
PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS VI

Ikbaluddin

Sekolah Dasar Negeri 019 Tambusai,
Rokan Hulu, Riau, Indonesia

e-mail: ikbaluddintambusai@gmail.com

Abstrak

Telah dilakukan penelitian tindakan kelas di SD Negeri 019 Tambusai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan objek penelitian siswa kelas VI pada semester ganjil 2019/2020. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar PKn untuk siswa kelas VI. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dipilih untuk diterapkan setelah melalui hasil observasi dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti merencanakan tindakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran berbasis pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang terdiri dari soal-soal tes, lembar observasi dan rencana pembelajaran serta perangkat pembelajaran pendukung lainnya. Hasil penelitian yang merupakan data observasi dan rekapitulasi hasil dan rekapitulasi ketuntasan belajar menunjukkan telah terjadi peningkatan aktifitas belajar siswa yang positif di kelas dan peningkatan rerata tes serta peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus 1 dengan siklus 2. Nilai rata-rata pra-tindakan adalah 42.72 (cukup). Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 51.84 (cukup). Nilai rata-rata pada siklus 2 adalah 76.16 (baik). Aktifitas siswa selama proses pembelajaran diamati oleh observer sebagai data untuk melakukan evaluasi dan refleksi. Rekapitulasi rerata tes dan ketuntasan belajar didapat dari nilai post tes siklus I dan II.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, hasil belajar PKn, rerata tes, ketuntasan belajar

Abstract

Classroom action research has been conducted at 019 Tambusai Elementary School on Civics Education subjects with the object of research being Grade VI students in odd semester 2019/2020. This research was conducted in an effort to improve Civics learning outcomes for grade VI students. *Teams Games Tournament (TGT)* learning model was chosen to be applied after going through observations and reflections made by researchers. Researchers plan actions based on observations and reflections that have been carried out through the preparation of learning tools based on the *Teams Games Tournament (TGT)* consisting of test questions, observation sheets and lesson plans and other supporting learning tools. The results of the study are observational data and recapitulation of the results and recapitulation of learning completeness shows there has been an increase in positive student learning activities in the classroom and an increase in the average test and an increase in classical completeness from cycle 1 to cycle 2. The average pre-action score was 42.72 (sufficient). The average value in cycle 1 is 51.84 (enough). The average value in cycle 2 is 76.16 (good). Student activities during the learning process are observed by observers as data for evaluating and reflecting. Recapitulation of test mean and learning completeness is obtained from the post test scores of cycle I and II.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Civics learning outcomes, test average, mastery learning

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn adalah penyumbang strategis dalam meningkatkan sumber daya manusia, karena pelajaran PKn merupakan ilmu pengetahuan yang menekankan pada moral dan kepribadian anak didik serta perilaku dan hubungan sosial anak didik, oleh karenanya pelajaran PKn banyak digunakan dalam kehidupan sehari – hari maupun sebagai pendukung mata pelajaran lain dan sebagainya. PKn sudah seharusnya menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh peserta didik, karena bisa mengarahkan peserta didik untuk dapat mengenal sikap moral yang baik, bertanggung jawab, toleransi, jujur, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial dan untuk bekerjasama yang lebih baik dalam kehidupan sehari - hari. Menyadari begitu besarnya peranan pelajaran PKn, diharapkan peserta didik dapat menguasai materi yang ada didalam pembelajaran PKn itu sendiri. Hal ini seharusnya tergambar pada hasil ujian peserta didik yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan Kurikulum KTSP untuk siswa kelas VI SD/MI, salah satu materi yang diajarkan adalah nilai kebersamaan dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara. Salah satu kompetensi dasarnya yaitu menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara dan meneladani nilai – nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara dalam kehidupan sehari – hari.

Walaupun siswa telah diajarkan secara maksimal, tetapi siswa tidak memahami materi itu dengan baik. Hal ini mungkin disebabkan strategi mengajar tradisional yang digunakan oleh guru. Bagaimanapun, guru diharapkan untuk mengembangkan strategi pengajarnya, untuk membuat siswa mengerti dan memahami materi yang diajarkan dengan cepat. Guru kelas seharusnya menciptakan kondisi belajar yang aktif untuk membantu siswa dalam belajar dengan cepat, khususnya ketika mengajarkan PKn pada tingkat SD, guru diharapkan untuk lebih kreatif dan menjaga siswa agar terhindar dari perasaan bosan. Untuk mengatasi hal di atas, maka penulis mempertimbangkan strategi pembelajaran yang cocok dan menyenangkan yang melibatkan siswa secara aktif, terutama untuk materi nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara.

Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh penulis kepada siswa sebanyak 10 soal, kesulitan siswa dalam memahami materi masih ditemukan. Sebanyak 58% siswa melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan. Mereka hanya mendapatkan nilai di bawah 70, sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM); di atas 70. Hanya 42% siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan karena mereka tidak perhatian penuh ketika proses belajar di kelas.

Dari hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masuk dalam kategori kurang. Setelah ditelusuri dari resume pembelajaran yang dibuat pada setiap pertemuan, penyebab munculnya permasalahan di atas yaitu: 1) nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara pada mata pelajaran PKn sulit dipahami yang telah dapat dilihat dari hasil penilaian siswa; 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham; 3) kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan gagasan/pendapat dalam pembelajaran; 4) guru sudah melakukan proses mengajar dengan baik, namun guru masih belum menggunakan sebuah strategi dalam pembelajaran, siswa masih hanya sebatas menghafalkan materi yang ada dalam buku cetak.

Untuk mengatasi hal di atas, maka penulis mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dan menyenangkan, terutama untuk materi ciri – ciri khusus makhluk hidup. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan strategi *Teams Games Tournamentt* (TGT) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam untuk pokok bahasan ciri – ciri makhluk hidup. Strategi *Teams*

Games Tournament (TGT) terdiri atas 4 langkah utama yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Step 1 yaitu pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2 yaitu belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3 yaitu turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Step 4 yaitu rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Penggunaan Strategi *Teams Games Tournamentt* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas VI SD Negeri 019 Tambusai”.

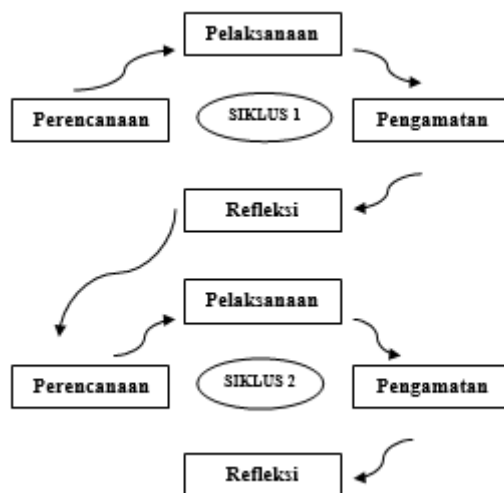
METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011), PTK adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelasnya dengan merancang, melaksanakan tindakan, dan merefleksikannya dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan Kunandar (2011), dalam PTK ada tiga unsur atau konsep yaitu:

1. Penelitian, yaitu aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan, yaitu suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus-siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran.
3. Kelas, yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Ada empat tahap yang dilalui dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada setiap siklusnya yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah gambarannya:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PTK

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Fokus PTK terletak

pada siswa dan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang terjadi di kelas yang meliputi 4 tahap; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai. Dalam hal ini terdapat jumlah siswa sebanyak 12 orang.

Parameter Penelitian

Parameter merupakan hal yang diukur dalam penelitian. Ada dua parameter dalam penelitian ini, yakni:

1. Parameter Utama

Parameter utama dalam penelitian berupa hasil belajar siswa yang terdiri dari daya serap dan ketuntasan siswa. Hasil Belajar

- Daya serap Siswa
- Ketuntasan hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan baik secara individu maupun klasikal.

2. Parameter Pendukung

Parameter pendukung dalam penelitian ini adalah berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengukur parameter. Dalam penelitian ini, ada dua instrumen penelitian, yaitu:

1. Test hasil belajar untuk mengukur daya serap siswa dan ketuntasan belajar siswa). Dalam hal ini instrumen yang digunakan adalah berupa post tes pada akhir setiap siklus.
2. Lembar observasi aktivitas siswa berupa mengetahui materi, membuat pertanyaan, mempelajari materi, mendiskusikan materi, dan mengerjakan latihan. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru yang diamati meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam hal ini antara lain terdiri dari beberapa langkah untuk setiap siklusnya:

1. Perencanaan, meliputi persiapan pengadaan perangkat ajar, materi ajar, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.
2. Tindakan / pengaplikasian strategi *Teams Games Tournament* (TGT), meliputi pendahuluan, kegiatan pokok dan penutup.
3. Observasi atau pengamatan atas pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi atas hasil observasi, yaitu pembahasan atas siklus yang sudah dilakukan sebagai acuan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus 1

a. Perencanaan

1. Menetapkan waktu penelitian yaitu pada tanggal 16 Juli sampai dengan 30 Oktober 2017, tepatnya pada semester 1 tahun ajaran 2017/2018.
2. Menetapkan subjek penelitian yaitu di kelas VI SD Negeri 019 Tambusai.
3. Menetapkan materi yang akan disajikan.
4. Menetapkan jumlah siklus penelitian yaitu 2 siklus.
5. Menyusun silabus
6. Menyusun RPP sesuai dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT).
7. Membuat lembar observasi
8. Membuat soal post tes/ulangan untuk dilaksanakan pada akhir pertemuan.

b. Tindakan

Kegiatan Awal

-
1. Salam
 2. Motivasi
 3. Mengecek kehadiran siswa

Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan materi pelajaran.
2. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
3. Guru meminta siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
4. Guru meminta pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
5. Guru meminta pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
6. Guru mempersilahkan jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
7. Guru mengecek jawaban penantang I dan II, jika jawaban penantang salah, maka dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
8. Guru meminta siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
9. Guru meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasikan dengan semua tim.
10. Guru memberikan penghargaan sertifikat untuk tim super (kriteria atas), tim sangat baik (kriteria tengah), dan tim baik (kriteria bawah)

Kegiatan Akhir

1. Menyimpulkan materi
2. Salam

c. Observasi / Pengamatan

Hal yang diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam selama pelaksanaan tindakan yaitu pembelajaran dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournamentt* (TGT).

d. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan yaitu pembelajaran dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournamentt* (TGT) akan dijadikan bahan refleksi yang digunakan untuk menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus 2

Seperti halnya pada siklus pertama, pada siklus kedua ini pun terdiri dari langkah-langkah yang sama dengan siklus pertama yaitu meliputi, perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Tes

Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa melalui pelaksanaan post tes/ulangan. Post tes dilaksanakan pada akhir pertemuan setiap siklusnya yang terdiri dari ulangan / tes siklus1 sampai dengan ulangan / tes siklus 2.

2. Observasi / Pengamatan

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Wardani (2002) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas, observasi terutama ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh sebab itu, perlu diadakannya pengamatan atau observasi untuk mengetahui bagaimana implementasi strategi *Teams Games Tournament* (TGT) serta partisipasi dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes terhadap siswa tersebut. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari observasi guru dan siswa.

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Untuk mendapatkan hasil nilai dari jawaban siswa, penulis menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai tes siswa tersebut. Rumus untuk menganalisa hasil tes tersebut adalah sebagai berikut (Nurkencana dan Sunartana, 1983):

$$M = \frac{X}{N} \times 100 \quad (1)$$

M = Nilai Individu

X = Jawaban Benar

n = Jumlah Soal

Persentase siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dirumuskan sebagai berikut (Hatch and Farhady, 1982):

$$P = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (2)$$

P= Persentase

X= Jumlah siswa yang benar

N= Total siswa

Nilai tes siswa diklasifikasikan untuk menentukan tingkat kemampuan siswa dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Kemampuan

Klasifikasi Nilai	Kategori
81 – 100	Baik Sekali
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

(Haris, 1974)

2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari observasi guru dan siswa. Dalam hal ini, observer mengobservasi aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kemudian, penulis memberikan ulangan untuk mengetahui refleksi tentang kelebihan dan kekurangan dalam melaksanakan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data

Dalam bab ini, penulis mempresentasikan hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai dalam menggunakan strategi strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar PKn (Pendidikan Kewarganegaraan). Ada 12 siswa yang mengikuti tes.

Hasil Pra-Tindakan

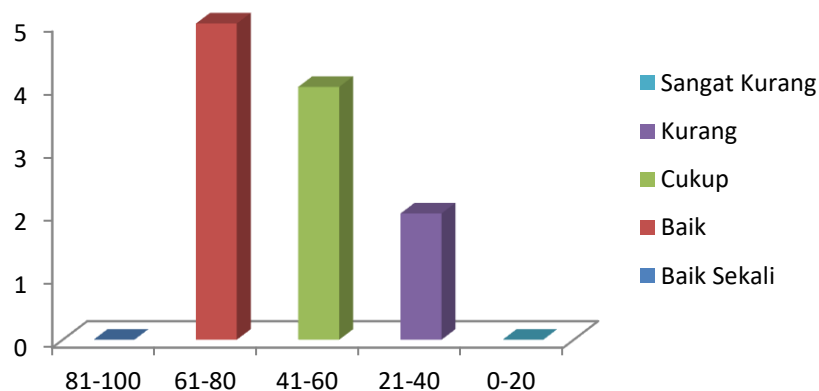
Penulis memberikan pra-tindakan ke kelas VI SD Negeri 019 Tambusai. Sebanyak 12 siswa diberikan masing-masing 10 soal. Kemudian, nilai siswa diambil dari jumlah jawaban yang benar. Total nilai dihitung dengan membagi jumlah jawaban benar dengan jumlah soal kemudian dikali 100.

Setelah mengumpulkan data dan menghitung nilai siswa, penulis mengklasifikasikannya dalam tabel yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan pra-tindakan. Berikut adalah tabel klasifikasi nilai pra-tes siswa:

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Pra-Tindakan Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	0	0%	Baik Sekali
2	61 – 80	5	41,67%	Baik
3	41 – 60	4	33,33%	Cukup
4	21 – 40	3	25%	Kurang
5	0 – 20	0	0%	Sangat Kurang
TOTAL		12	100%	Cukup

Data di dalam tabel di atas dipresentasikan dalam bentuk histogram seperti di bawah ini:



Gambar 2. Klasifikasi Nilai Pra-Tindakan Siswa

Tabel 2 dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *baik sekali* dan *sangat kurang*. Di samping itu, ada 5 siswa (41,67%) memperoleh tingkat kemampuan *baik*. Siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *cukup* adalah sebanyak 4 siswa (33,33%). Siswa yang berada di tingkat kemampuan *kurang* adalah sebanyak 3 siswa (25%). Kesimpulannya, rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa dalam pra-tindakan adalah **cukup**. Dengan demikian, penulis melakukan siklus untuk mengaplikasikan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

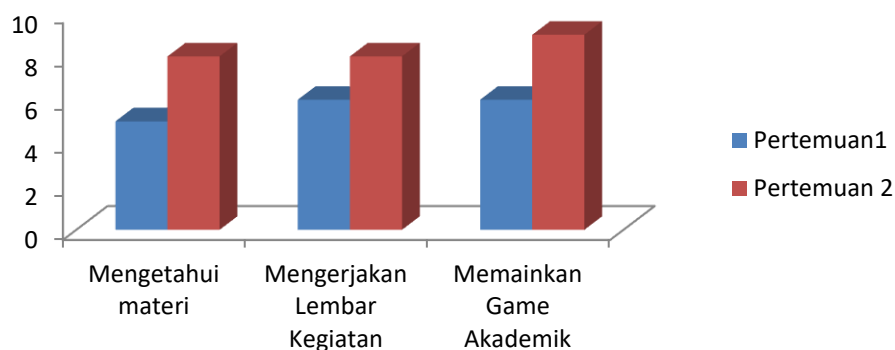
Hasil Observasi pada Siklus 1

Model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang digunakan adalah strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siklus 1 telah dilakukan sesuai dengan silabus KTSP. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada Lampiran. Tabel di bawah ini menunjukkan nilai aktivitas Siswa pada siklus 1:

Tabel 3. Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 1

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		F	P (%)	F	P (%)
1	Mengetahui Materi	5	41,67%	8	66,67%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	6	50%	8	66,67%
3	Memainkan Game Akademik	6	50%	9	75%

Data di dalam tabel di atas dipresentasikan dalam bentuk histogram seperti di bawah ini:



Gambar 3. Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 1

Tabel 3 dan histogram di atas menunjukkan nilai aktivitas siswa pada siklus 1 yang terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 1, ada 5 siswa (41,67%) mampu mengetahui materi, 6 siswa (50%) mampu mengerjakan lembar kegiatan dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 2, ada 8 siswa (66,67%) mampu mengetahui materi dan mengerjakan lembar kegiatan, dan 9 siswa (75%) mampu memainkan game akademik. Dari tabel dan histogram di atas, terjadi peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2.

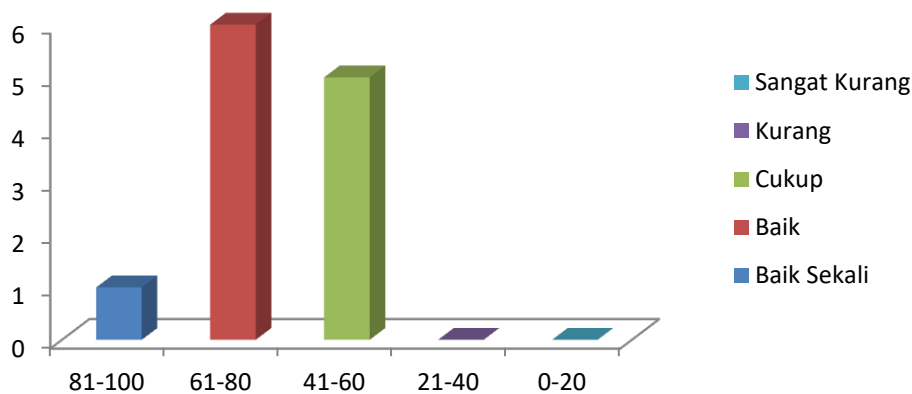
Hasil Nilai Siswa pada Siklus 1

Kesimpulan dari hasil nilai siswa pada siklus 1 dapat dilihat di Lampiran. Di bawah ini adalah analisa hasil nilai siswa pada siklus 1:

Tabel 4. Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	1	8,33%	Baik Sekali
2	61 – 80	6	50%	Baik
3	41 – 60	5	41,67%	Cukup
4	21 – 40	0	0%	Kurang
5	0 – 20	0	0%	Sangat Kurang
TOTAL		12	100%	Baik

Data di dalam tabel di atas dipresentasikan dalam bentuk histogram seperti di bawah ini:



Gambar 4. Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 1

Tabel 5 dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *kurang* dan *sangat kurang*. Siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *cukup* adalah sebanyak 5 siswa (41,67%), tingkat kemampuan *baik* ada 6 siswa (50%), dan pada kemampuan *baik sekali* ada 1 siswa (8,33). Berdasarkan data di atas, penulis menyimpulkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai, mempunyai hasil belajar PKn yang masih rendah. Hasil rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa adalah **baik** dengan rata-rata nilai 61-80. Nilai tersebut tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas VI SD Negeri 019 Tambusai; yaitu di atas 70, walaupun tingkat kemampuan siswa berada pada tingkatan baik. Tujuan dari tes pada siklus 1 adalah untuk menginvestigasi kemampuan dalam belajar PKn dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT).

Refleksi pada Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi dan tes di atas, kemampuan siswa dalam belajar PKn setelah mengaplikasikan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) belum memiliki hasil yang memuaskan. Hasil rata-rata nilai siswa pada siklus 1 jatuh pada tingkat kemampuan cukup dengan rentang nilai rata-rata berkisar 41-60. Nilai tersebut tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas VI SD Negeri 019 Tambusai; yaitu diatas 70. Berdasarkan kelemahan di atas, penulis telah menyusun kembali perencanaan untuk melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga peningkatan dapat tercapai oleh siswa. Dengan demikian, penulis menyusun kembali rencana dalam mengajarkan PKn melalui strategi *Teams Games Tournament* (TGT), hal ini diharapkan untuk menciptakan peningkatan kemampuan dalam belajar PKn.

Hasil Data pada Siklus 2

Penulis telah melakukan siklus 2 karena hasil nilai tes pada siklus 1 tidak mencapai nilai di atas 70. Sebagian besar siswa hanya mendapatkan nilai di bawah 70. Hasil data pada siklus 2 dapat dilihat sebagai berikut:

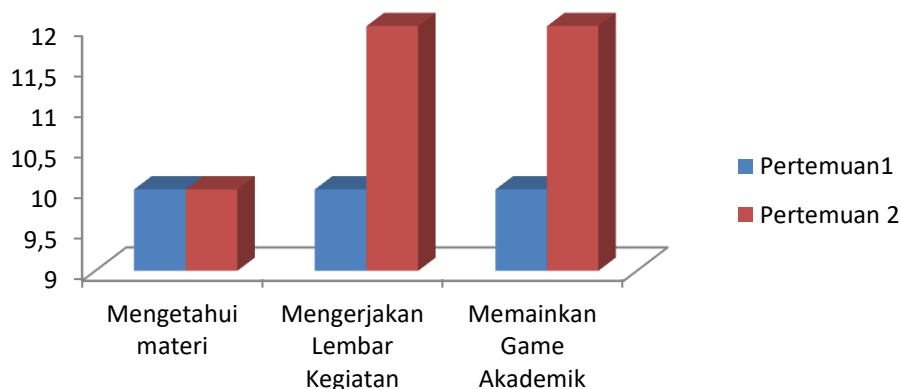
Hasil Observasi pada Siklus 2

Model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang digunakan adalah strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengajarkan PKn pada siklus 2 telah dilakukan sesuai dengan silabus KTSP. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada Lampiran. Tabel di bawah ini menunjukkan nilai aktivitas Siswa pada siklus 2:

Tabel 5. Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 2

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 4		Pertemuan 5	
		F	P (%)	F	P(%)
1	Mengetahui Materi	10	83,33%	10	83,33%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	10	83,33%	12	100%
3	Memainkan Game Akademik	10	83,33%	12	100%

Data di dalam tabel di atas dipresentasikan dalam bentuk histogram seperti di bawah ini:



Gambar 5. Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 2

Tabel 5 dan histogram di atas menunjukkan nilai aktivitas siswa pada siklus 2 yang terdiri pertemuan 4, dan pertemuan 5. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 4, ada 10 siswa (83,33%) mampu mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 5, ada 10 siswa (83,33%) mampu mengetahui materi, 12 siswa (100%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Dengan demikian, ada peningkatan nilai aktivitas siswa dari pertemuan 4 ke pertemuan 5 pada siklus 2.

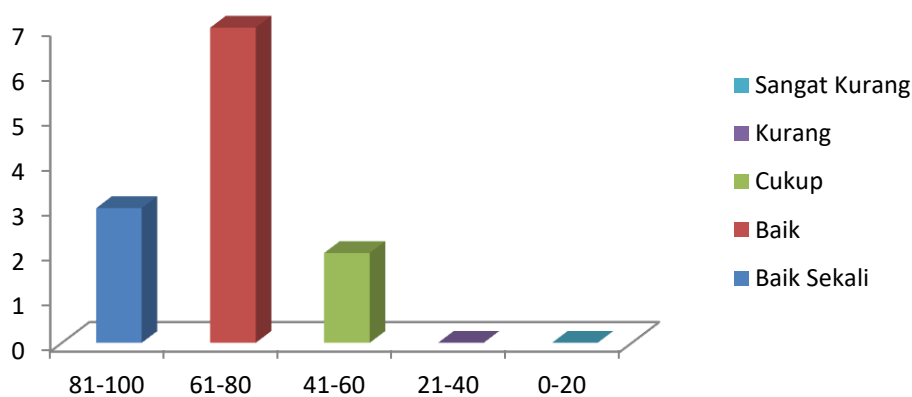
Hasil Nilai Siswa pada Siklus 2

Kesimpulan dari hasil nilai siswa pada siklus 2 dapat dilihat di Lampiran 18. Di bawah ini adalah analisa hasil nilai siswa pada siklus 2:

Tabel 6. Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	3	25%	Baik Sekali
2	61 – 80	7	58,33%	Baik
3	41 – 60	2	16,67%	Cukup
4	21 – 40	0	0%	Kurang
5	0 – 20	0	0%	Sangat Kurang
TOTAL		12	100%	Baik

Data di dalam tabel di atas dipresentasikan dalam bentuk histogram seperti di bawah ini:



Gambar 6. Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 2

Tabel 6 dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *kurang* dan *sangat kurang*. Ada 3 siswa (25%) yang memperoleh tingkat kemampuan *baik sekali*, 7 siswa (58,33%) memperoleh tingkat kemampuan *baik*. Siswa yang berada di tingkat kemampuan *cukup* adalah sebanyak 2 siswa (16,67%). Berdasarkan data di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa adalah baik dengan rata-rata nilai 61-80. Hal ini berarti penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengajarkan PKn di kelas VI SD Negeri 019 Tambusai, dinyatakan berhasil.

Refleksi pada Siklus 2

Penulis menemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam belajar PKn melalui strategi *Teams Games Tournament* (TGT). Hal itu dapat dilihat dari level tingkat kemampuan siswa dalam membaca teks dari pra-tindakan, siklus 1, dan siklus 2 yang telah dijelaskan di atas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn: di atas 70.

Pembahasan

Setelah semua data dihitung, dapat ditemukan bahwa nilai rata-rata dari pra-tindakan, tes pada siklus 1 dan siklus 2 menjadi meningkat. Nilai rata-rata pra-tindakan adalah 59 (cukup). Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 68 (baik). Nilai rata-rata pada siklus 2 adalah 76 (baik). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar PKn dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil analisis data di atas, permasalahan yang ditampilkan pada proses belajar mengajar terutama hasil belajar PKn untuk siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai telah terjawab. Penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar PKn telah menunjukkan hasil yang memuaskan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil data analisis di bab IV, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil nilai rata-rata pada pra-tindakan adalah 59. Hasil belajar PKn untuk siswa berada pada tingkat kemampuan cukup.
2. Setelah melakukan siklus 1, hasil nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68. Hal ini berarti kemampuan belajar PKn untuk siswa berada pada tingkat kemampuan baik. Pada siklus 2, hasil nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 76. Hal ini berarti kemampuan belajar PKn untuk siswa berada pada tingkat kemampuan

baik. Nilai tersebut lebih tinggi dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); diatas 70.

3. Data menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai dalam belajar PKn. Dengan kata lain, strategi tersebut dapat digunakan sebagai sebuah strategi dalam mengajarkan PKn untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut.
4. Telah dibuktikan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang telah ditentukan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar PKn untuk siswa kelas VI SD Negeri 019 Tambusai.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat membantu guru dan guru pemula dalam mengajarkan PKn yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Seorang guru seharusnya membuat usaha yang lebih untuk meningkatkan kemampuan dan kualitasnya dalam mengajarkan PKn. Guru seharusnya dapat memperhatikan partisipasi siswa dalam proses belajar tersebut.
2. Seorang guru seharusnya mengetahui strategi mengajar yang cocok untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa dibutuhkan lebih banyak latihan dalam belajar PKn di kelas maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar, 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Nurkencana dan Sunartana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sanjaya Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media roup.
- Stanley, dkk. 1988. *Way to Writing*. New York: Mackmillan Publishing Company.