

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn PADA MATERI SISTEM
PEMERINTAHAN MELALUI PENERAPAN MODEL TEAMS
GAMES TOURNAMENTS (TGT) SISWA KELAS V SD NEGERI
UJONG RAJA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Fatimah_Wati
SD Negeri Ujung Raja Aceh Barat

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar belajar siswa kelas V SD Negeri Ujung Raja Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian kelas ini berjudul "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn Pada Materi Sistem Pemerintahan Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams games tournaments (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri Ujung Raja Tahun Pelajaran 2022/2023" yang dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, dari bulan awal bulan Februari 2023 sampai dengan akhir April 2023. Sumber data berasal dari siswa kelas Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn pada Materi Sistem Pemerintahan Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams games tournaments (TGT) Siswa Kelas V pada semester genap tahun 2023 yang melakukan pembelajaran dengan model Teams games tournaments (TGT). Alat pengumpulan data berupa butir soal test. Pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menandai siswa aktif saat PBM yang sesuai dengan kolom yang tersedia. Validasi data dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai tes siswa ke dalam daftar nilai yang telah disiapkan sebelumnya. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif persentase. Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian pada pra siklus sebesar 38.02, persentase ketuntasan motivasi belajar siswa sebesar 37.29%. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 64.18 dan persentase ketuntasan 65.11%. sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 86.04%, dengan nilai rata-rata 82.09 dan siswa yang tuntas dalam memahami materi ini sebanyak 12 siswa dari 20 siswa pada pra siklus dan siklus I menjadi 28 siswa lalu masuk pada siklus II Menjadi 17 siswa. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams games tournaments (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat besar manfaatnya bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, hendaknya model ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi, motivasi dan hasil belajar siswa. Guru hendaknya mengajar dengan menggunakan metode/model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan menyenangi materi yang diajarkan.

Kata kunci: Hasil belajar, Motivasi, PKn, Sistem Pemerintahan, TGT.

PENDAHULUAN

Guru kelas di SD Negeri Ujung Raja Tahun Pelajaran 2022/2023, mengakui masih menemukan kesulitan untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang relevan dengan tuntutan kurikulum di atas. Kesulitan ini khususnya dalam pencapaian pengembangan kecakapan hidup secara terintegrasi dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan belum dipahaminya visi, misi, dan tujuan yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Begitu pula, masih lemahnya kemampuan guru dalam mengembangkan indikator hasil belajar yang mengintegrasikan pengembangan kecakapan hidup dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Tak kalah pentingnya, masih kurangnya wawasan dan keterampilan guru dalam mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kontekstual. Terakhir, guru juga kurang wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan strategi asesmen alternatif dalam penilaian hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pengintegrasian kecakapan hidup.

Akibatnya, walau kurikulum telah berubah dalam realita praktik pembelajaran sehari-hari, guru-guru Pendidikan Kewarganegaraan cenderung masih menerapkan model pembelajaran langsung yang konvensional. Guru setiap hari masih mempraktikkan pendekatan ekspositori dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran cenderung mengacu pada pencapaian informasi verbal siswa secara terbatas. Kegiatan belajar siswa berorientasi pada penguasaan materi buku teks yang padat dengan kapabilitas belajar yang rendah. Tujuan akhirnya adalah agar siswa mendapat skor atau nilai yang tinggi dalam pelaksanaan tes sumatif tiap semester dan ujian akhir dengan model pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan teknik *paper and pencil test* saja.

Karena itu, guru Pendidikan Kewarganegaraan/peneliti menghendaki perlunya inovasi pembelajaran dan penerapan model TGT hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang lebih memungkinkan kompetensi kecakapan hidup siswa dapat diberdayakan, dikembangkan, dan diaktualisasikan. Kesepakatan antara Guru kolaborasi peneliti pada penerapan model TGT Belajar Sistem Pemerintahan untuk meningkatkan penguasaan kecakapan hidup siswa dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Ini berimplikasi juga pada penerapan model asesmen alternatif untuk menyertai implementasi pancasila sebagai dasar negara ini.

Upaya inovasi ini dilatarbelakangi oleh pemikiran-pemikiran teoretis, praktis, dan dukungan hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, sejalan dengan perubahan kebijakan pendidikan di Indonesia; visi, misi, dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dewasa ini juga telah mengalami perubahan.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa khusus pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri Ujong Raja Tahun Pelajaran 2022/2023 belum berlangsung sebagaimana yang diharapkan, untuk meminimalisir dan mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya suatu perubahan ataupun perbaikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Guru hendaknya dapat mengubah strategi dengan menggunakan model pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat kepada siswa sehingga dapat meningkatkan sikap demokrasi dan hasil belajar siswa dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang diyakini dapat mengatasi permasalahan di atas, adalah penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams games tournaments* (TGT). Perapan Model Kooperatif Tipe *Teams games tournaments* (TGT) siswa bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran.

Berpjijk pada uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn pada Materi Sistem Pemerintahan melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams games tournaments* (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri Ujong Raja Tahun Pelajaran 2022/2023".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan *classroom action research*. Wardhani, dkk., (2007: 1.3) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau

meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ujong Raja Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Ujong Raja Tahun Pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa adalah 20 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 orang dan perempuan 11 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari awal bulan Februari 2023 sampai dengan akhir April 2023 pada semester genap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pre test siswa yang dilakukan pada saat pra penelitian memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 37.29%. Nilai terendah pada pre test adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata pada pre test adalah 38.02. Setelah melakukan pre test, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I.

Penelitian siklus I yang telah dilaksanakan sesuai perencanaan dengan melakukan tes pada tanggal 09 Februari 2023 yaitu pada pertemuan kedua. Setelah penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) pada siklus I, siswa telah mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi Sistem Pemerintahan, hal ini terlihat dari hasil tes belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe model *team group tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi Sistem Pemerintahan. Oleh karena itu, rata-rata kelas pun mengalami kenaikan menjadi 64.18. Walaupun sudah terjadi kenaikan seperti tersebut di atas, namun hasil tersebut belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sebagian siswa beranggapan bahwa kegiatan secara kelompok akan mendapat prestasi yang sama. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Penelitian siklus II di laksanakan sesuai perencanaan dengan melakukan tes pada tanggal 23 Februari 2023 yaitu pada pertemuan kedua. Setelah penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) pada siklus II, siswa telah mengalami peningkatan pemahaman terhadap budaya demokrasi, hal ini terlihat dari hasil tes belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 siswa (86,04%) yang berarti sudah ada peningkatan. Rata-rata kelas pun menjadi meningkat Hasil Nilai rata-rata Siklus II dapat adalah 82.09.

Pembahasan

Berdasarkan hasil test, hasil dari observasi serta refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus II, telah memberikan hasil yang sesuai dengan harapan penulis. Pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik. Pada siklus II, persentase ketuntasan siswa telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator siklus II yang ditetapkan oleh peneliti.

Pada siklus II, tidak semua siswa mencapai ketuntasan belajar yang sesuai dengan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimum). Siswa yang tidak mengalami ketuntasan belajar, terlihat mengalami peningkatan yang baik terhadap hasil tes yang mereka peroleh. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan II, penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah memberikan nilai yang positif terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa terutama pada materi Sistem Pemerintahan. Perbandingan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah mampu memberikan persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 65.11% dan telah mengalami peningkatan menjadi 86.04% pada siklus II.

Secara rinci perbandingan peningkatan hasil belajar siswa siklus I dan II terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, mulai dari pra siklus memiliki rata-rata sebesar 38.02 di ikuti Pada siklus I, nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan nilai rata-rata 64.18. Pada siklus II, nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan nilai rata-rata 82.09. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II yang ditetapkan oleh peneliti penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah meningkatkan mitivasi belajar siswa antar siklus.

Perbandingan motivasi siswa antar siklus dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kategori aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini menandakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) telah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PKn Pada Materi Sistem Pemerintahan Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams games tournaments* (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri Ujong Raja Tahun Pelajaran 2022/2023 yang ditandai dengan adanya perbedaan ketuntasan pada siklus I dan Siklus II.maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam memahami materi Sistem Pemerintahan dengan menerapkan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terjadi peningkatan. Hal ini ditandai dengan terus meningkatnya Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa pada setiap siklus. Siklus I hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 64.16, dan pada siklus ke II nilai hasil belajar siswa mencapai rata-rata 82.09.
2. Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa terhadap

pembelajaran dengan Model Model Kooperatif Tipe *Teams games tournaments* (TGT) adalah dapat dikategorikan baik, ditandai dengan meratanya bimbingan yang diberikan guru kepada siswa serta antusiasi siswa dalam melakukan pembelajaran dan melakukan percobaan-percobaan selalu meningkat dari setiap siklus. Pada siklus I motivasi siswa dalam pembelajaran mencapai skor rata-rata Presentase adalah 65.11%, serta siklus II 86.04%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan kondisi selama dilakukannya penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru Pendidikan Kewarganegaraan yang sering menemukan kendala dalam penyampaian materi kepada siswa agar dapat merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan sehingga materi tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa.
2. Bagi guru yang tertarik dengan penelitian ini disarankan untuk menggunakan bahan lainnya sebagai media pembelajaran pada Sistem Pemerintahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
Dalyono, 2005. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Cemerlang: Jakarta.
Hamalik, Oemar: 2001:157. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
Rifai', Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Wuryandani, Wuri dan Fathurrohman. 2007. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak.