

Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PPKn Dengan Team Games Tournaments pada Kelas VI SDN 008 Tembilihan Hulu Kab. Indragiri Hilir

¹Iyen

¹SDN 008 Tembilihan Hulu

Alamat Surat

Email: basyirsyahira@gmail.com*

Article History:

Diajukan: 15 Mei 2023; Direvisi: 23 Mei 2023; Accepted: 2 Juni 2023

ABSTRAK

Proses pembelajaran dalam pelajaran PPKn, seharusnya dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan menerapkan *Team Games Tournaments* dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan Metode *Team Games Tournaments* akan memotivasi siswa untuk terus berprestasi. Dapat meningkatkan presentasi belajar PPKN siswa kelas VI SDN 008 Tembilihan Hulu hasil dari nilai prak siklus persentase ketuntasan belajar 6,6% dengan nilai rata-rata kelas 61,5 pada siklus 1 presentasi ke tuntunan belajar meningkatkan menjadi 33,3% dengan nilai rata-rata kelas 75,8 dan pada siklus 2 Presentasi ketuntasan belajar meningkat lagi menjadi 66,6% dengan nilai rata-rata kelas 85,15.

Kata kunci: *Keaktifan Belajar Peserta Didik, Pembelajaran PPKn, Team Games Tournaments*

ABSTRACT

The learning process in PPKn lessons should be able to be held interactively, inspiring, fun, challenging, motivating students to participate actively, and providing sufficient space for initiative, creativity, and independence in accordance with the talents, interests, and physical and psychological development of students. . By implementing Team Games Tournaments in the teaching and learning process to be able to improve student achievement with the Team Games Tournaments Method will motivate students to continue to excel. Can improve the PPKN learning presentation of class VI students at SDN 008 Tembilihan Hulu. The results from the practical value of the cycle, the percentage of learning completeness is 6.6% with an average class value of 61.5 in cycle 1, presentation to learning demands increases to 33.3% with an average value class average of 75.8 and in cycle 2 the presentation of learning completeness increased again to 66.6% with an average class value of 85.15.

Keywords: *Studen Learning Activeness, Civic Education Learning, Team Games Tournaments*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tata aturan hidup masyarakat Indonesia yang menunjang kehidupan yang teratur dan mendorong peningkatan kehidupan peserta didik mampu memahami bagaimana harus berperilaku sesuai dengan aturan yang ada dalam masyarakat dan yang dibuat oleh negara.

Proses pembelajaran dalam pelajaran PPKn, seharusnya dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam prakteknya bahwa kecenderungan peserta didik beranggapan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, bahkan lebih dari itu PPKn dipandang sebagai mata pelajaran hafalan semata. Kenyataannya aktivitas belajar siswa yang pasif, seperti malas bertanya, dan tidak fokus pada saat proses belajar-mengajar diakibatkan oleh tidak adanya variasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Kecenderungan tersebut selain membuat peserta didik merasa jenuh terhadap pembelajaran juga akan mengurangi minat belajar peserta didik sehingga diikuti juga dengan penurunan hasil belajar. Selain hal tersebut, pembelajaran PPKn aktivitas guru lebih menonjol dari pada kegiatan peserta didik sehingga peserta didik tidak kreatif, tidak mandiri dalam belajar dan belajar terbatas pada hafalan materi pelajaran saja. Faktor penyebab ketidakmandirian peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari aktivitasnya seperti tidak mau mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan karena takut salah, kurang semangat dan tidak antusias, rasa ingin tahu yang rendah sehingga motivasinya juga rendah. Peserta didik hanya menunggu materi pembelajaran yang di sajikan oleh guru.

Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran PPKn bergantung pada kemampuan guru dalam memahami dan memilih suatu model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran PPKn. Ketepatan penggunaan metode pembelajaran tersebut sangat bergantung pada tujuan dan isi proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui masalah kemandirian belajar selama ini sering terabaikan, seperti yang terjadi di SDN 008 Tembilahan Hulu.

Kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar dapat dilihat dalam kegiatan belajar mengajar seperti malas dalam belajar, tidak aktif dalam tanya jawab, tidak aktif dalam diskusi, jarang bikin latihan.keaktifan belajar tersebut hanya sebagian kecil yaitu 25% yaitu hanya 5 orang peserta didik dari 20 orang peserta didik

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti membuat judul PTK yaitu “Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn dengan team games tournaments pada kelas VI SDN 008 Tembilahan Hulu Kab. Indragiri Hilir.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perencanaan pelaksanaan penelitian terdiri dari 3 siklus yaitu :

Siklus

1. Perencanaan (Planning)

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi bahan pembelajaran :

- 1) Menyusun RPP
- 2) b.Menyiapkan media pembelajaran berupa LKPD
- 3) c.Menyiapkan lembar tes
- 4) d.Menyiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Perangkat penelitian Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas digunakan beberapa perangkat penelitian sebagai berikut :

a. Rencana Pembelajaran

Skenario pembelajaran dengan pokok bahasan perpangkatan dan akar yang berisi tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, tentang bagaimana menerapkan metode variasi sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran

b. Media Pembelajaran

Alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, dalam rangka mempermudah proses pembelajaran dengan metode variasi

c. Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan beberapa analisa, antara lain :

- 1) Lembar observasi Lembar observasi guru digunakan untuk mengungkapkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - 2) Soal tes Berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda dan uraian. Soal tes dikerjakan secara individu oleh siswa. Tes digunakan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, tes diadakan setiap akhir siklus. Dari hasil tes pada siklus satu dan dua dapat ditarik kesimpulan ada tidaknya peningkatan hasil tes yang dilaksanakan. Data yang diperoleh dari hasil ulangan siswa digunakan untuk mengetahui hasil ketuntasan klasikal maupun individual.
 - 3) Angket/ Kuisisioner Angket diberikan setelah proses pembelajaran berakhir pada akhir siklus. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa tentang kekurangan, kelebihan atau kendala yang ada serta saran peserta didik terhadap proses pembelajaran.(masukkan dipelaksanaan)
3. Observasi (Observing)
- Observasi dilaksanakan oleh obsever, yang dilakukan oleh teman sejawat, hal yang diobsevasi:
- a. Pelaksananaan metode pembelajaran team games tournamets.
 - b. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
4. Refleksi (Reflecting)

Tahap ini merupakan tahap menganalisa, mensintesa, hasil dari catatan selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan instrumen lembar pengamatan, kuesioner, dan tes. Dalam refleksi melibatkan siswa, teman sejawat yang mengamati dan kepala sekolah. Untuk melakukan perencanaan pada siklus berikutnya, peneliti mengidentifikasi dan mengelompokkan masalah yang timbul pada pembelajaran siklus I

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Nilai Pra Siklus, Siklus I dn Siklus II Kelas VI

SDN 008 Tembilahan Hulu Kegunaan Fitur Instagram untuk Owner

NO	SUBJEK	PRA SIKLUS	KET	SIKLUS 1	KET	SIKLUS II	KET
1	Ahmad Rizky	60	BT	70	BT	79	T
2	Adam	57	BT	65	BT	78	T
3	Bachtiar	70	BT	79	T	90	T
4	Zulfahriani	69	BT	75	BT	76	BT
5	Bakso Muhammad Afrizal	60	BT	70	BT	75	BT
6	Sofyan	60	BT	69	BT	77	BT
7	Irfan Azmi	60	BT	80	T	90	T
8	Fitriani	79	T	85	T	100	T
9	Risma Novriani	75	BT	80	T	89	T
10	Leni Agustin	60	BT	79	T	87	T
11	Siti Hajrah	66	BT	79	T	80	T
12	Juliyana	68	BT	80	T	87	T
13	Riyanti	67	BT	75	BT	80	T
14	Risma Ayu Lestari	60	BT	75	BT	79	T
15	Alfi Syahrini	0	BT	75	BT	80	T
16	Rafi Ramadhani	72	BT	80	T	96	T
17	Jumiati	59	BT	70	BT	70	BT
18	Besse Nirmala Dewi	68	BT	78	T	89	T
19	Ade Mulyani	50	BT	70	BT	73	BT
20	Sania Febrianti	70	BT	82	T	88	T
JUMLAH		1230		1516		1663	
RATA -RATA		61,5		75,8		83,15	

Dilihat dari tes Prestasi pra Siklus ketentuan belajar hanya dapat dituntaskan oleh seorang siswa saja dengan persentase 6,6% sedangkan tes prestasi pada siklus 2 dapat diketahui bahwa presentasi ketuntasan belajar 33,3% dengan rata-rata prestasi 75,8 Siswa yang tuntas belajar berjumlah ada 10 anak sedangkan yang belum tuntas ada 10 anak sedangkan siklus kedua dapat diketahui presentasi ketentuan belajar adalah 66,66% dengan rata-rata nilai 83,15 dimana siswa

yang tuntas sebanyak 15 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa di mana KKM mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah 78 kenaikan presentasi peningkatan siswa dari siklus I dan siklus II 2 kali lipat.

Pembahasan

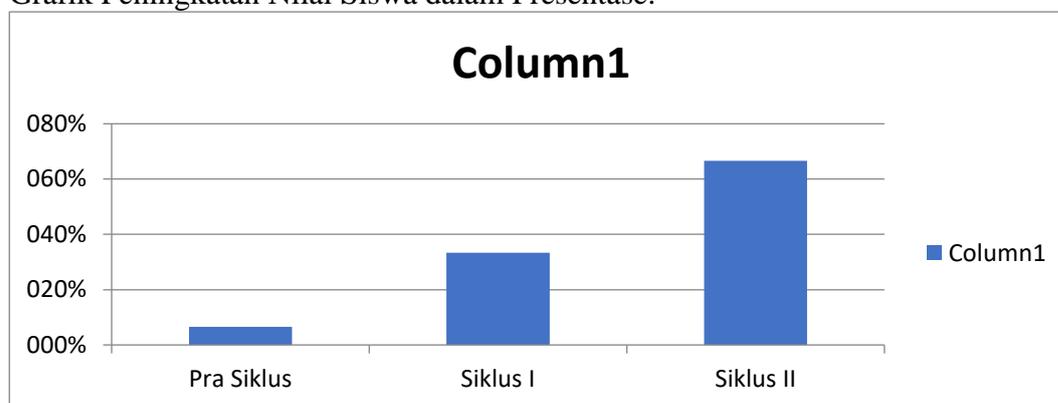
Dengan menerapkan *Team Games Tournaments* dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan Metode Team Games Tournaments akan memotivasi siswa untuk terus berprestasi

Dengan melihat hasil prestasi siswa dari mulai pra siklus dengan siklus 1 dan siklus 2 dapat kita lihat peningkatan hasil belajar siswa di mana siswa yang nilai di bawah standar dan di atas standar KKM dapat kita lihat dengan grafik di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatann nilai siswa dalam persentase

Pra Siklus	6,60%
Siklus I	33,30%
Siklus II	66,60%

Grafik Peningkatan Nilai Siswa dalam Presentase.

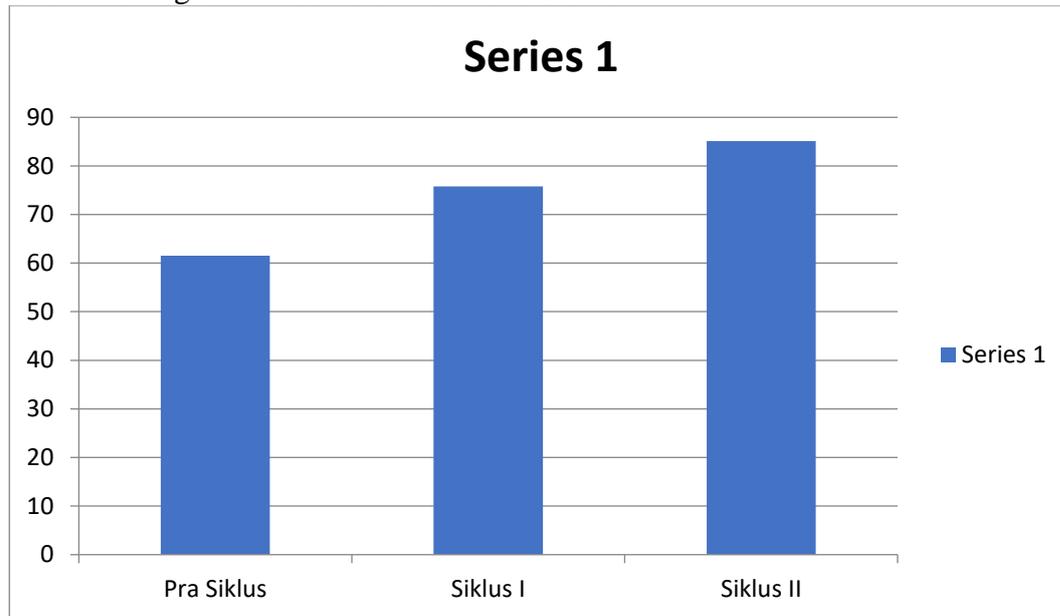


Sedangkan peningkatan belajar siswa dapat dilihat pada rata-rata nilai kelas yang dilakukan dengan mengadakan tes tertulis mulai pra siklus di mana jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 1230 dengan rata-rata kelas 117,143. pada siklus 1 setelah dilakukan tes tertulis ada peningkatan nilai rata-rata kelas dengan jumlah 1516 dengan rata-rata kelas 144,381 sedangkan siklus 2 diadakan tes jumlah nilai keseluruhan siswa menjadi 1663 dengan nilai rata-rata kelas 158,381

Tabel 2. Peningkatan Rata-rata Nilai Kelas Siswa

Pra Siklus	61,5
Siklus I	75,8
Siklus II	85,15

Grafik Peningkatan Rata-rata nilai Kelas Siswa



Peningkatan prestasi siswa ini dapat pula dilihat melalui Observasi yaitu dampaknya kepada semangat belajar siswa. sebelum diadakan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournaments* hampir semua siswa malas dalam memproses belajar mengajar. ketika diadakan strategi pembelajaran *Team Games Tournaments* semangat belajar siswa mulai meningkat di mana siswa yang malas pada pra siklus ada 17 siswa yang malas belajar dan dan siswa yang rajin dan bersemangat belajar ada 3 siswa dengan presentasinya 19,8% pada siklus 1 siswa yang rajin dan bersemangat belajar menjadi 10 siswa dengan presentasinya 66% dan yang malas belajar 5 siswa sedangkan pada siklus 2 siswa yang malas hanya dua siswa dan yang rajin belajar serta bersemangat menjadi 17 siswa dengan presentasinya 85,8%

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 008 Tembilihan Hulu dengan strategi pembelajaran *Team Games Tournaments* untuk meningkatkan presentasi siswa dapat kita simpulkan sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan presentasi belajar PPKN siswa kelas VI SDN 008 Tembilihan Hulu hasil dari nilai prak siklus persentase ketuntasan belajar 6,6% dengan nilai rata-rata kelas 61,5 pada siklus 1 presentasi ke tuntunan belajar meningkatkan menjadi 33,3% dengan nilai rata-rata kelas 75,8 dan pada siklus 2 Presentasi ketuntasan belajar meningkat lagi menjadi 66,6% dengan nilai rata-rata kelas 85,15
2. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas 8 SDN 008 Tembilihan Hulu persentase semangat belajar siswa pada para siklus adalah 19,8%, kemudian melingkar pada siklus 2 menjadi 66%, kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 85,8%

5. DAFTAR PUSTAKA

- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perum Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana. 2005. *Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Diakses dari internet, blog Ulum tentang *Curriculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program* dalam Oemar Hamalik (2009: 20-21) tanggal 21 Agustus 2019.
- Kurniasari. 2006. diakses dari internet abdulgofuroke pada tanggal 21 Agustus 2019.
- Slavin. 2008. diakses dari internet, Ekocin blog pada tanggal 21 Agustus 2019.
- Suarjana. 2000. diakses dari internet modelpembelajarankooperatifblogspot, tanggal 21 Agustus 2019.