

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TORNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA
POWERPOINT PADA SISWA KELAS III SDN LIGAR MANAH CIPEUNDEUY**

Daryati

SDN Ligar Manah Cipeundeuy

Abstrak

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Ligar Manah. Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas III tahun pelajaran 2018/2019. Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I guru mendapat skor 27 dengan kriteria baik, dan pada siklus II guru mendapat skor 31 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I mendapat rata-rata jumlah skor 24,35 dengan kriteria baik, dan pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 25,73 dengan kriteria baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 70%, dan siklus II mencapai 82,5%. Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN di kelas III SDN Ligar Manah. Saran dari peneliti yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif, khususnya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

Kata Kunci: Pembelajaran PKN, Kooperatif, TGT, PowerPoint

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, (3) Hak asasi manusia (Depdiknas, 2007:271).

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas (2007),

dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam. Sehingga terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang ”*taken for granted*” dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran.

Kendala dalam proses pembelajaran tersebut juga terjadi di SDN Ligar Manah Cipeundeuy dalam pelaksanaan pembelajaran PKn. Berdasarkan refleksi yang diperoleh selama pengamatan pembelajaran Pkn di kelas III SDN Ligar Manah Cipeundeuy berlangsung menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar Pkn, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang.

Hal tersebut didukung dengan data dari hasil observasi dan penilaian evaluasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Ligar Manah Cipeundeuy tahun ajaran 2018-2019 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah, hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis terhadap nilai ulangan harian. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran PKn yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Dari 40 siswa hanya 15 siswa (38%) yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan sisanya yaitu 25 siswa (62%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan melihat data hasil belajar pada mata pelajaran PKn, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pelajaran PKn. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan media PowerPoint. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan media PowerPoint siswa akan berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang menunjang kegiatan siswa melalui kombinasi media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Menurut Hamdani (2011: 31) dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah

salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sedangkan menurut Indriana (2011: 150) media PowerPoint adalah salah satu bentuk media presentasi. Presentasi menggunakan PowerPoint terdiri atas sejumlah halaman atau *slide*. Analogi *slide* adalah sebuah acuan bagi proyektor *slide*, sebuah alat yang bisa dilihat sebagai alat yang kuno dalam konteks penggunaan PowerPoint dan *software* presentasi yang lain. *Slide-slide* tersebut mengandung teks, grafis, film, dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas.

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Perencanaan Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2009: 18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode tes, metode dokumentasi. Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Observasi dalam penelitian digunakan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint. Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. (Poerwanti, 2008: 1.5). Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa saat pembelajaran. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu maupun kelompok. Studi dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2009: 221). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif ini berupa hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran PKn dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean. Data kuantitatif ini disajikan dalam bentuk persentase Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint, serta hasil catatan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap aktifitas guru dan siswa serta hasil wawancara siswa sebagai bentuk respon terhadap pembelajaran yang dilakukan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada pembelajaran PKn di kelas III SDN Ligar Manah Cipeundeuy terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Ligar Manah Cipeundeuy.

Pemaparan hasil pembelajaran siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I merupakan hasil dari kegiatan evaluasi dengan tes individu pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II 40 siswa. Tes siklus I yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 70%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sekurang-kurangnya 75% belum dicapai pada siklus ini, sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya.

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa perlu dianalisis kembali sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Keterampilan guru dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain: 1) Dalam membuka pelajaran guru belum mengkondisikan siswa dengan menarik perhatian siswa. 2) Saat kegiatan tanya jawab guru belum menuntun jawaban siswa, sehingga siswa kesulitan menjawab dengan benar. 3) Dalam kegiatan diskusi guru belum menutup diskusi dengan baik. 4) Pada kegiatan menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut pada siswa.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik (B), tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut antara lain : 1) Masih ada beberapa siswa masih bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 2) Pada saat tanya

jawab siswa masih belum menanggapi pertanyaan guru secara maksimal, banyak siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, tetapi masih kurang tepat.3) Dalam melaksanakan diskusi kelompok, masih ada siswa yang belum terlihat aktif saat berdiskusi.

Hasil belajar data yang diperoleh menunjukkan ketuntasan klasikal pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint mencapai 70% atau terdapat 28 siswa yang mendapat nilai diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Variabel ini dikatakan belum mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai minimal 75%, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya

Pemaparan hasil pembelajaran siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II merupakan hasil dari kegiatan evaluasi dengan tes individu pada akhir kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II sebanyak 40 siswa. Tes siklus II yang dilakukan adalah mengerjakan tugas dari kekayaan alam dan keramahan bangsa Indonesia. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 33 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 82,5% dan dinyatakan tuntas. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 7 orang dengan presentase 7,5% dan dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata kelas berdasarkan tabel diatas sebesar 76 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 40 sehingga kriteria yang didapatkan adalah baik. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn pada siklus II menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82,5%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik telah tercapai pada siklus ini.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut: (a) Keterampilan guru memperoleh skor 31 dengan kualifikasi kriteria sangat baik, dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu skor ≥ 18 telah tercapai. (b) Aktivitas siswa memperoleh rata-rata jumlah skor 25,73 dengan kriteria baik, dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu skor ≥ 18 telah tercapai. (c) Hasil Belajar Siswa berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran PKn menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82,5%. Dengan begitu indikator keberhasilan yang ditentukan sekurang-kurangnya 75% telah tercapai pada siklus ini.

Menurut Rusman (2012: 80) keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Pada penelitian ini terdapat indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Hasil keterampilan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Membuka pelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn siklus I, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Sedangkan pada siklus I deskriptor yang muncul adalah guru memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melakukan *appersepsi* (dengan bernyanyi atau tanya jawab) dan guru memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada siklus ini guru tidak mengkondisikan siswa karena siswa telah terkondisi dengan baik pada awal pembelajaran. Sedangkan pada siklus III skor yang diperoleh 4 dimana semua deskriptor dalam indikator ini tampak. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 80) yaitu membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pra pembelajaran untuk menciptakan pra kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajari, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

b. Menyajikan materi menggunakan media power point

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn siklus I, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah menjelaskan materi dengan menggunakan media PowerPoint, menyampaikan materi yang mudah dimengerti oleh siswa, menggunakan contoh/ ilustrasi yang relevan dengan cerita yang akan dibahas dan sesuai dengan kemampuan anak.. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 4 dimana semua deskriptor muncul pada indikator ini.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 86) yaitu tugas guru utama adalah mengajar. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Guru harus mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Membimbing Siswa dalam Diskusi Kelompok

Berdasarkan hasil observasi Pada siklus I mendapatkan skor 3 dengan deskriptor yang muncul memusatkan perhatian siswa pada topik diskusi dengan cara merumuskan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, membimbing kelompok saat melakukan diskusi, guru menghindarkan dominasi pembicaraan dalam diskusi. Sedangkan pada siklus II mendapat skor 4 dimana guru juga telah menutup diskusi dengan menilai proses maupun hasil.

d. Mengadakan Variasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan skor 3 dengan deskriptor yang muncul adalah menggunakan variasi suara dalam pembelajaran, media PowerPoint yang ditampilkan menarik perhatian siswa, perubahan posisi guru saat mengajar. Pada saat pembelajaran guru tidak terlihat menggunakan penekanan dalam pembelajaran dengan gerakan badan

dan mimik. Pada siklus II guru mendapatkan skor 4 dimana semua deskriptor dalam indikator ini nampak dilakukan oleh guru.

e. Membimbing Pembentukan Kelompok

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran PKn siklus II dan II, keterampilan guru pada indikator ini memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah membuat kelompok secara heterogen 4-5 orang, menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa/ kelompok dalam mengerjakan tugas, memberikan respon positif terhadap gagasan yang dikemukakan oleh siswa/ kelompok. Pada indikator ini guru tidak memberikan penjelasan materi kepada siswa yang belum paham.

f. Menutup Pelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran siklus I mendapatkan skor 2 dengan deskriptor yang muncul adalah mengadakan konfirmasi dengan mengajak siswa mengingat kembali hal-hal pokok selama pembelajaran berlangsung dan memberikan evaluasi. Pada siklus II mendapatkan skor 4 yang berarti semua deskriptor muncul pada indikator ini, guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, mengingat kembali hal-hal pokok dalam pembelajaran, guru memberikan evaluasi dan memberikan PR pada siswa.

Berdasarkan paparan tersebut keterampilan guru selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint menunjukkan adanya peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini ditunjukkan pada Siklus I mendapat jumlah skor 27 dan pada siklus II mendapat jumlah skor 31.

1. Hasil Aktivitas siswa

Menurut Dierich (dalam Hamalik, 2010: 172) aktivitas siswa dibagi menjadi beberapa kegiatan belajar yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional.

Pada penelitian ini terdapat indikator aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Hasil keterampilan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Kesiapan Siswa Mengikuti Pelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran Pada siklus I mendapatkan jumlah skor 123 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,08, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Semua siswa sudah datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, sebagian besar siswa sudah menyiapkan alat tulis dan sebagian siswa sudah tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 129 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 3,23, yang berarti sebagian besar siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan semua siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, dan mereka juga telah menyiapkan alat tulis di atas meja. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memperhatikan petunjuk guru untuk memulai pelajaran dan tidak tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing pada awal pembelajaran.

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran Pada siklus I jumlah skor 103 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,57, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Siswa duduk tenang di tempat duduk masing-masing saat guru menjelaskan materi, sebagian siswa juga mencatat penjelasan dari guru. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 104 dengan rata-rata skor yang diperoleh siswa yaitu 2,6, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, ditunjukkan dengan pada saat guru menjelaskan materi siswa terlihat tenang mendengarkan, mereka tidak banyak bicara dan sebagian siswa juga mencatat penjelasan guru di buku tulis mereka. Namun, masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat guru menjelaskan.

c. Menjawab/ Merespon Pertanyaan dari Guru

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran Pada siklus I mendapatkan jumlah skor 79 dengan rata-rata skor 1,97, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 89 dengan rata-rata skor 2,22, yang berarti cukup banyak siswa yang menjawab/ merespon pertanyaan dari guru meskipun jawaban mereka ada yang belum benar

d. Melaksanakan Diskusi Kelompok

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran Pada siklus I jumlah skor 113 dengan rata-rata skor 2,83, yang berarti semua siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dan sebagian siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 124 dengan rata-rata skor 3,1, yang berarti sebagian besar siswa sudah melaksanakan diskusi kelompok dengan baik. Semua siswa telah melaksanakan diskusi kelompok, meskipun masih ada beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kelompok.

e. Sikap Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran Pada siklus I mendapat jumlah skor 100 dengan rata-rata 2,5, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran, semua siswa terlihat menghormati guru meskipun masih ada siswa yang mengganggu temannya dalam proses pembelajaran. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 104 dengan rata-rata 2,6, yang artinya sebagian besar siswa memiliki sikap yang baik saat mengikuti proses pembelajaran yang baik. Semua siswa terlihat menghormati guru, namun masih ada beberapa siswa yang tidak menghargai teman lain sehingga sering mengganggu temannya pada saat pelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint menunjukkan adanya peningkatan dari siklus ke siklus. siklus I

mendapat rata-rata jumlah skor 21,66 dan pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 25,73.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar PKn menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa pada siklus I terdapat dengan 28 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 70% dan dinyatakan tuntas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 12 orang dengan presentase 30% dan dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar pada siklus II terdapat 33 siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu 65 dengan presentase 82,5% dan dinyatakan tuntas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 sejumlah 7 orang dengan presentase 17,5% dan dinyatakan tidak tuntas.

Hal tersebut didukung pendapat Suprijono (2009: 61) bahwa pendekatan kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Selain itu Rusman (2012: 209) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint. Peningkatan tersebut meliputi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada kelas III SDN Ligar Manah. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan media PowerPoint guru telah menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang optimal. Selain itu implikasi yang didapat dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini yaitu adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam kualitas pembelajaran PKn. Penelitian ini membuka wawasan pendidik/ guru terhadap strategi pembelajaran yaitu dalam menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media PowerPoint.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas, sehingga dapat memacu pendidik/ guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena PTK ini merupakan upaya untuk perbaikan kualitas pendidikan.

Implikasi paedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang jelas seperti yang diungkapkan Sardiman (2011: 75) bahwa keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri. Faktor-faktor itu saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu faktor-faktor tersebut harus dikembangkan dengan baik untuk menghasilkan

kualitas suatu pembelajaran. Metode dan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran. Sumber belajar harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan saat itu, sehingga minat dan motivasi siswa semakin meningkat, dan mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semua faktor di atas dapat terpenuhi jika keterampilan guru mengelola kelas juga baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dapat ditarik simpulan sebagai berikut : Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan guru. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa guru mendapat skor 23 dengan kriteria baik, dan pada siklus II guru mendapat skor 31 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan keterampilan guru yaitu skor ≥ 18 .

Pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa mendapat rata-rata jumlah skor 21,66 dengan kriteria baik, dan pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 25,73 dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu skor ≥ 18 .

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar klasikal. pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 70% dengan kriteria cukup, dan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 82,5% dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata ≥ 76).

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Muhammad Zaenal. 2012. *Cara meningkatkan kualitas Pembelajaran*. <http://www.masbied.com/2/cara-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/> diakses pada tanggal 8 Februari 2019 Pukul 20.23.

- Anitah, Sri W, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zaenal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman.2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.Depdiknas.
2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2007. *Standar Isi Tingkat SD/MI*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Miftakhul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryanto. 2012. *Penelitian Tinadakan Kelas* Malang: Aditya Media Publishing.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.