbesar ialah yang dicapai oleh siswa. Dengan kata lain, hasil belajar meningkat dari siklus ke siklus.

Penelitian ini berada di SDN Blega 1 pada kelas IV Pada Mata Pelajaran PKn materi "Gotong Royong". Karena PTK melibatkan banyak siklus, yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efisien di kelas, penelitian ini dilakukan antara bulan Maret dan April. Subjek pada kajian ini ialah seluruh siswa kelas IV SDN Blega 1 yang berjumlah 36 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam permainan pembelajaran, Team Game Tournament (TGT) ialah jenis pembelajaran yang mengacu pada konsep pembelajaran kooperatif. Untuk menang, tim dalam permainan ini harus menjawab pertanyaan dengan benar berdasarkan materi yang dipelajarinya. Tim lain akan memiliki peluang menang yang lebih baik jika Anda tidak dapat merespons karena mereka akan menerima lebih banyak poin untuk respons mereka, yang akan meningkatkan peluang sukses mereka. Karena siswa secara tidak sengaja bersaing untuk memperoleh skor terbesar dan karena konflik kelompok adalah bagian dari proses pembelajaran, TGT meningkatkan kegairahan siswa untuk belajar. Perilaku kooperatif juga penting dalam situasi ini. Saat persahabatan mereka tumbuh, siswa belajar menghargai sudut pandang satu sama lain.

PTK melibatkan tahapan atau proses tertentu yang harus diperhatikan, seperti:

1. Tahap Perencanaan

Pada saat ini, rencana berikut akan dilaksanakan:

- a. Memanfaatkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT), membuat lembar observasi untuk merekam suasana belajar, aktivitas instruktur, dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.
- b. Menganalisis hasil tes dari setiap siklus untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada proses belajar mengajar di SDN Blega 1 menghasilkan peningkatan penguasaan materi pelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan / Tindakan

Siswa mendapatkan konten terlebih dahulu selama fase implementasi sehingga mereka dapat lebih memahami apa yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). Dengan penggunaan pendekatan ini, siswa akan memiliki kesempatan untuk bermain game dengan konten yang diajarkan dan diterima sebelumnya selama proses pembelajaran. Mereka juga akan memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan, jika perlu, dijelaskan kembali. Siswa kemudian menerima instruksi individual.

3. Pemantauan / Observing

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang dilakukan, statistik dan informasi dikumpulkan dari berbagai sumber selama tahap pemantauan. Skor dari tes selesai digunakan untuk menentukan apakah seorang siswa memiliki pemahaman menyeluruh tentang subjek.

4. Refleksi

Refleksi melibatkan berpikir kritis tentang penyesuaian yang telah dibuat untuk instruktur, lingkungan kelas, dan murid. Sebelum dan sesudah tindakan, guru mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran siswa. Ia kemudian merumuskan capaian dan kekurangan yang akan ditindaklanjuti dengan tahapan program selanjutnya berupa pengembangan dan penyempurnaan. Sesuai dengan timeline dan alokasi waktu berdasarkan desain penelitian, rencana tindakan penelitian diselesaikan atau dibuat secara rinci untuk setiap siklus.

A. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Guru memutuskan pada tahap perencanaan ini:

- a) Penetapan inti kajian terkait “Makna Gotong Royong dan Penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat membangun tim dalam gotong royong”
- b) Menetapkan Metode pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah
- c) Membuat RPP
- d) Lembar observasi yang dibuat harus disiapkan.
- e) Buat alat bantu instruksional, seperti gambar, spidol, dan buku.
- f) Buat perangkat tes tindakan, termasuk "tes tertulis dengan pertanyaan pilihan ganda dan petunjuk esai"

2. Tahap Pelaksanaan

Pada pukul 08.00 – 10.00, tanggal 6 – 17 Maret 2023 berlangsung pada siklus I. Peneliti mula-mula berbicara dengan instruktur untuk mengatur semua bahan pembelajaran dan materi yang diperlukan untuk proses pembelajaran sebelum masuk kelas. Hasil belajar siswa dapat diturunkan dari temuan-temuan penelitian yang telah dilakukan. Pertemuan

pertama lebih fokus pada evaluasi, sedangkan pertemuan kedua lebih fokus pada pemeriksaan model pembelajaran untuk membantu siswa lebih memahami informasi yang disampaikan. Siswa akan mendapatkan konten selama pelaksanaan siklus ini.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Hasil belajar khusus setiap siswa dievaluasi oleh guru. Penilaian yang dilakukan oleh guru melihat seberapa baik siswa telah mempelajari mata pelajaran tersebut. Pada hari Selasa tanggal 17 Maret 2023 diadakan rapat untuk membahas evaluasi yang didasarkan pada 10 soal esai dari ulangan akhir siklus I.

4. Observasi

Sebagian besar siswa pada siklus I mendengarkan, meskipun sebagian lainnya masih asyik bermain atau berbicara dengan teman sekelasnya.

B. Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran siklus I, tahap perencanaan siklus II merupakan peningkatan. Sedangkan tahap perencanaan tidak jauh berbeda dengan siklus I, dengan terlebih dahulu instruktur membuat:

- a. Menetapkan pokok bahasan tentang “Saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan individu ataupun masyarakat”
- b. Paradigma pembelajaran kooperatif bergaya Turnamen Permainan Tim harus ditetapkan.
- c. Menyusun rencana pelajaran.
- d. menyusun lembar observasi yang dihasilkan.
- e. Siapkan alat peraga yang diperlukan, seperti buku dan spidol, sesuai dengan mata pelajaran.
- f. Berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai, siapkan hasil tes untuk tes tertulis “tindakan”.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus II berlangsung 3–7 April 2023, antara pukul 08.00 dan 09.00. Karena siklus I tidak memberikan model pembelajaran Teams Game Tournament, maka pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan.

Pada siklus II terdapat kegiatan pembelajaran berupa:

- a. mengungkapkan tujuan pembelajaran dan menginspirasi Sebelum mempresentasikan subjek dan mendorong siswa untuk belajar, instruktur melakukan pretest dan kemudian menjelaskan tujuan pelajaran, termasuk mendorong kerja sama di antara teman sekelas untuk memenuhi kebutuhan individu atau kelompok.

- b. komunikasi informasi Instruktur menggunakan komunikasi yang jelas dan ringkas untuk menyampaikan atau menyampaikan materi.
- c. Ketika seorang siswa tidak memahami suatu konsep, guru memberi mereka kesempatan untuk mengklarifikasinya.
- d. Enam kelompok dibentuk oleh guru. Berdasarkan data nilai yang telah diketahuinya, guru membagi kelas menjadi 6 kelompok heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Siswa kemudian berkumpul dalam kelompok yang baru mereka buat.
- e. Kepada semua siswa, instruktur mendiskusikan peran kelompok dalam pembelajaran.
- f. Kelompok diberi tugas untuk mempelajari LKS setelah presentasi guru di depan kelas. Ketika teman satu kelompok membuat kesalahan terkait informasi yang diberikan instruktur dalam buku panduan mereka yang berbeda, siswa memperdebatkan masalahnya, membandingkan solusinya, dan memeriksa serta mengoreksi gagasan temannya.
- g. Permainan dimaksudkan untuk menilai informasi yang telah dipelajari siswa selama sesi belajar kelompok dengan mengajukan pertanyaan terkait tentang materi pelajaran.
- h. Game atau permainan dimulai dengan peserta didik di meja kompetisi. Beberapa siswa berbicara atas nama kelompok masing-masing saat mereka memilih kartu atau selembar kertas bernomor dan menanggapi pertanyaan pada kartu atau kertas itu.
- i. Pada siklus II, instruktur melakukan sedikit modifikasi dengan menayangkan video tentang materi yang sedang dibahas, menambahkan babak turnamen di mana siswa dapat menjawab pertanyaan tanpa terlebih dahulu pergi ke meja turnamen, dan memasukkan babak scramble untuk lebih membangkitkan minat mereka. menanggapi pertanyaan.
- j. Akan ada penginstruksi tim, tim, atau kelompok pemenang, memberikan hadiah kepada mereka yang mencapai skor rata-rata minimum. Penghargaan tim terbaik diberikan kepada tim atau kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tim pemenang di posisi 1, 2, dan 3 serta di posisi 4, 5, dan 6 mendapat hadiah khusus dari guru.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Instruktur menilai kemajuan akademik masing-masing kelompok secara terpisah. Evaluasi hasil belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dilakukan oleh guru. Sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan lima esai membentuk evaluasi yang disediakan.

4. Observasi

Sementara sebagian besar siswa pada siklus II mendengarkan dengan seksama, sebagian lainnya masih asyik bermain atau berbicara dengan temannya. Pengumuman

guru bahwa mereka akan menggunakan permainan untuk mendidik kelas memicu antusiasme siswa, namun kegembiraan itu dibarengi dengan lingkungan yang riuh. Saat permainan dimulai, ada banyak obrolan karena orang-orang mengajukan pertanyaan kepada guru tentang apa yang tidak mereka pahami tentang permainan tersebut. Saat permainan dimulai, mungkin akan ada beberapa kebisingan dari siswa yang berbicara satu sama lain, dan kemudian, saat siswa bekerja untuk menjawab pertanyaan, mungkin akan ada periode keheningan yang singkat.

Jadi, dapat dilihat kenaikan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Blega 1, pada siklus I dari 36 siswa hanya 16 orang siswa yang berhasil lulus melewati nilai KKM sedangkan pada siklus II sebanyak 32 orang siswa lulus melewati nilai KKM sedangkan pada siklus I ada 20 orang yang tidak lulus pada nilai KKM dan di siklus II ada 4 orang yg tidak memenuhi nilai KKM. Kenaikan persentase dari 44% siswa yang lulus menjadi 89% siswa yang lulus, akan tetapi ini belum mencapai target peneliti maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus III.

C. Siklus III

1. Tahap Perencanaan

Dibandingkan dengan langkah tindakan pembelajaran siklus II, tahap perencanaan siklus III merupakan peningkatan. Meskipun langkah perencanaannya mirip dengan siklus II, instruktur tetap memutuskan terlebih dahulu:

- a. Apa yang dimaksud dengan “Menunjukkan sikap dan perilaku positif dalam kondisi yang mengkondisikan di lingkungan dan masyarakat”?
- b. Paradigma pembelajaran kooperatif bergaya Turnamen Permainan Tim harus ditetapkan.
- c. Menyusun rencana pelajaran.
- d. menyusun lembar observasi yang dihasilkan.
- e. Siapkan alat peraga yang diperlukan, seperti buku dan spidol, sesuai dengan mata pelajaran.
- f. Berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai, siapkan hasil tes untuk tes tertulis “tindakan”.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus ketiga akan berlangsung dari 10-14 April 2023, antara pukul 08.00 dan 09.00. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan pada siklus II yang tidak dibenahi dengan metodologi pembelajaran Teams Game Tournament.

Adapun tindakan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

- a. mengungkapkan tujuan pembelajaran dan menginspirasi Sebelum mempresentasikan subjek dan mendorong siswa untuk belajar, instruktur melakukan pretest dan kemudian menjelaskan tujuan pelajaran, termasuk

mendorong kerja sama di antara teman sekelas untuk memenuhi kebutuhan individu atau kelompok.

- b. komunikasi informasi Instruktur menggunakan komunikasi yang jelas dan ringkas untuk menyampaikan atau menyampaikan materi.
- c. Ketika seorang siswa tidak memahami suatu konsep, guru memberi mereka kesempatan untuk mengklarifikasinya.
- d. Empat kelompok dibentuk oleh guru. Berdasarkan data nilai yang sudah diketahui oleh pengajar, siswa dibagi menjadi 4 kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 9 siswa. Siswa kemudian berkumpul dalam kelompok yang baru mereka buat.
- e. Kepada semua siswa, instruktur mendiskusikan peran kelompok dalam pembelajaran.
- f. Kelompok (tim) diberi tugas untuk mempelajari LKS setelah guru menyampaikan presentasi di depan kelas. Mendiskusikan kesulitan, membandingkan solusi, dan memeriksa serta mengoreksi kesalahan konsep teman mereka tentang informasi yang diberikan instruktur dalam buku panduan mereka sendiri adalah semua aktivitas yang dilakukan siswa.
- g. Permainan dibuat untuk mengevaluasi penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari dalam sesi belajar kelompok dan menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran.
- h. Di meja kompetisi, para pembelajar memulai permainan. Pada saat memilih kartu atau selembar kertas bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut, siswa diwakili oleh beberapa siswa dari kelompoknya masing-masing.
- i. Guru memodifikasi sedikit untuk siklus III dengan meminta siswa memerankan peran berkolaborasi dalam komunitas untuk mempelajari materi yang diajarkan, menambahkan putaran turnamen dimana mereka menjawab pertanyaan secara langsung tanpa harus pergi ke meja turnamen, dan menambahkan babak berebut untuk lebih membangkitkan minat siswa dalam menanggapi pertanyaan.
- j. Setiap tim atau kelompok yang mendapat penghargaan karena memiliki nilai rata-rata yang memenuhi persyaratan tertentu diumumkan sebagai kelompok pemenang oleh guru. Istilah "tim terbaik" diterapkan pada tim atau kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Guru akan memberikan hadiah kepada tim yang menempati posisi 1, 2, 3, dan 4.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Guru menilai kemajuan akademik masing-masing kelompok secara terpisah. Evaluasi guru terhadap pembelajaran siswa merupakan penilaian terhadap tujuan pembelajaran kursus. 15 pertanyaan pilihan ganda dan 5 esai membentuk evaluasi yang disediakan.

4. Observasi

Siswa pada siklus III semakin terlibat dan terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Siswa yang tidak dapat memahami topik semakin sering mengajukan pertanyaan. Untuk pertandingan di meja turnamen, masing-masing tim telah mempersiapkan diri secara psikologis. Sepanjang kompetisi, anak-anak berjuang satu sama lain untuk mendapatkan skor tertinggi, dan setiap kelompok menunjukkan rasa antusiasme. Dalam perayaan kemenangan mereka, tim dengan skor tertinggi berteriak kegirangan. Namun, dua grup memiliki skorimbang, sehingga kompetisi terpisah kembali diadakan untuk kedua grup tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Hasil Refleksi A

Peneliti menyoroti kekurangan siklus awal pembelajaran ini pada tahap refleksi ini:

- a. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan isi pembahasan peneliti; beberapa dari mereka masih bercakap-cakap dan membuat kesal teman-teman lainnya.
- b. Masih ada siswa yang tidak mengikuti ujian penilaian dan ada juga yang menduplikasi jawaban temannya selama ujian.
- c. Tujuan mencapai KKM 100% belum tercapai meskipun hasil belajar meningkat.

sesuai dengan tujuan pembelajaran siklus I. Berdasarkan KKM, hanya 16 orang yang memperoleh nilai lebih dari 70. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran siklus I dan II perlu ditingkatkan.

2. Hasil Refleksi B

Peneliti mengamati kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran siklus II pada tahap refleksi ini sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament masih asing bagi siswa.
- b. Ketika kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, suasana menjadi riuh dan beberapa siswa menolak untuk bergabung dengan anggota kelompoknya.
- c. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan peneliti tentang mata pelajaran; beberapa dari mereka masih berbicara dan membuat marah teman-teman mereka.
- d. Masih ada beberapa siswa yang menggandakan jawaban teman sebayanya pada tes penilaian.
- e. Tujuan mencapai KKM 100% belum tercapai meskipun hasil belajar meningkat.

sesuai dengan hasil belajar siklus II. Berdasarkan KKM, hanya 32 orang yang mendapat nilai lebih dari 70. Proses pembelajaran dari siklus I ke siklus III perlu diperbaiki.

3. Hasil Refleksi C

Peneliti menemukan kekurangan dalam pembelajaran siklus III pada tahap refleksi ini sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi lebih terlibat dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, dan mereka menjadi lebih terbiasa untuk mengungkapkan pandangan satu sama lain dalam kelompok dan menunjukkan rasa hormat terhadap sudut pandang teman sebayanya.
- b. Karena mereka mengenal anggota kelompok mereka, siswa senang dengan pembelajaran mereka.
- c. Kolaborasi siswa telah dimulai dengan baik.
- d. Terungkap adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan temuan evaluasi yang dilakukan.

Peneliti mengamati bahwa dengan memasukkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT), hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih meningkat yang didukung dengan refleksi yang dilakukan pada siklus III. Karena telah memenuhi indikasi keberhasilan sebanyak 100%, maka siklus dalam penelitian ini hanya dapat dinilai pada level ketiga.

Dari data yang disajikan dapat dipahami terkait siswa kelas IV SDN Blega I yang telah mencapai KKM mengalami peningkatan hasil belajar PKn. Hal tersebut merupakan Data Awal Siklus I yang menunjukkan bahwa sebelum paradigma pembelajaran TGT diterapkan, nilai belajar PKn anak kelas IV masih rendah. Ada 38 siswa, tetapi hanya 16 dari mereka yang lulus, dan hingga 20 siswa tidak lulus. atau dalam persentase yang lulus hanya 44% sedangkan yang tidak lulus 56%. Pada siklus II mengalami peningkatan yakni ada 32 orang yg lulus atau 89% yang berhasil lulus dari nilai KKM dan 11% atau 4 orang yang tidak lulus nilai KKM dan pada siklus III Seluruh siswa lulus. Dapat ditentukan bahwa siswa kelas IV SDN Blega I dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT), terutama dari 16 orang (44%) menjadi 36 orang (100%) yang telah selesai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian diatas dengan menggunakan metode koorporatif Teams Game Tournament (TGT) terbukti adanya peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN Blega I yang telah mencapai KKM, sebelum diterapkan model pembelajaran TGT hasil belajar PPKn siswa kelas IV masih rendah hal ini.

Data Awal Siklus I Jumlah siswa 38 siswa, siswa yang lulus hanya 16 orang dan yang tidak lulus sebanyak 20 orang atau dalam persentase yang lulus hanya 44% sedangkan yang tidak lulus 56%. Pada siklus II mengalami peningkatan yakni ada 32 orang yg lulus atau 89% yang berhasil lulus dari nilai KKM dan 11% atau 4 orang yang tidak lulus nilai KKM dan pada siklus III Seluruh siswa lulus. Sehingga bisa dipahami dengan menggunakan model

pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Fiqh di SDN Blega 1 akan meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut dengan memperhatikan temuan kesimpulan di atas:

- a. Untuk pendidik Untuk membantu siswa mempelajari lebih lanjut tentang kewarganegaraan atau mata pelajaran lain, guru dapat menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) sebagai alternatif atau bagian dari strategi peningkatan mereka secara keseluruhan.
- b. Pendekatan pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) hendaknya dapat digunakan oleh kepala sekolah dan guru untuk terus meningkatkan hasil belajar pkn.
- c. Untuk Penelitian Lanjutan Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk melakukan penelitian tentang model pembelajaran untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan kewarganegaraan.

DAFTAR REFERENSI

- Anis Widiastuti “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. Program Dual Mode System (DMS) S1 Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arif Septianto Hidayat “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Tams Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal” Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Dhessriyatno Fajar Nugrho “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SD Kaliwiru Semarang” jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Kurnianto, Ridho dkk. Penelitian Tindakan Kelas, Surabaya: Aprinta, Cet. Ke-1 2009. I.G.A
- Wardani dkk. Penelitian tindakan Kelas, Jakarta: Universitas Terbuka, Cet. Ke-17, 2006
- Marianti dan Ratnawati Susanto 2017. “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol.1 (4) pp. 260-269.
- Soleh, Maulana Ibnu, Dadang Kurnia, Dede Tatang Sunarya. 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*: Vol 2, No 1 Hal 2101-2110.

Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 1 Hal. 45-53

Mulyadi, Mohammad. 2016. *Metode Penelitian Praktis Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Publica Press.

Kaelan dan Achmad Zubaidi. *Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Paradigma, 2010

Sujana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. Ke-14, 2009.

Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet. Ke-4, 2012.

Taufan Faizal Muslim “Penerapan Model Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Konsep Energi Dan Perubahannya” Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Theresia Dwi Korayanti “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta, Bumi Aksara, 2013.

<https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/> (diakses pada hari sabtu, tanggal 6 Maret 2023)