

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PPKN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS VII.1 SMPN 11 PADANG

Oleh

Nelwita, S.Pd

Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Padang

ABSTRACT

PPKn learning in class VIII.1 SMPN 11 Padang, students talk more with their classmates than ask the teacher or listen to the teacher's explanation, students are also less active in learning in class. One model to overcome this problem is to use the TGT type of cooperative learning model. This classroom action research was carried out through 2 cycles with each cycle the stages were planning, action, observation and reflection.

The results of the study can be seen that the implementation of learning using the TGT type cooperative learning model can take place optimally. Based on the results of the evaluation tests carried out at the end of the first cycle of learning, there were 20 students who had completed, and there were 12 students who had not. Then the highest value is 80 and the lowest value is 50. The average value of the class in the first cycle is 71.88 with a classical completeness percentage of 62.5%. Improvements made in cycle II again experienced an increase in learning outcomes along with student activities in following the learning process. In the second cycle evaluation test results have increased, there are 27 students who have completed, and there are 5 students who have not. Then the highest value is 90 and the lowest value is 60. The average value of the class in the second cycle is 78.44% with a classical completeness percentage of 84.38%. In cycle II it can be said to be successful because the class average and classical completeness have exceeded the specified success indicator, which is 75% and managed to meet the completeness requirements determined by the school, which is 75. It can be concluded that the TGT type cooperative learning model in Civics lessons for class VIII.1 SMPN 11 Padang has been able to make a positive contribution to improving student learning outcomes and student activities with direct student involvement.

Keywords: learning achievement. Cooperative Type Team Game

Tournament

LATAR BELAKANG

Tujuan mata pelajaran PPKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi pembelajaran PPKn pada umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa menjadi bosan di dalam kelas dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti halnya pelaksanaan pembelajaran PPKn di SMP 11 Padang terdapat beberapa kekurangan diantaranya, guru masih menggunakan metode konvensional. Dalam metode

konvensional guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara berbicara di awal pelajaran, menjelaskan cara mengerjakan soal selanjutnya siswa mengerjakan soal latihan. Selain metode konvensional, adanya anggapan dari diri siswa bahwa pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang tidak menarik. Keadaan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti siswa kurang antusias dalam bertanya, siswa tidak berani mengerjakan soal di depan kelas ketika diminta guru dan sebagian dari siswa memilih untuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Hal tersebut yang menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru kurang terserap dengan baik oleh siswa sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa yang rendah.

Sebagai tindak lanjut untuk memecahkan masalah pembelajaran PPKn peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat dijadikan alternatif yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. (Eggen and Kaucak, 1996:279)

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament). Pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir memiliki kesamaan dengan tipe STAD, hanya saja pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan seperti mereka (Slavin 2010: 163-165). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses karena dalam turnamen akademik semua siswa terlibat untuk mewakili timnya dalam pemerolehan skor. Tim dengan peringkat kinerja tertinggi mendapat penghargaan baik berupa sertifikat maupun penghargaan lainnya. Kelebihan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran adalah melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PPKn agar dapat melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan adanya kuis atau turnamen. Karena pada kenyataannya pembelajaran PPKn di kelas VIII.1 SMPN 11 Padang, siswa lebih banyak berbicara dengan teman sebangkunya daripada bertanya dengan guru atau

mendengarkan penjelasan guru, siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

METODOLOGI PENELITIAN

Bogdan dan Biklen (1982), catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai yang didengar, dilihat, dialami, dan di pikirkan dalam suatu penelitian yang di sedang diteliti. Sedangkan menurut Idrus (2007:85) berpendapat bahwa catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas dan mendalam dari hasil observasi atau wawancara pada suatu penelitian. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari responden tentang segala sesuatu yang dirasakan dalam pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2006:158). Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Pada tindakan kelas siklus I yang dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I. Peneliti sudah melakukan yang terbaik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Walaupun masih ada siswa yang bingung dan ramai sendiri karena baru pertama kalinya menggunakan model ini.

Namun demikian, peneliti bisa mengatasinya dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang ditetapkan dalam perencanaan. Tetapi harus ada sebuah perbaikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II, karena ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan nilai rata-rata kelas belum melebihi dari indikator yang ditentukan dan belum mencapai atau melebihi batas kriteria ketuntasan yang ditentukan sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk menyelesaikan materi yang belum dikuasai siswa, yaitu dengan dilanjutkan di siklus II.

Adapun kekurangan pada siklus I yang harus diperbaiki pada siklus II yaitu:

- 1) Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran masih sangat rendah.

- 2) Ketika peneliti menjelaskan materi pelajaran, masih terdapat siswa yang berbicara sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru yang ditunjukkan dalam kategori rendah.
- 3) Ketepatan waktu dalam mengerjakan game turnamen pembelajaran dan dalam perhitungan skornya masih rendah.
- 4) Siswa belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru ataupun kelompoknya.

Untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I, rencana yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kelas dengan matang sebelum proses belajar mengajar, seperti mengingatkan kepada siswa untuk membawa buku paket ataupun buku catatan.
- 2) Memotivasi untuk selalu senang membaca terutama buku-buku yang relevan untuk menunjang proses pembelajaran, karena buku-buku ini digunakan sebagai rujukan untuk menjawab pertanyaan dan tugas yang diberikan. Selain itu, juga untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa mampu memecahkan masalah dari tugas yang telah diberikan.
- 3) Memperketat pengawasan dan lebih menguasai dalam pengelolaan kelas agar siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh peneliti dan dapat membangun kerja kelompok dengan baik serta juga memastikan semua anggota kelompok mencatat hasil diskusi kelompoknya. Untuk memastikannya peneliti dapat meminta siswa untuk mengumpulkan hasil catatannya.
- 4) Memperingatkan siswa agar tidak bekerjasama dalam pengerjaan soal evaluasi dan memperketat pengawasan pada saat pelaksanaan game dan tes evaluasi.
- 5) Menginformasikan pentingnya kerjasama kelompok untuk memperoleh nilai perkembangan kelompok, sehingga diperoleh saling membantu dalam penghitungan skor perolehan bagi kelompoknya.
- 6) Memberi motivasi lebih banyak kepada siswa agar siswa lebih aktif bertanya maupun berpendapat saat pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan skor atau hadiah pada siswa yang mau bertanya, menjawab maupun berpendapat. Hal tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I bertujuan untuk mengetahui bagaimana jalannya proses pembelajaran pada siklus II ini. Dari hasil pembelajaran tersebut diperoleh refleksi sebagai berikut:

- 1) Siswa sudah berani bertanya pada peneliti dan teman kelompoknya pada materi yang belum dipahaminya.

- 2) Pembelajaran di kelas sudah mulai kondusif karena siswa sudah mulai tenang dan bersungguh-sungguh mengikuti proses belajar mengajar, dalam mengikuti game turnamen dan lebih tenang dalam pengerjaan tes evaluasi.
- 3) Siswa belum saling terbuka dan bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya.
- 4) Masih ada 3-4 siswa yang berbicara sendiri saat guru menerangkan.
- 5) Dalam menghargai pendapat teman sekelas masuk dalam kategori tinggi.
- 6) Masih ada siswa yang belum membawa buku referensi.

Berdasarkan penjelasan hasil refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I dan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dari sekolah. Hal tersebut membuat tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah dapat berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil tes evaluasi pada yang dilaksanakan di akhir pembelajaran siklus I ada 20 siswa yang tuntas, dan ada 12 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 50. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 71,88 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%.

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar beserta aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada hasil tes evaluasi siklus II mengalami peningkatan, ada 27 siswa yang tuntas, dan ada 5 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 78,44% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 84,38%. Pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75% dan berhasil memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 75.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga hal itu dapat memotivasi siswa untuk aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran di kelas. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peneliti tidak mengharuskan siswa untuk menghafal materi pelajaran tetapi mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa belajar berdiskusi, dilanjutkan dengan turnamen atau kuis sesuai dengan materi yang di ajarkan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih aktif dan tanggap terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan, siswa tidak hanya mendengarkan dan diam dalam pembelajaran melainkan siswa juga berperan aktif dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Disini bukan hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran tetapi siswa juga berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran PPKn siswa kelas VIII.1 SMPN 11 Padang telah mampu memberi kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dengan keterlibatan siswa secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Turnament) memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah. Dengan adanya game atau permainan dalam pembelajaran membuat siswa merasa senang dan lebih bersemangat dalam belajar. Dengan cara ini, siswa yang tadinya merasa kesulitan dalam mengerjakan sendiri menjadi lebih mudah karena dapat bekerjasama dan saling membantu dalam mengerjakan tugas.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Turnament) dapat meningkatkan aktivitas siswa maupun guru dalam pembelajaran PPKn. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran siklus I ada 20 siswa yang tuntas dan ada 12 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 50. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 71,88 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%.

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar beserta aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada hasil tes evaluasi siklus II mengalami peningkatan, ada 27 siswa yang tuntas dan ada 5 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 78,44% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 84,38%. Pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75% dan berhasil memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 75.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas VII.1 SMPN 11 Padang telah terbukti.

SARAN

Dari pengalaman selama melaksanakan penelitian tindakan kelas, ada beberapa saran yang bisa dikemukakan, antaranya:

1. Siswa
 - a. Dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
 - b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
 - c. Dapat melatih siswa untuk berani bertanya.
 - d. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Guru
 - a. Meningkatkan kemampuan dalam mengajar.
 - b. Guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

3. Sekolah

Meningkatkan peran sekolah dalam menyediakan sumber belajar utamanya buku dan media bagi siswa dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Suprihatini, Yudi Suparyanto. 2010. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.R. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan SMP. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Soedjono. 2005. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Trianto. 2009. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Kencana.
- Nana Syaodih Sukamadinata. 2005. Metode Penelitian. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono. 2004. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.