

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL

Asmawati Lase

SD Negeri 070977 Gunungsitoli, kota Gunungsitoli

Abstract: This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were teachers and students of Class III / a SD Negeri 070977 Gunungsitoli, as many as 41 students consisting of 28 male students and 13 female students. The application of the TGT cooperative model using audiovisual media is able to improve the quality of learning in Civic Class III / a Gunungsitoli 070977 Public Elementary School. Quality improvement is indicated by increasing teacher skills, student activities, and student learning outcomes. This research was conducted in three cycles with each cycle consisting of one meeting. Learning outcomes data in the first cycle reached classical completeness of 68.29% and experienced an increase of 29.37% from the initial condition. In the implementation of the second cycle of action obtained classical completeness of 78.05%. Furthermore, in the implementation of the action of the third cycle obtained the completeness of learning outcomes in a classical manner amounting to 85.37% and has achieved a predetermined success indicator, namely, 80% with KKM in Civics subjects amounting to 62.

Keywords: Quality of Learning, TGT

Abstrak: Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah guru beserta siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli, sebanyak 41 siswa yang terdiri atas 28 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli. Peningkatan kualitas tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Data hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan mengalami peningkatan 29,37% dari kondisi awal. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 78,05%. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan siklus III memperoleh ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 85,37% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80% dengan KKM pada mata pelajaran PKn sebesar 62.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran, TGT

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Aspek-aspek yang menjadi lingkup mata pelajaran ini, mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warganegara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi (Depdiknas, 2007). Selanjutnya menurut Dikti-Pendidikan Tinggi (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Sedangkan menurut Aryani dan Susantim (2010:18) Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Berdasarkan lampiran Permen-diknas No. 22 Tahun 2006, tujuan dari mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil temuan kajian kurikulum (dalam Depdiknas, 2007) menunjukkan bahwa terdapat ketidakseimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk tiap-tiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Ada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi “*stressing*” PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibandingkan dengan ranah pengetahuan. Untuk SD dari 57 KD, hanya 4 (7,02%) KD yang termasuk ranah afeksi dan hanya 16 (28,07%) KD yang termasuk ranah perilaku, sementara yang termasuk ranah pengetahuan 37 (64,91%) KD. Selain itu, pembelajaran PKn juga cenderung kurang bermakna karena hanya berpatokan pada penilaian aspek kognitif saja, tidak pada aspek afektif. Guru PKn mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir. Hal ini berkaitan pada pembentukan karakter, moral, sikap serta perilaku murid yang hanya menginginkan nilai yang baik tanpa diimbangi dengan perbaikan karakter, moral, sikap serta perilaku dari anak tersebut.

Permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di SD Negeri 070977 Gunungsitoli, hal tersebut ditemui peneliti dari hasil observasi terhadap guru, siswa, dan media atau alat pembelajaran. Selain itu, juga diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal ditemui data sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya meng-

gunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa, belum menggunakan metode yang bervariasi demi meningkatkan gairah belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru terkesan belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru. Pemberian penguatan juga masih kurang diberikan oleh guru, akibatnya siswa cenderung kurang berminat, merasa bosan, dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, guru masih kurang dalam mengembangkan sumber belajar, seharusnya seorang guru memiliki sumber belajar yang lebih lengkap dan berkualitas sebagai bahan referensi untuk mempermudah pemahaman dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap siswa. Dari faktor siswa, sebagian besar siswa belum sepenuhnya bertanggungjawab untuk memperhatikan materi pelajaran yang sedang diajarkan, sebagian siswa justru asik berbicara dengan teman sebangkunya dan mengganggu teman lainnya. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar siswa masih terlihat pasif dan kurang antusias, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), suasana pembelajaran yang tercipta kurang kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan proses belajar mengajar yang kurang interaktif antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan hanya satu arah. Dari berbagai permasalahan

yang terjadi menyebabkan hasil belajar PKn siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli kurang maksimal.

Permasalahan diperkuat dengan adanya data kuantitatif berupa hasil evaluasi pembelajaran PKn yang dilakukan sebanyak tiga kali. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh data bahwa sebagian besar siswa Kelas III/a Minimal (KKM) yaitu sebesar 62. Dari 41 siswa Kelas III/a, hanya 16 siswa SD Negeri 070977 Gunungsitoli belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan (39,02%) yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 25 siswa (60,98%) nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai rerata tertinggi sebesar 83 dan nilai terendah 42. Dari berbagai permasalahan yang muncul pada pembelajaran PKn di Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli dan mengakibatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar PKn menjadi kurang maksimal, sehingga perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran, peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media audiovisual. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* merupakan suatu model pembelajaran yang memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan

yang disajikan oleh guru. Menurut Hamdani (2011:92) *Teams Games Tournaments* 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*. Dengan demikian, pembelajaran *Teams Games Tournaments* mampu menciptakan suasana yang semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Asyirint (2010:65) kelebihan dari model *Teams Games Tournaments* adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Selain penerapan model pembelajaran inovatif yakni *Teams Games Tournaments*, dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PKn pada Kelas III-A SD Negeri 070977 Gunungsitoli juga disertai penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Hamdani, 2011:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini yaitu, media

audiovisual. Menurut Hamdani (2011:245) media audiovisual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat. Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188-189) mengidentifikasi kelebihan media audiovisual sebagai berikut : (1) film dan video dapat melengkapi pengalam-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; (2) film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3) disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; (4) film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik; (5) film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung; (6) film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; (7) dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

METODE

Subyek dalam penelitian ini adalah guru beserta siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli, sebanyak 41 siswa yang terdiri atas 28 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Menurut Iskandar (2011:20)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat dia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2009:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, menurut Supardi (2009:104) penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang berbentuk reflektif partisipatif, kolaboratif, dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi.

Daur ulang penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan meng-evaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan pembelajaran PKn pada siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli dengan indikator sebagai berikut:

1) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn menggunakan Model kooperatif tipe TGT dengan media

audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($22 \leq \text{skor} < 33$).

2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($22 \leq \text{skor} < 33$).

3) Hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media audiovisual meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 62) dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya baik (80%).

HASIL DAN 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 media audiovisual pada siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar. Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh data hasil belajar PKn Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli dengan nilai rata-rata 68,61 dan ketuntasan klasikal 68,29%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan data awal

dengan ketuntasan klasikal sebesar 39,02%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 73,5 dan ketuntasan klasikal 77,50%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan data pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan nilai rata-rata 68,61.

Pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 78,20 serta ketuntasan klasikal 85,37%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus II dengan nilai terendah 46,7 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 73,50 serta ketuntasan klasikal sebesar 77,50%. Selaras dengan hal tersebut hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i dan Anni 2009:85).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif TGT dengan menggunakan media audiovisual pada siswa Kelas III/a SD Negeri 070977 Gunungsitoli, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan kategori

baik, pada siklus II mendapatkan kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan kategori sangat baik. Hal itu ditunjukkan pada peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya yaitu: (1) kemampuan melakukan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran; (2) menyajikan materi dengan menggunakan media audiovisual; (3) membentuk kelompok secara heterogen; (4) membagikan lembar kegiatan pada setiap kelompok; (5) membimbing pelaksanaan *game* pada meja turnamen; (6) keterampilan menutup pelajaran yang meliputi, merefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran dengan melibatkan siswa.

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan kategori baik, pada siklus II mendapatkan kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan kategori sangat baik. Hal itu ditunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya dan keaktifan dalam mengikuti pelajaran, bekerja sama dan tanggungjawab dalam diskusi kelompok serta mengikuti setiap kegiatan sesuai dengan instruksi dari guru selama pembelajaran TGT dengan menggunakan media audiovisual.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar pada

siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan mengalami peningkatan 29,37% dari kondisi awal. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 78,05%. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan siklus III memperoleh ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 85,37% dan telah mencapai indikator keber-hasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80% dengan

KKM pada mata pelajaran PKn sebesar 62.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media audiovisual terbukti kebenarannya yaitu, dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa Kelas III/a pada mata pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqip, Zainal. dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aryani, Ine Kusuma dan Susantim, Markum. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Pkn*. Jakarta: Depdiknas
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Gustaf, Asyirint. 2010. *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Herrhyanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP)
- Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan*

- Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas
- Rifai', Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Solihatn, Etn. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soeparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Subagyo, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT UNNES Pres
- Sukayati dan Wulandari, Sri. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika
- Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES PRESS
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: BumiAksara.
- Wuryandani, Wuri dan Fathurrohman. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak