

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TERHADAP MATA PELAJARAN PKN PADA TOPIK KEWAJIBAN DAN HAK MELALUI PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SDIT AL MADINAH KABUPATEN MAROS TAHUN 2023

Rismayanti¹⁾ Yuni Susilowati²⁾ Rizki Isfahani³⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka

²⁾Ilmu Keperawatan, Universitas Yatsi Madani

³⁾Ilmu Keperawatan, Universitas Yatsi Madani

E-mail: rismayantimustakim@gmail.com

yunisusilowati@uym.ac.id

rizkiisfahani@uym.ac.id

ABSTRACT

Background: The research was conducted by a teacher with the aim of improving the quality of learning for pupils. This was done in response to the low average learning outcomes of students of grade III at SDIT Al Madinah district of Maros, where only about 33% of the 24 pupils achieved grades in PKN subjects. **Subject and Methods:** Classroom Action Research (CAR) is conducted at SDIT Al Madinah in Maros district using class III C as a research subject, consisting of 24 pupils. The research consists of three cycles and each cycle has four stages: 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. **Results:** From data analysis, both qualitative and quantitative descriptive, it was revealed that before the application of the Team Games Tournament (TGT) method, the average student learning score was 67,09. However, after the implementation of the TGT method, there was a significant improvement so that the average learning score reached 71,67. In the first cycle, as many as 19 pupils have achieved the learning level, while the other 5 pupils have not reached it. In the second cycle the average learning performance of pupils has increased to 79.58 and the total of 24 students have reached the score of competence, achieving 100% success. **Conclusion:** Using the learning method Team Games Tournament (TGT) has improved pupils' learning results in PKN subjects in the third grade of SDIT Al Madinah district of Maros.

Keywords: Pupil learning outcomes; Learning points; Team Games Tournament methods (TGT)

ABSTRAK

Latar Belakang: Penelitian dilakukan oleh seorang guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Hal ini dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya rata-rata hasil prestasi belajar siswa kelas III di SDIT Al Madinah Kabupaten Maros, di mana hanya sekitar 33% dari 24 siswa mencapai nilai ketuntasan dalam mata pelajaran PKN. **Subjek dan Metode:** Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDIT Al Madinah Kabupaten Maros dengan menggunakan kelas III C sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 24 siswa. Penelitian tersebut terdiri dari tiga siklus dan masing-masing siklus memiliki empat tahap: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. **Hasil:** Dari analisis data, baik secara kualitatif maupun kuantitatif deskriptif, terungkap bahwa sebelum diterapkannya metode *Team Games Tournament* (TGT), skor rata-rata hasil belajar siswa adalah 67,09. Namun,

setelah penerapan metode TGT, terjadi peningkatan signifikan sehingga skor rata-rata hasil belajar mencapai 71,67. Pada siklus pertama, sebanyak 19 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 5 siswa lainnya belum mencapainya. Pada siklus kedua, rata-rata prestasi belajar siswa meningkat menjadi 79,58, dan keseluruhan 24 siswa mencapai nilai ketuntasan, mencapai keberhasilan 100%. **Kesimpulan:** Penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada kelas III SDIT Al Madinah Kabupaten Maros.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa; Mata Pelajaran PKn; Metode *Team Games Tournament* (TGT)

A. PENDAHULUAN

Pancasila adalah fondasi negara dan pandangan hidup bagi masyarakat Indonesia. Tujuan dari pendidikan Nasional adalah membentuk dan meningkatkan kemampuan berpikir serta peradaban masyarakat yang memiliki nilai-nilai, serta meningkatkan kecerdasan kehidupan nasional. Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan warga negara dalam berinteraksi dengan negara, bangsa, dan masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan juga mengajarkan nilai-nilai dasar yang menjadi dasar kehidupan bersama dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Semua prinsip ini diatur dalam UUD Pancasila tahun 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya diajarkan kepada semua siswa sesuai dengan tingkat pendidikannya. Sebagai contoh, tujuan bagi siswa sekolah dasar adalah untuk mengenal dan menghargai diri sendiri, keluarga, sekolah, lingkungan, dan

masyarakat. Hal ini bertujuan agar terbentuknya individu yang mencintai tanah air, bertanggung jawab, berakhlak baik, memiliki jiwa Pancasila, demokratis, mandiri, kreatif, inovatif, berdaya saing, dan berwawasan global.

Meskipun Pendidikan Kewarganegaraan diakui memiliki manfaat yang sangat penting bagi siswa, namun kenyataannya, subjek ini sering dianggap sulit dan kompleks untuk dipahami. Hal ini disebabkan oleh cakupan materi yang sangat luas, yang membuat siswa kesulitan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mempelajari suatu materi. Di usia sekolah dasar, siswa masih dalam tahap perkembangan di mana kemampuan berpikir formal belum sepenuhnya terbentuk, sehingga apa yang dianggap logis oleh orang dewasa bisa menjadi membingungkan bagi mereka.

Akibatnya banyak siswa yang kurang mampu memahami konsep pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam

melaksanakan tugas sebagai guru di sekolah SDIT Al Madinah Kabupaten Maros, guru banyak menemui berbagai macam kendala. Rendahnya hasil akhir belajar siswa di sebabkan berbagai faktor, antara lain dari kurangnya variasi dalam model pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru ketika mengajar. Apalagi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini di laksanakan pada jam-jam terakhir, siswa sudah merasa lelah dan mengantuk.

B. SUBJEK DAN METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SDIT Al Madinah Maros dengan kelas III C sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 24 siswa. Penelitian tersebut terdiri dari tiga siklus, dan masing-masing siklus mencakup empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan metode analisis deskriptif untuk mengevaluasi nilai dan distribusi frekuensi prestasi akademik siswa. Kriteria keberhasilan penelitian tersebut adalah jika 85% siswa kelas III C mencapai nilai 75 atau lebih. (Arikunto, 2010: 137)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan upaya perbaikan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa, sebagaimana terdokumentasi dalam tabel.

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pra Siklus	KKM	KET
1	Adzkia Zahwa Saufa	P	70	75	TT
2	Aeesha Azzahra	P	65	75	TT
3	Aini Zahila Khalifah	P	60	75	TT
4	Aisyah Asy Syifa	P	60	75	T
5	Aisyah Nurhidayah Darwis	P	80	75	T
6	Akifah Nailah	P	60	75	TT
7	Amirah Raihanah Furqaan	P	65	75	TT
8	Andi Adzkia Syamsuddin	P	75	75	T
9	Annisa Saputri	P	60	75	TT
10	Ash Shafwahtunnisa Wahyudi	P	80	75	T
11	Faatimatul Ashima Ahmad	P	60	75	TT
12	Fathya Aulia Ramadany	P	75	75	T
13	Glena Ghaniyyah	P	75	75	T
14	Hafizhah Khairiyyah Islamey	P	70	75	TT
15	Hannan Wafinah	P	60	75	TT
16	Labibah Mas'udah	P	75	75	T
17	Lathifah Alima Zahidah	P	60	75	TT
18	Miftahul Rahmah T	P	70	75	T
19	Nadiya Maulidah	P	75	75	T
20	Nafia Syakira	P	60	75	TT
21	Nur Alifah	P	60	75	TT
22	Nur Erdina Putri	P	75	75	T
23	Nur Nabighah Rafifah	P	60	75	TT
24	Nur Zahirah An-Nisa	P	60	75	TT

Tabel 1. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (Prasiklus)

Berdasarkan daftar nilai hasil belajar siswa tersebut maka rangkuman statistik prasiklus dapat dituliskan kedalam tabel sebagai berikut.

No.	STATISTIK	NILAI STATISTIK
1	Subjek	24
2	Skor Ideal	100
3	Skor Rata-rata	67,09
4	Skor Tertinggi	80
5	Skor Terendah	60
6	Rentang skor	20
7	Median	65
8	Mode	60
9	Standar Deviasi	7,5
10	Variansi	59,75
11	Jumlah Nilai	1.610

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus

Jika nilai hasil belajar siswa pada prasiklus dianalisis secara kuantitatif dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi, maka akan diperoleh hasil presentase dan distribusi sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Presentase %	N.F
1	45	0	0%	
2	50	0	0%	
3	55	0	0%	
4	60	11	45,84%	660
5	65	2	8,33%	130
6	70	3	12,50%	210
7	75	6	25,00%	450
8	80	2	8,33%	160
9	85	0	0%	
10	90	0	0%	
11	95	0	0%	
12	100	0	0%	
Jumlah		24	100%	1.610
		Nilai Rata – Rata		67,09

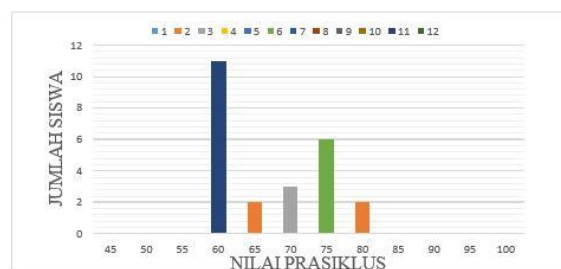
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Keterangan:

N F = Nilai Frekuensi

Nilai rata – rata = $\sum(N \times F) / \sum F = 1.610 / 24 = 67,09$

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi hasil belajar siswa, jika ditampilkan dalam bentuk grafik maka akan tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Uraian ini menunjukkan banyaknya siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 atau lebih. Satu orang mendapat 60, dua orang mendapat 65, tiga orang mendapat 70, enam orang mendapat 75, dan dua orang mendapat 80. Skor rata-ratanya adalah 67,09. Yang merupakan skor tertinggi. Skornya adalah 80 dan skor terendah adalah 60. Dari data tersebut, hanya 33,33% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan pada saat penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga membuat suasana belajar kurang menarik.

Sehingga peneliti menggunakan metode pembelajaran berbasis kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT) pada

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan topik kewajiban dan hak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dipadukan dengan media ajar yang dinamakan ular tangga kewajiban dan hak. Pada media ular tangga tersebut terdapat kewajiban dan hak yang disebar secara acak di beberapa kotak permainan ular tangga tersebut, siswa bermain secara berkelompok dan menentukan yang mana termasuk kewajiban dan yang mana termasuk hak.

Setelah permainan selesai dilakukan evaluasi dan juga tes dimana hasil tes tersebut seperti terlihat pada tabel.

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pra Siklus	KKM	KET
1	Adzkia Zahwa Saufa	P	70	75	TT
2	Aeesha Azzahra	P	65	75	TT
3	Aini Zahila Khalifah	P	70	75	TT
4	Aisyah Asy Syifa	P	80	75	T
5	Aisyah Nurhidayah Darwis	P	80	75	T
6	Akifah Nailah	P	65	75	TT
7	Amirah Raihanah Furqaan	P	70	75	TT
8	Andi Adzkia Syamsuddin	P	80	75	TT
9	Annisa Saputri	P	60	75	TT
10	Ash Shafwahtunnisa Wahyudi	P	80	75	T
11	Faatimatul Ashima Ahmad	P	70	75	TT
12	Fathya Aulia Ramadany	P	80	75	T
13	Glena Ghaniyyah	P	70	75	TT
14	Hafizhah Khairiyah Islamey	P	80	75	T
15	Hannan Wafinah	P	65	75	TT
16	Labibah Mas'udah	P	70	75	TT
17	Lathifah Alima Zahidah	P	65	75	TT
18	Miftahul Rahmah T	P	70	75	TT
19	Nadiya Maulidah	P	80	75	T
20	Nafia Syakira	P	70	75	TT
21	Nur Alifah	P	70	75	TT
22	Nur Erdina Putri	P	70	75	TT
23	Nur Nabighah Rafifah	P	70	75	TT
24	Nur Zahirah An-Nisa	P	70	75	TT

Tabel 4. Hasil belajar siswa Siklus I

Berdasarkan daftar nilai hasil belajar siswa tersebut maka rangkuman statistik siklus I dapat dituliskan seperti terlihat pada tabel.

No.	STATISTIK	NILAI STATISTIK
1	Subjek	24
2	Skor Ideal	100
3	Skor Rata-rata	71,67
4	Skor Tertinggi	80
5	Skor Terendah	60
6	Rentang skor	20
7	Median	70
8	Mode	70
9	Standar Deviasi	6,02
10	Variansi	36,23
11	Jumlah Nilai	1.720

Tabel 5. Statistik Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Jika nilai hasil belajar siswa siklus I dianalisis secara kuantitatif maka diperoleh distribusi presentase sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Presentase %	N.F
1	45	0	0%	
2	50	0	0%	
3	55	0	0%	
4	60	1	4,17%	60
5	65	4	16,67%	260
6	70	0	0%	
7	75	12	50%	840
8	80	7	29,17%	560
9	85	0	0%	
10	90	0	0%	
11	95	0	0%	
12	100	0	0%	
Jumlah		24	100%	1.720
		Nilai Rata – Rata		71,67

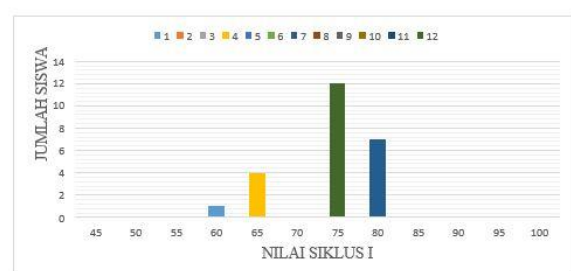
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan:

N F = Nilai Frekuensi

Nilai rata – rata = $\frac{\sum(N \times F)}{\sum F} = \frac{1.720}{24} = 71,67$

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi hasil belajar siswa, jika ditampilkan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dalam bentuk grafik, dapat dilihat bahwa dari total 24 siswa, 19 di antaranya (atau setara dengan 71,67%) berhasil mencapai nilai ketuntasan. Rinciannya mencakup satu siswa (4,16%) dengan nilai 65, empat siswa (16%) dengan nilai 70, dua belas siswa dengan nilai 75 (atau 50%), dan tujuh siswa dengan nilai 80 (atau 29,17%). Nilai rata-rata mencapai 71,67, dengan nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 60. Meskipun persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 79,17%, indikator keberhasilan belum tercapai, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Setelah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperbaiki pada Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar seperti yang tercatat dalam tabel berikut.

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pra Siklus	KKM	KET
1	Adzkia Zahwa Saufa	P	80	75	T
2	Aesha Azzahra	P	75	75	T
3	Aini Zahila Khalifah	P	80	75	T
4	Aisyah Asy Syifa	P	85	75	T
5	Aisyah Nurhidayah Darwis	P	85	75	T
6	Akifah Nailah	P	75	75	T
7	Amirah Raihanah Furqaan	P	75	75	T
8	Andi Adzkia Syamsuddin	P	85	75	T
9	Annisa Saputri	P	75	75	T
10	Ash Shafwahtunnisa Wahyudi	P	85	75	T
11	Faatimatul Ashima Ahmad	P	75	75	TT
12	Fathya Aulia Ramadany	P	85	75	T
13	Gien Chaniyyah	P	75	75	TT
14	Hafizhah Khairiyyah Islamey	P	80	75	T
15	Hannan Wafinah	P	75	75	TT
16	Labibah Mas'udah	P	80	75	TT
17	Lathifah Alima Zahidah	P	80	75	TT
18	Miftahul Rahmah T	P	80	75	TT
19	Nadiya Maulidah	P	80	75	T
20	Nafia Syakira	P	80	75	TT
21	Nur Alifah	P	80	75	TT
22	Nur Erdina Putri	P	80	75	TT
23	Nur Nabighah Raffah	P	80	75	TT
24	Nur Zahirah An-Nisa	P	75	75	TT

Tabel 7. Hasil belajar siswa Siklus II

Berdasarkan daftar nilai hasil belajar siswa tersebut maka rangkuman statistik siklus II dapat dituliskan kedalam tabel sebagai berikut:

No.	STATISTIK	NILAI STATISTIK
1	Subjek	24
2	Skor Ideal	100
3	Skor Rata-rata	79,58
4	Skor Tertinggi	90
5	Skor Terendah	75
6	Rentang skor	15
7	Median	80
8	Mode	80
9	Standar Deviasi	3,7
10	Variansi	13,73
11	Jumlah Nilai	1.910

Tabel 8. Statistik Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Jika nilai hasil belajar siswa siklus II dianalisis secara kuantitatif maka diperoleh distribusi presentase sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Presentase %	N.F
1	45	0	0%	
2	50	0	0%	
3	55	0	0%	
4	60	0	0%	
5	65	0	0%	
6	70	0	0%	
7	75	8	33,33%	600
8	80	10	41,66%	800
9	85	5	20,83%	425
10	90	1	4,18%	90
11	95	0	0%	
12	100	0	0%	
Jumlah		24	100%	1.910
Nilai Rata – Rata				79,58

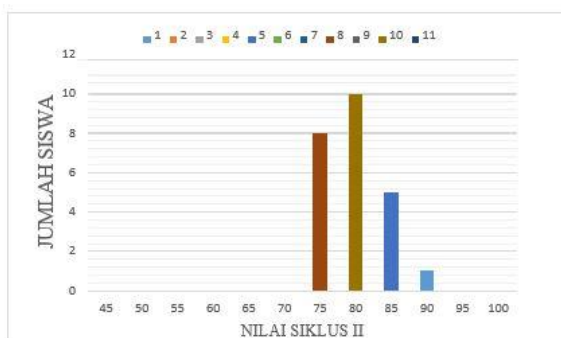
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II.

Keterangan:

N F = Nilai Frekuensi

Nilai rata – rata = $\sum(N \times F) / \sum F = 1.910 / 24 = 79,58$

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi hasil belajar siswa, jika ditampilkan dalam bentuk grafik maka akan tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan data diagram, dapat disimpulkan bahwa seluruh 24 siswa telah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ≥ 75 , mencapai 100% dari total. Diantara mereka, delapan siswa meraih nilai 75 (33,33%), sepuluh siswa meraih nilai 80 (41,66%), lima siswa meraih nilai 85 (20,83%),

dan satu siswa meraih nilai 90 (4,18%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Peningkatan prestasi belajar dari prasiklus ke siklus I dan siklus II terlihat jelas. Prestasi belajar siswa pada prasiklus yang sebelumnya rata-ratanya adalah 67,09, meningkat menjadi 71,67 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 79,58 pada siklus II. Oleh karena itu, berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. PENUTUP

Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa metode pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam topik memahami kewajiban dan hak di kelas III C SDIT Al Madinah Kabupaten Maros. Hal tersebut ditunjukkan dengan penambahan nilai hasil belajar dari prasiklus ke siklus I lalu ke siklus II. Pada prasiklus hanya diperoleh 8 siswa yang memenuhi

KKM dari 24 siswa yang artinya hanya ada 33,33%, pada siklus II mulai ada peningkatan menjadi 19 siswa atau dalam presentase 79,17%, dan di siklus II menjadi 24 siswa yang artinya sudah mencapai 100%. Penggunaan metode pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama, tanggungjawab dan demokratis dari siswa.

Penerapan metode dan media yang sesuai telah terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti yang terlihat dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III C SDIT Al Madinah Kabupaten Maros. Saran bagi para guru, terutama dalam mengajar mata pelajaran PKn, khususnya topik kewajiban dan hak, adalah mempertimbangkan penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT). Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian tentang penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Z. I. (2009). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elyusno, E., Mutazam, M., & Ason, A. (2021). Efforts to improve student learning outcomes in Civics Education using the Jigsaw method in Grade IV of SDN 26 Mentatai Beloyang. *Bestari: Journal of Education and Culture*, 2(1), 7-11.
- Marpa, A., Budiyo, B., & Komariyah, S. (2023). Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Civics Education through the Cooperative Learning Model TGT (Team Game Tournaments) at UPTD SDN Blega I. *Garuda: Journal of Civic Education and Philosophy*, 1(2), 51-65.
- Ndriana, Y. (2013). Efforts to improve learning outcomes using the Team-Game-Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Civics Education for Grade 5 students at SDN 2 Tegowanu Kulon. [Doctoral dissertation, FKIP-UKSW Primary School Teacher Education Program].
- Nurjani, E. (201-). Civics Education Learning Outcomes through the Team Game Tournament (TGT) Method for Grade IX-G Students of SMP Negeri I Stabat. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(1), 112-119.
- Ramadhani. (2015). Improving student learning outcomes in Civics Education using the cooperative model TGT in elementary school.

Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Efforts to improve student learning outcomes in Civic Education through the TGT (Team Game Tournaments) Cooperative Learning Model. *Journal of Pedagogy and Learning*, 2(2), 233-

240.

Wiriaatmadja, R. (2010). *Classroom Action Research Methods*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.