

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEMA SAHABAT KITA MUATAN PPKN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING, NUMBERED HEAD TOGETHER, DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DI SDN TELUK TIRAM 2 BANJARMASIN

Improving the Activities and Learning Results of Our Friends in PPKn Using Problem Based Learning, Numbered Head Together, and Teams Games Tournament Models at SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin

Salsabila^{1*}

Asrani²

*^{1,2} Universitas Lambung
Mangkurat, Banjarmasin
Kalimantan Selatan, Indonesia

*email: sbila5255@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada situasi hasil peserta didik dengan rendahnya aktivitas belajar, bertumpu pada kurangnya kreasi model pembelajaran yang inovatif untuk digunakan guru. Kombinasi Problem Based Learning, Numbered Heads Together and Teams Games Tournament menjadi acuan dalam kajian, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan rancang tindakan kelas (PTK) dalam kurun 4 kali pertemuan pada siswa semester genap kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan 1 mencapai kriteria "baik" dengan skor 28, pertemuan 2 mencapai kriteria "baik" dengan skor 33, pertemuan 3 mencapai kriteria "sangat baik" dengan skor 34, dan pertemuan 4 mencapai kriteria "sangat baik" dengan skor 36. Aktivitas Siswa pada pertemuan 1 mencapai kriteria "kurang aktif", pertemuan 2 mencapai kriteria "kurang aktif", pertemuan 3 mencapai kriteria "aktif" dan pertemuan 4 mencapai kriteria "sangat aktif". Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada pertemuan 1 mencapai 60%, pertemuan 2 mencapai 65%, pertemuan 3 mencapai 85%, dan pertemuan 4 mencapai 90%. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa kombinasi model Problem Based Learning, Numbered Heads Together dan Teams Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar khususnya pada Tema Sahabat Kita.

Kata Kunci:

Aktivitas
Hasil Belajar
Problem Based Learning
Numbered Head Together
Teams Games Tournament

Keywords:

Activity
Learning outcomes
Problem Based Learning
Numbered Heads Together
Team Games Tournament

Abstract

This study focuses on the situation of student outcomes with low learning activity, based on the lack of innovative learning model creation for teachers to use. The combination of Problem Based Learning, Numbered Heads Together and Teams Games Tournament is a reference in the study, using a qualitative and quantitative approach with a classroom action design (PTK) within 4 meetings in even semester students of grade V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin totaling 20 people. The results of this study indicate that teacher activity at meeting 1 reached the "good" criteria with a score of 28, meeting 2 reached the "good" criteria with a score of 33, meeting 3 reached the "very good" criteria with a score of 34, and meeting 4 reached the "very good" criteria with a score of 36. Student activity at meeting 1 reached the "less active" criteria, meeting 2 reached the "less active" criteria, meeting 3 reached the "active" criteria and meeting 4 reached "very active". The classical completeness of students' learning outcomes at meeting 1 reached 60%, meeting 2 reached 65%, meeting 3 reached 85%, and meeting 4 reached 90%. Based on these findings, it can be concluded that the combination of Problem Based Learning, Numbered Heads Together and Teams Games Tournament models can improve learning activities and outcomes, especially on the Sahabat Kita Theme.

PENDAHULUAN

Seiring majunya zaman yang semakin modern, disertai pengaruh yang disebabkan oleh adanya

globalisasi menuntut manusia harus semakin bermutu dan berkualitas. Masyarakat diharapkan dapat menguasai ilmu pengetahuan, teknologi serta memiliki skill agar dapat menerapkan dan mengembangkannya

sesuai kebutuhan zaman.. Salah satu upaya tepat dalam menyiapkan SDM berkualitas ialah melalui pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan penduduk, akan menunjukkan kualitas SDM di dalamnya.

Pendidikan sebagai suatu usaha peningkatan intelektual yang didapat melalui lembaga formal atau informal agar manusia memperoleh kualitas pematangan diri; cermat dan teliti sehingga tidak menimbulkan permasalahan di kemudian hari. Maka dari itu perlu adanya rumusan dalam pendidikan agar dasar dari moral bisa terbentuk pada peradaban bangsa (Aziizu, 2015:295-296).

Pendidikan nasional bertujuan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 sebagai fungsi dari berkembangnya kemampuan serta watak peradaban bangsa dalam rangka kecerdasan yang bermartabat, dalam iman dan taqwa kepada Tuhan Maha Esa, akhlak mulia, sehat, cakap, kreatif hingga mandiri dalam tanggung jawab negara demokratis.

Kurikulum 2013 dalam paparannya menginginkan pola pendidikan yang mencetak generasi dengan karakter produktif, kreatif hingga inovatif. Sebagaimana UU RI NO. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 yang demikian perlunya sebuah perangkat rencana aturan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan atau disebut juga Pendidikan Karakter (Tiara, 2019:22). Pada tahapan Sekolah Dasar (SD) dalam 8 mata pelajaran yang tersedia, ada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PPKn sebagai kebutuhan siswa yang penting dalam perkembangan tingkah laku manusia dalam bernegara, sehingga cerdas dan baik dalam mendukung keberlangsungan bangsa negara. Cantuman standard isi dari terbitan Dediknas No 22 pada 2006 tentang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang fokus pada terbentuknya pemahaman akan hak – hal kewajiban warga negara Indonesia pada amanat Pancasila dan UUD 1945 (Dermawan, 2023:1572).

Dalam PPKn di kelas V Semester 2 ada Tema Sahabat Kita yang menjadi sorotan utama adalah

keragaman sosial budaya agar dikemas semenarik mungkin kesuguhan para siswa agar menjadi rasa syukur bisa hidup dalam masyarakat majemuk dan terikat pada rasa akan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 Januari 2024 yang dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas V yaitu Bapak Muhammad Indra S, S.Pd bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang kurang aktif, kurang memahami materi, dan kurang fokus dikarenakan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut yang menyebabkan pelajaran sulit untuk dicerna oleh siswa. Kurangnya dalam menggunakan model pembelajaran bervariasi, hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Tidak semua siswa aktif, hanya yang itu-itu saja.

Dari hasil wawancara akan masalah pembelajaran, perlu adanya perubahan model pembelajaran sebagai solusi strategi guru dalam meningkatkan kemampuan pada setiap individu siswa dengan mempertimbangkan terbentuknya kelompok belajar dengan hakikat terapan kombinasi 3 model pembelajaran yaitu Problem Based Learning (PBL), Numbered Head Together (NHT), dan Teams Games Tournament (TGT).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik pada kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

Menurut Arikunto, et al., dalam Jannah (2015:31) terdapat 4 tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diantaranya tahapan sebagai berikut: 1) Menyusun rencana (Planning), (2) Pelaksanaan (Acting), (3) Pengamatan (Observing) pengamatan, (4) Refleksi

(Reflecting) sebagai upaya melihat kembali seluruh rangkaian.

Pendekatan penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Yusuf (2014:43) pendekatan kualitatif mengamati suatu kegiatan atau aktivitas yang akan dipaparkan sesuai dengan data yang diperoleh dan diuraikan atau dideskripsikan dengan kalimat secara kualitatif. Sedangkan Pendekatan kuantitatif menurut Amruddin, et al., (2022:9) merupakan penelitian yang menggunakan angka-angka/statistik. Metode penelitian yang juga untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Analisis data aktivitas guru melalui lembar observasi rentang skor dalam 4 kriteria, yaitu:

$$\begin{array}{ll} 4 = \text{Sangat Baik} & 2 = \text{Cukup Baik} \\ 3 = \text{Baik} & 1 = \text{Kurang Baik} \end{array}$$

Dengan kualifikasi penilaian, maka perhitungan skor yang di peroleh oleh guru akan diinterpretasikan sesuai dengan pedoman yang ada, yaitu sebagai berikut:

Faktor yang di amati 10

$$\text{Skor Maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor Minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang Nilai} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} \\ &= 40 - 10 = 30 \end{aligned}$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{30}{4} = 7,5 = 8$$

Pemerolehan nilai aktivitas siswa berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Rentang Skor Aktivitas Guru

Kriteria	Skor
Sangat Aktif	34 - 40
Aktif	26 - 33
Cukup Aktif	18 - 25
Kurang Aktif	10 - 17

Analisis data aktivitas Siswa selama mengikuti pembelajaran dilakukan perhitungan secara individu dan klasikal. Adapun berikut adalah cara pengolahan data aktivitas siswa:

$$\text{Skor Maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor Minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Rentang Nilai} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} =$$

$$40 - 10 = 30$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{30}{4} = 7,5 = 8$$

Pemerolehan nilai aktivitas siswa berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2. Rentang Skor Aktivitas Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	34 - 40
Baik	26 - 33
Cukup Baik	18 - 25
Kurang Baik	10 - 17

Adapun cara untuk mengetahui ketuntasan klasikal aktivitas siswa kemudian dianalisis berdasarkan kriteria sebagai berikut:

$$\text{Percentase Minimal} = 1 \times 10 = 10 = \frac{10}{40} \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Percentase Maksimal} = 10 \times 4 = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Range} = 100\% - 25\% = 75\%$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{75}{4} = 18,75\% = 19\%$$

Tabel 3. Rentang Skor Aktivitas Siswa Secara Klasikal

Percentase (%)	Keterangan
82% - 100%	Sangat Baik
63% - 81%	Baik
44% - 62%	Cukup Baik
25 – 43%	Kurang Baik

Sumber: modifikasi (Sa'adah, et al., 2019:181)

Analisis data diperoleh dari penilaian tugas tes tertulis berupa tugas berkelompok dan tes evaluasi yang sudah dibuat. Karena KKM disekolah >70, maka peneliti menerapkan batasan nilai yaitu > 70. Dengan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: modifikasi (Sa'adah, et al., 2019:181)

Ketuntasan secara klasikal dapat diperoleh apabila > 80% jumlah siswa mendapat nilai > 70, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah Seluruh siswa}} \times 100$$

Analisis data Penilaian afektif dan siswa dilakukan dengan pemberian skor melalui data hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa sebanyak 3 kategori yang dinilai yaitu percaya diri, tanggung jawab dan disiplin.

Data penilaian aspek afektif siswa perindividu dapat diperoleh melalui cara perhitungan sebagai berikut:

Faktor yang diamati 3

$$\text{Skor Maksimal} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Skor Minimal} = 3 \times 1 = 3$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang Nilai} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 12 - 3 = 9 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Interval Kelas} &= \frac{9}{4} = 2,25 = 2 \\ &= 2,25 = 2 \end{aligned}$$

Sumber: modifikasi (Sa'adah, et al., 2019:181)

Berdasarkan penilaian hasil belajar afektif dapat dikategorikan siswa berdasarkan rentang nilai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Aspek Afektif

Kriteria	Skor
Sangat Baik	9 - 12
Baik	7 - 8
Cukup Baik	5 - 6
Kurang Baik	3 - 4

Penilaian aspek psikomotorik (keterampilan) siswa dilakukan dengan pemberian skor melalui data hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa sebanyak 3 kategori yang dinilai yaitu memberikan pendapat, kesesuaian jawaban dan kerja sama. Data penilaian aspek afektif siswa per individu dapat diperoleh melalui cara perhitungan sebagai berikut:

Faktor yang diamati 3

$$\text{Skor Maksimal} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Skor Minimal} = 3 \times 1 = 3$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang Nilai} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 12 - 3 = 9 \end{aligned}$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{9}{4} = 2,25 = 2$$

Berdasarkan penilaian hasil belajar afektif dapat dikategorikan siswa berdasarkan rentang nilai seperti tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Aspek Psikomotorik

Kriteria	Skor
Sangat Baik	9 - 12
Baik	7 - 8
Cukup Baik	5 - 6
Kurang Baik	3 - 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Aktivitas Guru

Aktivitas guru menggunakan kombinasi PBL, NHT, dan TGT dalam program pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Total Skor	Kriteria
1	28	Baik
2	33	Baik
3	34	Sangat Baik
4	36	Sangat Baik

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dimulai pertemuan 1 dengan skor 28 (Baik), 2 dengan skor 33 (Baik), 3 memperoleh 34 (Sangat Baik) dan 4 skor 36 (Sangat Baik). dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas guru membuktikan bahwa pembelajaran semakin membaik pada setiap pertemuannya menggunakan kombinasi model dengan optimal yang ditandai sangat baik.

Aktivitas guru mengorientasikan siswa pada masalah yang akan dilaksanakan menggunakan media berupa PPT yang akan ditayangkan menggunakan LCD.

Aktivitas guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok secara heterogen dan menampilkan sebuah video beserta latihan soal yang berisikan suatu permasalahan yang akan dipecahkan secara kelompok, video ditayangkan melalui laptop yang terhubung dengan layar proyektor.

Aktivitas guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji. Guru menekankan bahwa setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan tersebut dan menguasai materi yang ada didalamnya.

Aktivitas guru menjadi fasilitator untuk membimbing siswa agar saling bekerja sama dalam menguasai materi untuk menjawab soal-soal siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih untuk membimbing anggota lain yang kesulitan dalam memahami materi.

Aktivitas guru memanggil nomor siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.

Aktivitas guru memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi.

Aktivitas guru mempersiapkan berbagai perlengkapan untuk mengadakan permainan (games) mencari kata yang menggunakan media power point.

Aktivitas guru mengadakan pertandingan (tournament) permainan mencari kata antar kelompok dan memanggil setiap perwakilan anggota kelompok untuk memberikan jawaban permainan.

Aktivitas guru memberikan penghargaan kelompok (team recognition).

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa menggunakan kombinasi PBL, NHT, dan TGT dalam program pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Tabel 7. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Total Skor	Persentase
1	12	60%
2	14	70%
3	15	75%
4	19	95%

Dari hasil observasi pertemuan 1 aktivitas siswa memperoleh Persentase klasikal 25% berkriteria kurang aktif, pertemuan 2 memperoleh 35% berkriteria cukup aktif, pertemuan 3 memperoleh 70% berkriteria

Aktif, pertemuan 4 meningkat 85% dengan sangat aktif.

Pada setiap pertemuan, guru melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar aktivitas siswa juga selalu meningkat.

Aktivitas siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran.

Aktivitas siswa membentuk kelompok 4-5 untuk kemudian mendapatkan nomor kepala.

Aktivitas siswa mengumpulkan informasi sesuai kajian masalah, berdiskusi dan memastikan kelompok bekerja hingga menjawabnya dengan baik.

Aktivitas siswa bekerja sama dalam menguasai materi, siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih untuk membimbing anggota lain yang kesulitan dalam memahami materi.

Aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi sesuai nomor kepala yang guru sebutkan.

Aktivitas Siswa memberikan tanggapan kepada anggota kelompok lain.

Aktivitas siswa memperhatikan berbagai perlengkapan untuk mengadakan permainan (games) mencari kata yang menggunakan media power point.

Aktivitas siswa melakukan pertandingan (tournament) permainan mencari kata dan setiap perwakilan anggota kelompok memberikan jawaban permainan.

Aktivitas siswa memperhatikan penghargaan kelompok (team recognition).

Aktivitas siswa memberikan menyimpulkan dan melakukan refleksi dari keseluruhan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar menggunakan kombinasi PBL, NHT, dan TGT dalam program pembelajaran sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	12	8
2	13	7
3	17	3
4	18	2

Dari tabel, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar kognitif (pengetahuan) pertemuan 1 siswa tuntas mencapai 60%, pertemuan 2 mendapat 65%, pertemuan 3 mendapat 85% dan pertemuan 4 mendapat 90%.

b. Hasil Belajar Afektif

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif

Pertemuan	Total Skor	Persentase
1	13	65%
2	14	70%
3	15	75%
4	18	95%

Aspek afektif (sikap) pertemuan 1 siswa yang tuntas pada aspek afektif 65%, pertemuan 2 mencapai 70%, pertemuan 3 mencapai 75% dan pada pertemuan 4 mencapai 90%.

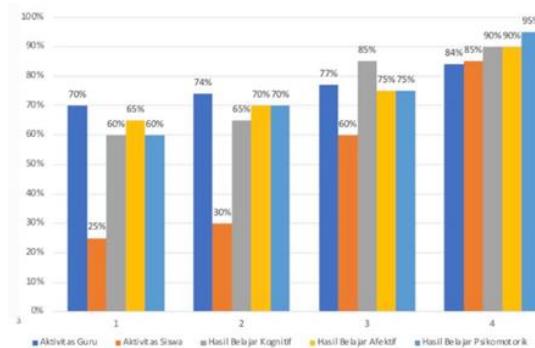
c. Hasil Belajar Psikomotorik

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik

Pertemuan	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	5	25%	Baik
2	7	35%	Baik
3	14	70%	Sangat Baik
4	17	85%	Sangat Baik

Aspek psikomotorik (keterampilan) pertemuan 1 siswa yang tuntas pada aspek psikomotorik 60%, pada pertemuan 2 mencapai 70%, pertemuan 3 mencapai 75%, dan pada pertemuan 4 mencapai 95%.

Dari seluruh hasil penelitian maka dapat disimpulkan melalui grafik dibawah ini:



Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 sampai 4 dari semua aspek, sehingga disimpulkan bahwa aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan kombinasi model PBL, NHT dan TGT.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan siswa kelas V SDN Teluk Tiram 2 setelah penerapan kombinasi model PBL, NHT dan TGT dapat disimpulkan (1) Aktivitas guru di kelas mencapai kriteria sangat baik. (2) Aktivitas siswa meningkat di setiap pertemuan hingga berkriteria sangat aktif. (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran meningkat pada setiap pertemuannya.

REFERENSI

- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, S. T. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Sukoharjo : CV. Pradina Pustaka Grup.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 295–300.
- Dermawan, D. D (2023). Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(4), 1571-1579
- Jannah, F. (2015) Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. Prosiding Seminar Nasional PS2DM UNLAM, 1(1), 31

Sa'adah, S.I., Rasmiwetti, R., & Linda, R. 2019. Pengembangan soal HOTS dengan wondershare quiz creator sebagai media display pada materi stoikiometri kelas X. JTK (Jurnal Tadris Kimiya).

Tiara, S. K., & Sari, E. Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sdn I Watulimo. EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 11(1), 21–30.

Yusuf, A. M. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.