PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V

Lutfi Azizatun Nisaak1, Wawan Shokib Rondli2, Much Arsyad Fardani3 1 2
3Universitas Muria Kudus
1lutfiazizatunnisaak@gmail.com, 2wawan.shokib@umk.ac.id,
3arsayd.fardhani@umk.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of conservation at SD 5 Klumpit, Kudus Regency, student learning outcomes in Civics and Indonesian subjects are still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). This is because the learning process is centered on the teacher so that students are less active in participating in learning. The purpose of this study is to improve student learning outcomes using the Teams Games Tournamet (TGT) learning model using quartet card learning media. The method used was Classroom Action Research which was conducted for 2 cycles with 2 meetings in each 1 cycle. By using observation data collection techiques and test. The subjects of this research were all fifth grade students at SD 5 Klumpit. In cycles I and II, PPKn subjects obtained a classical completeness result of 72% to 88%, while the Indonesian language subject obtained a classical completeness of 72% in cycle I to 76% in cycle II. From these results it can be concluded that the TGT learning model using quartet card media can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, TGT, Quartet Card

ABSTRAK

Berdasarkan hasil onservasi di SD 5 Klumpit Kabupaten Kudus, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT) berbantuan media pembelajaran kartu kuartet. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama 2 siklus dengan setiap 1 siklus dua kali pertemuan. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan tes. Subjek peneletian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 5 Klumpit. Pada siklus I dan II mata pelajaran PPKn memperoleh hasil ketuntasan klasikal 72% jadi 88%, sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh ketuntasan klasikal 72% siklus I jadi 76% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT menggunakan media kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, TGT, Kartu Kuartet

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan guru dan model pembelajaran selalu menjadi elemen penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya model dan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dari guru untuk diterima oleh siswa agar mudah dipahami. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Haerullah, 2017) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengelompokan siswa menjadi kelompok kecil yang bersifat heterogen yaitu pengelompokan siswa dengan latar belakang yang berbeda untuk saling mempelajari materi pembelajaran secara maksimal. Selain menggunakan model pembelajaran media juga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi sehingga dapat diterima siswa dengan tepat. Dengan adanya dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan (Mufatikhahet al., 2023)

Proses belajar mengajar yang baik adalah siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Rusfriyanti et al., 2023) kegiatan belajar mengajar siswa dapat dipengaruhi beberapa faktor diantaranya adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Dari wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD 5 Klumpit sistem pembelajarannya masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*) guru hanya menjelaskan materi pada buku pelajaran dan siswa diberi tugas, sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia kurang maksimal. Seharusnya dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif siswa dilibatkan langsung dalam prosesnya pembelajaran sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Students Center Learning*). Berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa menganggap bahwa mata pelajaran PPKn itu membosankan karena terlalu banyak bacaan dan hafalan materi menjadisalah satu penyebab hasil belajar siswa yang rendah. Karena pada dasarnya

pembelajaran PPKn kurang menarik serta kurang diminati oleh siswa baik dari jenjang sekolah dasar hingga menengah atas (Mutofifin et al., 2022).

Penggunaan model yang tepat dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Center Learning)* dengan siswa yang aktif dan dilibatkan dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Yanti et al., 2020) dalam proses pembelajaran aktivitas siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat didukung juga dengan adanya model pembelajaran mempermudah proses pembelajaran sehingga lebih efektif. Pembelajaran yang menarik serta disukai siswa dapat terwujud apabila guru menggunakan model pembelajaran kooperatif (Anam et al., 2023)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa aktif, percaya diri dan dapat mengembangkan persaingan yang sehat antar siswa. Menurut (Haerullah, 2017) model pembelajaran TGT merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, proses pembelajaran yang manantang dan menyenangkan serta dapat meningkatkan proses berpikir kritis siswa. Menurut (Tukiran et al., 2017) sintaks model pembelajaran yaitu: (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran, (2) Siswa dibentuk menjadi kelompok belajar untuk mengikuti turnament, (3) Pertandingan/ turnament antar tim dengan kemampuan yang berbeda,

(4) Penentuan pemenang dalam tim, Pemberian pengahargaan kepada siswa yang berhasil dalam pertandingan. Pada penelitian peneliti juga menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dimana dalam penelitian siswa akan di tandingkan dengan satu timnya untuk memperoleh pemenang dan dari pemenang tersebut akan diberikan kuis atau pertanyaan sehingga dapat memperoleh juara 1-4.

Menurut (Matlin, 2020) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan benar dan eferktif. Media

pembelajaran yangdigunakan pada penelitian ini adalah kartu kuartet. Menurut (Samsiyah et al., 2021) kartu kuartet merupakan media kartu bergambar yang terdapat keterangan tentang gambar tersebut dengan dikelompokkan 4 kartu dengan sub judu yang berbeda.

Dalam penelitian ini terdapat 13 jenis kartu yang sama atau dengan total kartu 42 kartu. Langkah-langkah permainan kartu kuartet yaitu: (1) Pemain terdari dari 2-6 siswa, (2) Pemain diberi kartu secara acak serta sisa kartu ditaruh ditengah, (3) Pemain pertama akan bertanya kepada pemain lain, apakah pemain lain memiliki kartu yang sama, (4) Jikapemain lain memilikinya ia harus memberikan kartunya kepada lawan,

(5) Langkah selanjutnya dilakukan secara berulang hingga pemain dapat mengumpulkan kartu sebanyak mungkin. Dari langkah permainan kartu kuartet tersebut siswa akan terus mengulangi bacaan yang ada pada kartu yang berisikan materi pembelajaran, karena adanya pengulangan kata tersebut siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dengan permainan. Singga siswa dapat belajar dengan bermain. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Istiqomah et al., n.d.) bahwa media kartu kuartet dapat meningkatlan hasil belajar siswa pada materi PPKn Hak dan Kewajiban.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada diatas, sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yangberjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD 5 Klumpit”. Serta tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia ranah pengetahuan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis & MC Taggart dalam (Mahmud & Priatna, 2008) penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahap

penelitian tersebut saling berhubungan. Dalam pelaksanaan penilian ini dilakukan pada setiap siklus, siklus berikutnya merupakan perbaikan dari siklus I. Pada setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD 5 Klumpit Kabupaten Kudus pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Vdengan total 25 siswa yang terdiri dari
14 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Dengan adanya penelitian tindakan kelas diharapakan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas guru dalam mengajar. Sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan diIndonesia.

Rata-rata	75,36
Siswa Tuntas	13
Siswa Tidak Tuntas	12
Ketuntasan Klasikal	52%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada awal penelitian tindakan kelas dilakukan kegiatan pra siklus, peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap siswa kelas V SD 5 Klumpit, selain itu peneliti juga mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas
yang bertujuan untuk memperoleh data. Dari hasil observasi peneliti memperoleh data hasil ulangan siswa kelas V SD Klumpit pada mata Pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Dari data tersebut peneliti dapat mengetahui ketuntusan hasil belajar siswa pada Pra-Siklus. Berikut ini rincian data pra-siklus.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pra-SiklusMata Pelajaran PPKn

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Rata-rata	74,52

Siswa Tuntas	11
Siswa Tidak Tuntas	14
Ketuntasan Klasikal	44%

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50

Dari hasil nilai ulangan siswa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75 pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Setelah mendapakan data pra siklus peneliti melakukan penelitian siklus I dan II yang dilakukan selama 4 hari karena dalam satu siklus terdapat dua kali pertemuan. Pada siklus I diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I Mata Pelajaran PPKn

Rata-rata	82,4
Siswa Tuntas	18
Siswa Tidak Tuntas	7
Ketuntasan Klasikal	72%

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Rata-rata	78
Siswa Tuntas	18
Siswa Tidak Tuntas	7
Ketuntasan Klasikal	72%

Berdasarkan data siklus I masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan kurang dari indikator keberhasilan siswa yaitu 76%. Dari data tersebut masih perlu adanya perbaikan pada siklus II. Sama halnya dengan siklus I pada siklus II akan ada dua kali pertemuan. Kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD 5 Klumpit. Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus II diperoleh nilai hasil belajar dengan tes tertulis sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Belajar Siswa Siklus II Mata Pelajaran PPKn

Rata-rata	85,56
Siswa Tuntas	22
Siswa Tidak Tuntas	3
Ketuntasan Klasikal	88%

Tabel 6 Hasil Belajar Siswa Siklus II Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Rata-rata	78,4
Siswa Tuntas	19
Siswa Tidak Tuntas	6
Ketuntasan Klasikal	76%

Berdasarkan data dari siklus II dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan mata pelajaran PPKn memperoleh ketentusan klasikal 88% dan Bahasa Indonesia 76%.Dari siklus I dan II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Maka penelitian tindakan kelas dengan menggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SD 5 Klumpit Kabupaten Kudus bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan BahasaIndonesi.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.

Haerullah, A. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)*.

Istiqomah, A. S., Erita, Y., & Latifah, N. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantukan Permainan Kartu Kwartet Istiqomah As Sayfullooh, Yeni Erita, Nafsi Latifah*.

Mahmud, & Priatna, T. (2008).*PENELITIAN TINDAKAN KELAS Teori dan Praktik* (I. Suntana (ed.)). Tsabita (Kelompok Sahifa).

Matlin, M. W. (2020). Kognitif. In *Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1). Mufatikhah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 465–471. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667

Mutofifin, M., Su'ad, & Rondli, W. S. (2022). What Are Meaningful Social Interactions in Today's Media Landscape? A Cross-Cultural Survey. Social Media + Society. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2022, 8 (17), 288-297*, *8*(September), 288–297.

Rusfriyanti, R. B., Rondli, W. S., Muria, U., Negeri, S. D., & Kudus, U. M. (2023). *IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN*

HASIL BELAJAR SISWA SD. *9*(2), 83– 90.

Samsiyah, S., Hermansyah, H., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 119. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.119-126

Tukiran, T., Faridli, E. M., & Harminto, S. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*.

Yanti, N. H., Murtono, & Fardani, M. A. (2020). Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(2), 248–261.