



Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Multi Media di Kelas 3 SD Negeri 06 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat

Sari Kusuma

SD Negeri 06 Luhak Nan Duo

Yopita Anda Resta

SD Negeri 10 Luhak Nan Duo

Alamat: **Mahakarya**, Desa/Kelurahan, : Koto Baru. Kecamatan/Kota (Ln), : Kec. Luhak Nan Duo

Korespondensi penulis: sarikusuma1116@gmail.com

Abstract. *Reflection with collaborators revealed that in Civic Education lessons in Grade III at SD Negeri 06 Luhak Nan Duo, teachers did not use methods that maximized the use of media, and students were not active in learning, resulting in suboptimal learning outcomes in Civic Education lessons. Based on observations, 58.4% (10 out of 24 students) did not achieve the minimum passing grade of 75. To overcome this, the researcher chose a multimedia-assisted Teams Games Tournament cooperative learning model. The purpose of this study was to improve the quality of civic education learning, which was summarized in the teachers' skills in managing the class, student activities in learning, and student learning outcomes. This classroom action research was conducted in 3 cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The data sources were teachers and 24 third-grade students at SD Negeri Negei 06 Luhak Nan Duo. Data collection techniques included tests and non-tests, as well as quantitative and qualitative analysis. The results showed that the teachers' skills in managing the class in cycle I were categorized as good, while those in cycles II and III were categorized as very good. Student activities in cycle I were categorized as good, while those in cycles II and III were categorized as very good. The results of cognitive learning showed that the classical mastery in cycle I was 72.7%, in cycle II was 90.75%, and in cycle III was 100%. Character assessment results for cycle I were categorized as good, while cycles II and III were categorized as very good.*

Keywords: *Quality, Civic Education Learning, Multimedia, Teams Games Tournaments*

Abstrak. Hasil refleksi dengan kolaborator diketahui bahwa pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas III SD Negeri 06 Luhak Nan Duo diketahui bahwa guru belum menggunakan metode yang memaksimalkan penggunaan media, siswa belum aktif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn belum maksimal. Berdasarkan observasi terdapat 58,4% (10 dari 24 siswa) belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Multimedia. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang dirangkum dalam keterampilan guru dalam mengelola kelas, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Sumber data berasal dari guru dan 24 siswa kelas III SD Negeri Negei 06 Luhak Nan Duo. Teknik pengumpulan data dengan tes dan non tes, serta menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keterampilan guru dalam mengelola kelas siklus I memperoleh kategori baik, siklus II dan siklus III memperoleh kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I mendapat kategori baik, siklus II dan siklus III diperoleh kategori sangat baik. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal siklus I 72,7%, siklus II 90,75%, siklus III 100%. Hasil penilaian karakter siklus I diperoleh skor kategori baik, siklus II dan III diperoleh skor kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Kualitas, Pembelajaran PKn, Multimedia, Teams Games Tournaments*

LATAR BELAKANG

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menetapkan bahwa PKn merupakan muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Sedangkan berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan ber-karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki kom-ponen-komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kete-rampilan kewarganegaraan (*civicskill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dis- position*) yang masing-masing memiliki unsur.

Berdasarkan temuan Depdiknas, menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn yaitu, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pem- bentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan ber-karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Kenyataannya guru belum dapat memaksimalkan pembentukan karakter bagi siswa, Guru hanya ber- pedoman hasil kognitif siswa belum menyentuh hasil afektif maupun psikomo- torik. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang mengoptimalkan media pem- belajaran, sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu kurang nya motivasi yang diberikan guru, juga menjadi faktor kurangnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut juga terjadi pada kelas III SD Negeri 06 Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat,. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran PKn ditemukan bahwa keaktifan dan antusias siswa masih belum optimal, karena guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran PKn, sehingga siswa kurang aktif, dalam diskusi misalnya siswa yang berkemampuan akademik tinggi saja yang berpartisipasi aktif. Siswa yang lain hanya sekedar menanggapi. Siswa cepat merasa bosan dan penggunaan alat peraga masih kurang. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran kurang op- timal adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa masih ragu untuk mengutarakan pendapat dikarenakan guru kurang memo- tivasi siswa dan membentuk karakter siswa untuk berperan aktif dalam pembe- lajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terbukti dengan melihat evaluasi pembelajaran PKn siswa kelas III semester I tahun pelajaran 2020/2021 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Mi- nimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil observasi pada Hasil Belajar kelas III ditunjukkan dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 90, dengan rerata kelas 73,5. Melihat data hasil belajar, pelaksanaan mata

pelajaran PKN diperlukan proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitas-nya, agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dipilih adalah model *Teams Games Tournament*. TGT merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen pembelajaran akademik. Pembelajaran model TGT akan memanfaatkan *game* atau permainan akademik yang dimainkan dalam suatu turnamen. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2010).

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* didukung oleh teori dari (Suprijono, 2011), tentang pembelajaran kooperatif sebagai dasar pemikiran mengenai tanggungjawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Siswa bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka ketika pembelajaran. Untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan model TGT peneliti juga menggunakan Multimedia. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks Mc.Cormic (Suyanto, 2005:20-21). Multimedia yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah gambar, video, dan ular tangga yang tentunya akan menarik perhatian siswa (Suyanto, 2005).

Sedangkan video merupakan media berbasis audio-visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksi. Salah satu pekerjaan penting dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian (Arsyad, 2011).

Selain itu peneliti juga akan menggunakan multimedia berupa ular tangga. Metode permainan ular tangga yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari papan bernomor berwarna-warni yang memiliki gambar tangga dan ular seperti papan permainan ular tangga pada umumnya. Namun jika permainan ular tangga biasanya terdiri dari papan bernomor dari 1 sampai 100, maka permainan ular tangga dalam pembelajaran ini hanya menggunakan penomoran dari 1 sampai 25. Hal ini disebabkan jika penomoran dilakukan seperti pada umumnya maka peserta didik akan kesulitan dan memerlukan waktu yang lama untuk dapat mencapai angka 100.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik simpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Hosnan, 2014). Pemilihan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan saintifik

memiliki maksud tertentu, yakni untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja tidak tergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, bukan diberi tahu (Majid & Rochman, 2014).

Penerapan pendekatan saintifik ini dikombinasikan dengan model pembelajaran yang dapat melatih keaktifan dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Model *Teams Games Tournament* merupakan model yang tepat untuk melatih aktivitas siswa dalam hal permainan akademik. Menurut beberapa penelitian ditemukan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fengfeng Ke and Barbara Grabowski (2007) "*Gameplaying for maths learning: cooperative or not?*" bersimpulkan bahwa siswa yang mengikuti metode permainan mendapatkan skor lebih tinggi dalam subjek matematika dibandingkan dengan yang bermain secara individu atau bukan permainan. Pada tahun 2011 Eve Bernstein, dkk dalam jurnal yang berjudul "*Attitudes and Perceptions of Middle School Students Toward Competitive Activities in Physical Education*" bersimpulkan bahwa siswa yang mengikuti sebuah kompetisi dalam permainan lebih mempengaruhi dirinya dalam pengalaman terutama dalam hal ini adalah pendidikan jasmani. González, et al tahun 2014 "*Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set*" bersimpulkan bahwa siswa yang terlibat dalam *games* dan *tournament* memiliki kemampuan untuk mengikat dan mengembangkan kemampuan kritisnya sendiri.

Karena penelitian dilaksanakan pada kelas III yang merupakan kelas rendah, maka pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran yang lain. Namun pada kenyataannya di kelas III pembelajaran belum diterapkan secara tematik, melainkan pembelajaran dilakukan secara mata pelajaran tersendiri seperti pada kelas tinggi. Hal tersebut merupakan kebijakan di sekolah yang berjalan sampai dengan saat ini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Multimedia di SD Negeri 06 Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Sumber data berasal dari guru dan 24 siswa kelas III SD Negeri Negei 06 Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat, Teknik pengumpulan data dengan tes dan non tes, serta menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments dengan menggunakan multi media diperoleh data hasil keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Variabel	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan guru	-	68,18%	72,73%	90,91%
2.	Aktivitas siswa	-	66,64%	73,61%	78,93%
3.	Hasil belajar siswa	39,02%	68,29%	78,05%	85,37%

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa, selama pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada data keterampilan guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,55% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 18,18%. Data aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97 % dan dari siklus II ke siklus III menunjukkan peningkatan sebesar 5,32%. Selanjutnya, pada data hasil belajar siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 29,27%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,76%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 7,32%.

Refleksi

Kegiatan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus III diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan multi media memperoleh skor 40 dengan kategori sangat baik.
2. Kegiatan pembelajaran pada indikator melakukan apersepsi telah dilakukan.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh rata-rata skor 34,73 dengan kategori sangat baik.
4. Sebagian besar siswa telah terlibat dalam menyimpulkan hasil pembelajaran.
5. Kondisi kelas ketika proses pembelajaran berjalan dengan cukup kondusif. Terutama ketika kegiatan pembentukan kelompok, diskusi kelompok, dan *game* turnamen.
6. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebesar 85,37% dengan 35 siswa telah mendapatkan hasil belajar di atas KKM (≥ 62). Dengan demikian, hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80%.
7. Hasil penilaian karakter pada siklus III memperoleh skor 534 dan rata-rata 13,02 dengan kategori sangat baik.

Revisi

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus III, diperoleh hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan pembelajaran secara berkelanjutan maka dilakukan perbaikan untuk pembelajaran berikut: (1) guru tetap perlu meningkatkan keterampilan dalam mengelola pembelajaran PKn dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru dapat memberikan multi media yang lebih menarik; (2) guru harus selalu memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi kepada siswa sehingga siswa selalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran; (3) guru harus selalu melibatkan seluruh aktivitas siswa, sehingga siswa mampu termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

Pembahasan

Pembahasan pemaknaan temuan didasarkan dari temuan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan multi media pada siswa kelas III SDN 06 Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat

Hasil Observasi Keterampilan Guru

Keterampilan guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan multi media memperoleh skor 30 dan rata-rata 2,73 dengan kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan skor dengan memperoleh 32 dengan kategori baik, sementara pada siklus III memperoleh skor 40 dengan kategori sangat baik.

Indikator pra pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus I, II, dan III memperoleh skor 4. kegiatan dilakukan guru dengan mempersiapkan sumber belajar, mempersiapkan media, mengucapkan salam dan berdoa, serta mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan 'siapa hari ini yang tidak berangkat?'. Keterampilan melakukan apersepsi pada siklus I memperoleh skor 2. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'anak kambing saya' dan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia', guru belum menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa. Pada siklus II keterampilan melakukan apersepsi memperoleh 2, guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'suwe ora jamu' dan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia' dan disertai dengan kegiatan tanya jawab. Keterampilan tersebut belum terlaksana secara maksimal karena belum memberikan motivasi terhadap siswa serta menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. pelaksanaan tindakan pada siklus III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 4, hal tersebut ditunjukkan melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu 'sarinande', menyampaikan tujuan pembelajaran tentang 'keramahmatan bangsa Indonesia', dan memotivasi siswa, serta menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sesuai dengan prinsip apersepsi menurut Mandigers dalam (Rifa'i & Anni, 2011), prinsip ini memberikan petunjuk bahwa kalau mengajar, pendidik hendaknya mengaitkan materi yang akan

dipelajari dengan apa yang sudah diketahui. Dengan cara tersebut subyek belajar akan lebih tertarik sehingga bahan pelajaran mudah diserap.

Keterampilan guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual pada siklus I memperoleh skor 3, guru telah menjelaskan materi pelajaran tentang 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia', menampilkan media audioviasual, serta mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II dan III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 4, guru menyajikan materi dengan menjelaskan materi, menampilkan multi media berupa video, dan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang tengah diajarkan, serta menanggapi pertanyaan dari siswa tentang materi yang belum dipahami. Menurut (Sukiman, 2012), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

Keterampilan membentuk kelompok awal secara heterogen memperoleh skor 4 pada setiap siklusnya, pada kegiatan tersebut guru telah melakukan secara optimal dengan memimpin pembentukan kelompok, kelompok dibentuk secara heterogen, mencatat nama anggota setiap kelompok, serta membimbing penempatan kelompok. Hal tersebut selaras dengan pendapat Suprijono (2012:54), mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Keterampilan memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk menguasai materi yang telah dipelajari memperoleh skor 3 pada siklus I dan II. Pada indikator tersebut, guru telah melakukan dengan optimal dengan memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok, mengkondisikan pelaksanaan diskusi, dan membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan. Pelaksanaan tindakan siklus III mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 4, karena salah satu komponen yang tidak muncul pada siklus sebelumnya yaitu, memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya telah dilakukan guru pada siklus III. Sesuai dengan prinsip sosialisasi menurut Marsell (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:203), prinsip sosialisasi menekankan pendidik dalam mengajar hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menimbulkan adanya saling kerja sama dalam mengatasi masalah belajar, seperti menyelesaikan tugas, belajar kelompok dan sebagainya.

Indikator membentuk kelompok baru berdasarkan kesetaraan tingkat prestasi dari setiap anggota kelompok awal untuk kegiatan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 3 pada siklus I dan II, pada kegiatan tersebut guru telah menjelaskan tujuan pembentukan kelompok baru yaitu untuk kegiatan *game* turnamen, membentuk kelompok berdasarkan kesetaraan tingkat prestasinya, dan membimbing penempatan kelompok dengan memberikan tanda pada meja dengan kode meja 1 samai 4. Untuk komponen memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan *game* pada meja turnamen baru dilakukan guru pada siklus III dan memperoleh skor 4.

Keterampilan mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan

pada kelompok yang menjadi pemenang memperoleh skor 2 pada siklus I. Guru menetapkan kelompok yang menjadi pemenang kemudian memberikan penghargaan atau hadiah. Pada siklus II dan III mengalami peningkatan dengan perolehan skor 3 karena komponen membacakan perolehan skor pada setiap kelompok telah dilakukan guru. Sesuai dengan prinsip belajar menurut Rifa'i dan Anni (2009:121), dalam kegiatan belajar, pemberian hadiah lebih efektif dalam mengubah perilaku seseorang dari pada hukuman.

Keterampilan guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 2 pada siklus I dan II, deskriptor yang telah dilakukan adalah memberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pendek kepada setiap siswa dan memberikan evaluasi sesuai dengan indikator. Pada siklus III, komponen memberi kesempatan pada anggota kelompok yang ingin bertanya telah dilakukan guru sehingga memperoleh skor 3. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suprijono (2012:66), mengenai sintaks pembelajaran kooperatif pada fase kelima, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

Keterampilan guru saat menutup pelajaran memperoleh skor 2 pada siklus I. Pada indikator tersebut guru hanya melakukan refleksi tentang materi 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia' dan memberikan tindak lanjut. Pada siklus II guru hanya melakukan refleksi tentang materi siklus II memperoleh skor 140 dan pada siklus III memperoleh skor 155. Hal tersebut menunjukkan bahwa para siswa telah merasa siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Aktivitas tersebut ditandai dengan sebanyak 23 siswa telah optimal dalam persiapannya untuk mengikuti pembelajaran. Selaras dengan prinsip kesiapan individu dalam belajar menurut Thorndike (Rifa'i & Anni, 2011), apabila individu dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kesiapan diri, maka dia akan memperoleh kepuasan, dan jika terdapat hambatan dalam pencapaian tujuan, maka akan menimbulkan kekecewaan.

Kegiatan apersepsi dilakukan guru dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah. Menanggapi kegiatan apersepsi dilakukan siswa dengan memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, mengikuti perintah dari guru, serta menanyakan hal yang belum dipahami. Pada indikator menanggapi kegiatan apersepsi pada siklus I memperoleh skor 118, hal tersebut ditunjukkan dengan masih kurang optimalnya para siswa dalam menanggapi apersepsi. Pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam menanggapi apersepsi dengan memperoleh skor 126. Pelaksanaan tindakan pada siklus III mengalami peningkatan kembali dengan perolehan skor 131. Hal tersebut berarti aktivitas siswa menunjukkan keaktifan dalam menanggapi apersepsi yang dilakukan guru.

Indikator memperhatikan materi yang disajikan guru menggunakan media audivisual pada siklus I memperoleh skor 109. Kegiatan tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 12 siswa bersikap optimal dalam memperhatikan materi 'kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia' yang disajikan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, menanyakan materi yang belum dipahami, serta mencatat materi yang diajarkan. Pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam memperhatikan materi yang

disajikan guru dengan perolehan skor 128 dan 133 pada siklus III. Sesuai dengan pendapat Natawijaya dalam (Depdiknas, 2005), aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat penting, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Memperhatikan pembentukan kelompok awal secara heterogen pada siklus I memperoleh skor 96. Pembentukan kelompok pada pembelajaran siklus I masih kurang kondusif karena siswa tidak langsung berkumpul dengan anggotanya setelah mengetahui anggota kelompoknya. Pada siklus II diperoleh skor 128, karena aktivitas siswa cukup efektif untuk mencari anggotanya serta segera berkumpul dengan anggotanya sesuai tempat yang telah ditentukan guru. Pada siklus III mengalami penurunan perolehan skor dengan memperoleh 122, tetapi kondisi kelas tetap optimal dan tertib.

Mendiskusikan lembar kegiatan dalam kelompok awal untuk menguasai materi yang telah dipelajari terlihat sebagian besar anggota dalam kelompok kurang aktif untuk saling berinteraksi. Indikator tersebut memperoleh skor 97 pada siklus I, pada siklus II memperoleh skor 119, dan pada siklus III memperoleh skor 118. Pada kegiatan tersebut, aktivitas siswa selalu menunjukkan peningkatannya untuk berperan aktif dan kerjasama di dalam kelompok.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan pengarahan dan melaksanakan *game* pada meja turnamen memperoleh skor 116 pada siklus I. Pada aktivitas ini terlihat para siswa memperhatikan pengarahan yang dilakukan oleh guru pada setiap kelompok, akan tetapi secara keseluruhan dalam aktivitas ini masih berjalan kurang kondusif. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 8 siswa yang mampu bersikap optimal dengan menempati meja turnamen sesuai dengan anggota kelompoknya, fokus dan mendengarkan pengarahan dari guru, melaksanakan kegiatan *game* turnamen sesuai peraturan, dan menyelesaikan kegiatan *game* turnamen tepat waktu. Pada siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh skor 124, pelaksanaan *game* turnamen berjalan cukup kondusif karena para siswa telah memahami peraturan berdasarkan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus III mengalami peningkatan dengan perolehan skor 127, hal tersebut terlihat para siswa begitu antusias memperhatikan penjelasan guru. Menurut Gazali (Slameto, 2010) perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar dengan kelompok awal, mengumpulkan skor yang diperoleh, serta menghitung jumlah perolehan skor kelompok. Pada siklus II diperoleh skor 105, kondisi kelas terlihat ramai karena setiap siswa mencoba mencari anggota timnya. Akan tetapi aktivitas ini telah menunjukkan peningkatan dari siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus III mengalami peningkatan dan memperoleh skor 127, hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan dalam bekerjasama dan sikap tanggungjawab setiap anggota tim dalam menghitung perolehan skor.

Indikator aktivitas selanjutnya yaitu, memperhatikan pengumuman / penetapan pemenang kegiatan *game* turnamen. Indikator tersebut secara keseluruhan memperoleh skor 100 pada siklus I. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebanyak 10 siswa mampu bersikap kondusif dan melakukan berbagai komponennya yaitu, bersikap kondusif, antusias, fokus memperhatikan saat guru berbicara, dan termotivasi untuk belajar dari teman yang berprestasi. Pada kegiatan **tersebut** terlihat beberapa siswa yang bersikap acuh terhadap hasil kegiatan *game* turnamen sebanyak 8 siswa. Pada siklus II kondisi kelas cukup kondusif dan para siswa terlihat antusias untuk mengetahui kelompok (tim) yang akan menjadi pemenang, hal tersebut mengalami peningkatan dari siklus I dengan perolehan skor 109. Selanjutnya, pada siklus III sebagian besar siswa bersikap kondusif serta antusias. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor sebesar 122 dan menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan itu, para siswa memperhatikan pengumuman dan selanjutnya bagi tim yang menjadi pemenang akan menerima hadiah dari guru.

20 siswa mampu mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru, mengerjakan soal evaluasi secara individu, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu, serta tenang dan serius saat mengerjakan soal evaluasi. Meskipun secara keseluruhan terlihat kondusif, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang terlihat tidak tenang dan tidak menempati tempat duduknya dan mendekati teman yang pandai sebanyak 4 siswa. Pada siklus II aktivitas ini memperoleh skor 138, hal tersebut menunjukkan para siswa cukup serius dalam mengerjakan soal evaluasi, terlihat 23 siswa mampu bersikap kondusif. Sementara itu, terdapat 1 siswa yang kurang optimal dalam mematuhi peraturan yang telah ditetapkan guru. Pada siklus III terlihat para siswa begitu serius dan kondisi kelas cukup kondusif, meskipun masih terdapat 4 siswa yang mengalami kesusahan dan hendak meminta bantuan pada temannya. Kondisi tersebut ditandai dengan perolehan skor pada indikator mengerjakan evaluasi pembelajaran sebesar 141.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I memperoleh skor keseluruhan 95. Pada kegiatan tersebut terlihat para siswa masih kurang aktif dalam memperhatikan refleksi tentang hasil pembelajaran yang telah diajarkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan 22 siswa yang mampu melakukan aktivitas dalam indikator tersebut dan ikut aktif untuk memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru, menyampaikan simpulan materi yang telah diajarkan, menanggapi pertanyaan dari guru, serta menanyakan materi yang belum dipahami, dan selebihnya para siswa masih terlihat pasif. Selanjutnya, terdapat beberapa siswa yang tidak aktif dan asik berbicara dengan temannya sebanyak 2 siswa. Jadi, secara keseluruhan pada indikator aktivitas ini belum berjalan dengan maksimal. Pada siklus II diperoleh skor 106, dalam kegiatan tersebut kondisi kelas cukup kondusif, meskipun hanya terlihat beberapa siswa yang aktif untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Pelaksanaan tindakan siklus III terlihat kondisi kelas cukup kondusif dan para siswa mampu ikut berperan aktif. Indikator aktivitas siswa tersebut memperoleh skor 120 dan menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

Selaras dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) yang membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*),

yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; (2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing activities*), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; (5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta diagram; (6) Kegiatan-kegiatan metrik (*Motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, pendekatan mereparasi, bermain, berkebun, berternak; (7) Kegiatan-kegiatan mental (*Mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; (8) Kegiatan-kegiatan emosional (*Emotional activities*), seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan multimedia di SD N 06 Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat mampu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Keterampilan guru meningkat dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II dan III. Aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dari baik menjadi sangat baik pada siklus II dan III. Begitu pula hasil belajar siswa yang meningkat dari rata-rata 85,5 dengan ketuntasan 72,7% pada siklus I menjadi rata-rata 94,2 dengan ketuntasan 100% pada siklus III. Dengan demikian, hipotesis penelitian terbukti dan indikator keberhasilan telah tercapai.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Depdiknas. (2005). *Departemen Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen*.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2011). *Psikologi Pendidikan*. LP3 UNNES.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Insan Madani.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. CV Andi Offset.