



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN PPKN**

**Improving Learning Outcomes With Cooperative Learning Model Type Teams
Games Tournament Using Audio Visual Media In Civics Learning**

¹* Erwin Nara

¹Sekolah Menengah Pertama Negeri I Hilir timur tengah, Seruyan, kotawaringin timur, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
April 2022

Dipublikasi
Juni 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif menggunakan media Audio Visual pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. (2) Meningkatkan hasil belajar PPKN peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif menggunakan Media audio visual. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII pada Sekolah Menengah Pertama Negeri I seruyan hilir timur tengah yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes serta untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran PPKN dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif menggunakan media audio visual dengan kriteria baik. Hal ini dapat dilihat semakin aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus I aktivitas belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,3 dengan kriteria baik dan pada siklus II aktivitas belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,58 dengan kriteria baik. (2) Ada peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan menggunakan model pembelajaran kooperatif menggunakan media audio visual. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal yang diperoleh peserta didik dengan nilai rata-rata 56,25 dengan ketuntasan klasikal 50%, mengalami peningkatan pada siklus I yakni memperoleh nilai rata-rata 65 dengan ketuntasan klasikal 75% dan lebih meningkat pada siklus II yakni memperoleh nilai rata-rata 73,3 dengan ketuntasan klasikal 91,7%

Kata kunci: model kooperatif, teams games tournament, audio visual, pendidikan kewarganegaraan

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the learning activities of students with the Cooperative Learning Model using Audio Visual media in civic education learning. (2) Improving student learning outcomes of PPKN by using the Cooperative Learning Model using audio-visual media. This type of research is Classroom Action Research. The subjects of this study were students of class VIII at the State Junior High School I Seruyan downstream, the middle east, amounting to 24 people. Data collection techniques used were observation and tests and to analyze the data in this study used qualitative and quantitative analysis. The results of this study indicate: (1) the learning activities of students at the time of learning Civics by using a cooperative learning model using audio-visual media with good criteria. It can be seen that the more active students are in participating in learning activities. In the first cycle of learning activities, students obtained an average score of 3.3 with good criteria and in the second cycle of learning activities students obtained an average score of 3.58 with good criteria. (2) There is an increase in civic education learning outcomes using cooperative learning models using audio-visual media. This can be seen from the results of the initial test obtained by students with an average score of 56.25 with 50% classical completeness, an increase in the first cycle, namely obtaining an average score of 65 with 75% classical completeness and further increasing in the second cycle, namely get an average score of 73.3 with classical completeness 91.7%.

Keywords: cooperative model, teams games tournament, audio visual, civic education

*e-mail :
erwinaranara@gmail.com

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Majunya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan itu sendiri. Komplikasinya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang dapat diandalkan dan mampu berkompetensi, selain pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi (Muspawi, 2017). Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tidak lepas dari pengaruh dunia pendidikan. Pendidikan mampu meningkatkan mutu kualitas kehidupan bangsa, pendidikan juga akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, terampil, dan berpotensi dalam memajukan suatu bangsa (Nurjanah, 2021). Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian menjadikan seorang individu berpengetahuan dan berahlak mulia. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga mempunyai keterampilan yang tinggi, berbudi pekerti yang luhur dan mempunyai semangat yang tebal sehingga menjadi manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri, kemudian secara bersama-sama membangun bangsanya. Undang undang RI nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha Bersama untuk mewujudkan proses belajar agar peserta didik mampu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya (Fuja, Siti & Fujiawati, 2016).

Pendidikan Dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi pendidikan menengah. Adapun tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah untuk memperoleh

pendidikan dari guru yang memberi pelajaran, meningkatkan potensi belajar serta mengetahui sejauh mana tingkat disiplin belajar peserta didik di sekolah (Setiawan, 2020). Ketika di Sekolah diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan sebaik mungkin, agar pengetahuan yang di peroleh menjadi lebih banyak, akan tetapi bagaimana caranya supaya peserta didik memperoleh pengetahuan dengan sebaik mungkin di sekolah. Dalam hal ini keaktifan dalam interaksi pada saat pembelajaran di sekolah sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, baik interaksi peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan peserta didik (Bhakti & Safitri, 2017). Guru merupakan kunci utama dalam peningkatan mutu pendidikan dan bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan serta menciptakan suasana yang mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran (Suprpto, 2012). Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. Dalam proses pembelajaran guru mengajarkan beberapa mata pelajaran kepada peserta didik. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan adalah sebuah upaya sadar dan terencana dalam mencerdaskan kehidupan bangsa untuk warga negaranya dengan memupuk jati diri dan moralitas bangsa sebagai dasar untuk pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara demi keberlanjutan Kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara (Harimurti et al., 2020). pendidikan kewarganegaraan adalah suatu metode pendidikan, yang diperoleh dari nilai nilai Pancasila sebagai kepribadian nasional, dalam rangka untuk meningkatkan dan melestarikan keleluhuran moral dan perilaku

masyarakat, yang terkait dalam budaya bangsa jaman dahulu (Rindrayani, 2020). Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang mempunyai tujuan penting dalam pembentukan jati diri setiap individu yang hidup dalam kedidupan bermasyarakat yang majemuk.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikelas tersebut adalah 75 untuk mata pelajaran PPKN. Peserta didik di kelas berjumlah 23 orang peserta didik. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa guru menggunakan kurikulum 2013. hasil ulangan harian peserta didik mata pelajaran PPKN belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan KKM pada mata pelajaran matematika yaitu 75 didapati dari 23 orang peserta didik ada 14 orang 60,87% yang tidak mencapai KKM 75 yang mencapai KKM ada 9 orang peserta didik 39,15%. Ini terjadi karena pada saat pembelajaran peserta didik kurang aktif, pada saat pembelajaran banyak peserta didik masih bergantung pada guru, dan masih banyak peserta didik yang kesulitan mempelajari materi pada mata pelajaran matematika.

Fenomena semacam ini tentu saja tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari fenomena tersebut peneliti berpikir bahwa penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan kelompok dengan banyak anggota kelompok 4 sampai 5 sehingga memaksimalkan peran dari tiap anggota untuk berkontribusi dalam kelompoknya dan membuat peserta didik berperan aktif dalam kelompoknya. Pada saat berpasangan memungkinkan peserta didik berdiskusi saling berbagi pengetahuan atau pendapat dan mengembangkan ide peserta didik, menghargai pendapat orang lain serta memberi kesempatan antara peserta didik yang satu belajar pada peserta didik lain yang

menjadi anggota kelompoknya. Pada saat berkelompok dan berkerja sama merupakan kegiatan dimana kelompok peserta didik yang satu berdiskusi dengan seluruh anggota kelompok peserta didik yang lain sehingga membuat pembelajaran menjadi aktif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan dampak positif dimana adanya permainan didalamnya, dan juga adanya turnamen pada hasil belajar PPKN. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu alternatif ditambah dengan media pembelajaran seperti media audio visual. Media pembelajaran audio visual adalah sebuah komponen yang berfungsi dan digunakan sebagai alat menyampaikan pesan pembelajaran maupun sebagai sumber belajar yang mengandung materi pembelajaran serta informasi yang diberikan kepada peserta didik agar dapat merangsang peserta didik untuk semangat belajar, dengan menggunkankan gambar gerak dan suara (Hanif, 2020). Peserta didik akan tertarik dan lebih memperhatikan apa yang mereka lihat dan peserta didik lebih fokus dalam belajar. Berdasarkan kondisi tersebut maka diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memperoleh kebenaran ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan, antara lain dengan melakukan penelitian yang berjudul meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan media audio visual pada pembelajaran PPKN

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model dari milik kemiis dan MC taggart yang membentuk model spiral (Putra et al., 2019). Penelitian tindakan kelas dapat mengarahkan para guru untuk melakukan kolaborasi, refleksi, dan bertanya satu lain dengan tujuan tidak hanya tentang program, tetapi juga membantu para guru mengembangkan hubungan-hubungan personal. Kehadiran

peneliti tindakan kelas ini adalah sebagai bentuk dari tujuan dari sebuah tindakan yang dimana menemukan permasalahan yang dikelas untuk memberikan solusi. Dari hal tersebut, berarti peneliti memiliki peran ganda, yaitu sebagai peneliti dan pendidik. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 23 orang. Dalam pengumpulan data ada beberapa macam teknik pengumpulan data yang di pakai yaitu pengamatan, atau observasi, tes, dan dokumentasi (Fatchurahman et al., 2022). Data yang diolah melalui instrumen yang telah dikumpulkan sebelumnya diolah menjadi dua jenis data yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dikatakan jika aktivitas belajar peserta didik mencapai skor rata rata 3 dengan kriteria baik dan hasil belajar mencapai ketuntasan individual 75 dan secara klasikal 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik maka diperoleh hasil aktivitas peserta didik meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I skor yang diperoleh peserta didik adalah 66 dengan rata-rata 3,3 dan persentase 82,5% sedangkan pada siklus II skor yang diperoleh peserta didik adalah 81,5 dengan rata-rata 3,58 dengan persentase 89,38%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Games Tournament berbantuan media audio visual sangat baik.

Dalam hipotesis tindakan menyatakan untuk aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan kooperatif tipe Games Tournament berbantuan media audio visual baik. Namun setelah dilakukan penelitian, data yang diperoleh untuk aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe Games Tournament berbantuan media

audio visual mencapai kriteria sangat baik. Pencapaian ini melebihi dari indikator yang telah ditetapkan untuk menentukan keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan LKPD yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan menggunakan model kooperatif tipe Games Tournament berbantuan media audio visual pada materi pengukuran sudut peserta didik mampu memahami masalah kontekstual berupa soal pada LKPD dengan bantuan media video saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran. Peserta didik juga mampu berdiskusi dan bekerja sama dimasing-masing kelompok melalui soal latihan yang diberikan di LKPD, selanjutnya peserta didik mempresentasikan jawaban didepan kelas. Setelah selesai semua kelompok presentasi, semua kelompok peserta didik beramin permainan yang diturnamenkan, setelah menentukan kelompok peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi mendapatkan penghargaan dan hadiah.

Melalui penggunaan model kooperatif tipe Games Tournament berbantuan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran dapat memacu dan membuat aktivitas peserta didik lebih aktif sehingga tidak hanya satu atau dua orang peserta didik yang aktif akan tetapi semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya bergantung dengan guru. Selain itu peserta didik pun sangat bersemangat.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik maka diperoleh hasil belajar peserta didik dari tes awal, tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II. Pada tes awal persentase ketuntasan klasikal peserta didik hanya mencapai 50% dengan kategori tidak tercapai, siklus I persentase ketuntasan klasikal mencapai 75% dengan nilai rata-rata 65 kategori tidak tercapai, siklus II ketuntasan klasikal meningkat hingga mencapai 91,7% kategori

tercapai dengan nilai rata-rata 83,3. Berdasarkan hasil model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media audio visual pada mata pelajaran matematika dengan materi pengukuran sudut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil belajar di atas dapat kita ketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament serta berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, peneliti menggunakan media audio visual (video) untuk mempermudah penyampaian materi. Selain itu peneliti juga menerapkan model TGT sehingga peserta didik dapat menyelesaikan latihan yang diberikan mengarahkan peserta didik agar dapat berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah dan mampu mendiskusikan serta membandingkan jawaban saat berada di dalam kelompok. Penerapan model inilah yang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih menguasai materi pembelajaran dan hasil belajar matematika peserta didik pun meningkat.

KESIMPULAN

Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran matematika pada materi pengukuran sudut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media audio visual dengan kriteria baik. Ada peningkatan hasil belajar matematika pada materi pengukuran sudut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

Bhakti, C. putra, & Safitri, N. E. (2017). Peran

Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling Perkembangan. *Jurnal Konseling*, 3(1), 104–113.

Fatchurahman, M., Setiawan, M. A., & Karyanti, K. (2022). Evaluation of the CSE-UCLA model on the performance of school counselor in Indonesia. *Perspektiv Naudi i Obrazovania – Perspectives of Science and Education*, 56(2), 561–572. <https://doi.org/10.32744/pse.2022.2.33>

Fuja, Siti, F., & Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.

Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>

Harimurti, Y. W., Fauzan, E. M., Purbasari, I., & Yulianingsih, I. (2020). Consensus as democratic education on the village consultative body election in Bangkalan. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 84–110.

Muspawi, M. (2017). Menata Pengembangan Karier Sumber Daya Manusia Organisasi. *Jurnal Ilmiah Universitas Btanghai Jambi*, 17(1).

Nurjanah, E. (2021). Kesiapan Calon Guru SD dalam Implementasi Asesmen Nasional. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).

Putra, C. A., Setiawan, M. A., Jailani, M., Permadi, A. S., & Palangkaraya, U. M. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 311–320.

Rindrayani, S. R. (2020). The implementation of character education in Indonesia high school curriculum program. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1), 304–312.

<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080137>

- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.80>
- Suprpto, -. (2012). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.632>
- Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKn untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 18-28. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.828>
- Jailani, Muhammad; Qudsiyah, Ummi. Integrasi Problem Based Learning Dengan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Di SMA Muhammadiyah I Palangkaraya. *Soedirman Economics Education Journal*, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 55 - 71, apr. 2020. ISSN 2686-6277