

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG

Kasmuri

SDN Pangkatrejo I, Kec. Lamongan, Kab. Lamongan

Pos el: so_gold13@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan tiap siklusnya yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Pangkatrejo I Kec. Lamongan. Variabel penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan dengan teknis tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pangkatrejo I Kec. Lamongan, Kab. Lamongan. Saran yang dirumuskan adalah guru dapat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang sebagai alternatif solusi meningkatkan keterampilan mengajar agar lebih inovatif, aktivitas siswa agar dapat lebih berpartisipasi, dan hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: kualitas pembelajaran PKn, teams games tournament, teka-teki silang.

Abstract: The purpose of this study was to improve the quality of Civics Education learning. This research was carried out using a classroom action research design with four stages each cycle, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. This research was conducted in two cycles, each cycle two meetings. The subjects of this study were teachers and fourth grade students of SDN Pangkatrejo I Kec. Lamongan. The variables of this study are teacher skills, student activities, and student learning outcomes. Data is stacked with technical tests and non-tests. The results showed that the Teams Games Tournament learning model with crossword puzzle media could improve teacher skills, student activities, and learning outcomes of fourth grade students at SDN Pangkatrejo I Kec. Lamongan, Kab. Lamongan. Suggestions formulated are teachers can apply the Teams Games Tournament learning model with media crossword puzzles as an alternative solution to improve teaching skills to be more innovative, student activities to be able to participate more, and student learning outcomes increase.

Keywords: PKn learning quality, teams games tournament, crossword puzzles

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk

mengembangkan nilai-nilai luhur dan moral berdasarkan pada budaya bangsa Indonesia. Tujuan mata pelajaran PKn adalah agar peserta didik memiliki

kemampuan sebagai berikut: a) memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan, b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, c) bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, d) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, e) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, dan informasi.

Kenyataan di SDN Pangkatrejo 1 Lamongan tidak sejalan dengan tujuan kurikulum, proses pembelajaran PKn masih menitikberatkan pada hafalan dan penguasaan teori saja yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Dikutip dari Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (2007), metode pembelajaran yang terlalu berorientasi kepada guru cenderung mengabaikan hak-hak, kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikan serta mencerdaskan kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada tanggal 19 Februari 2015, ditemukan hal-hal sebagai berikut : (1) model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton, (2) motivasi guru untuk peserta didik masih kurang, (3) guru kurang memperhatikan respon siswa pada saat proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam menyerap materi ajar yang diajarkan sangat rendah, (4) minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn juga tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, (5) kelas

menjadi tidak kondusif, karena tidak terjadi interaksi yang baik antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, (5) siswa tidak melakukan suatu aktivitas dan cenderung membuat gaduh kelas dengan mengganggu siswa lain.

Dampak situasi pembelajaran yang kurang optimal tersebut, pencapaian nilai rata-rata ulangan harian PKn pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Jumlah siswa 20 orang, hanya 7 anak (35%) yang mendapat nilai rata-rata ulangan harian diatas KKM. Sedangkan sisanya sebanyak 13 orang siswa (65%) masih mendapat nilai dibawah KKM. Rata-rata nilai ulangan harian terendah 47 dan nilai rata-rata tertinggi adalah 75. Hasil belajar siswa yang rendah dapat digunakan sebagai indikator bahwa pembelajaran PKn kurang berhasil.

Upaya untuk mengatasi permasalahan di SDN Pangkatrejo 1 Lamongan, peneliti bersametim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn yaitu dengan menerapkan model pembelajarankooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang.

Model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* adalah salahsatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkanaktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswasebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*(Hamdani, 2011:92). Nur & Wikandari(2000:47) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams games tournament*telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocokdigunakan untuk mengajar

tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Menurut Suarjana (dalam Istiqomah 2006), kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) adanya turnamen akan membuat motivasi belajar siswa lebih tinggi karena model pembelajaran yang berupa permainan memang lebih menarik bagi siswa; 2) guru akan lebih mudah menguasai kelas secara menyeluruh karena guru sebagai fasilitator pada saat turnamen berlangsung; 3) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, adanya turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas karena siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik; 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 5) TGT meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain, dengan adanya tim yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda memungkinkan siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pada saat memahami materi; 6) semua siswa berpartisipasi penuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Rinaldi Munir (2005) Permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas IV SDN Pangkatrejo I Lamongan Tahun Pelajaran 2014/2015.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa Kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan,
- 2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan,
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa Kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2014/2015 pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang disebabkan karena keresahan guru terhadap permasalahan yang timbul di kelas mengganggu proses belajar mengajar, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan rancangan PTK menurut Arikunto (2008:16) dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto, 2008:1.3). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar tematik yang diperoleh siswa. Data

kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto,2008:1.3). Data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa,keterampilan guru, serta catatan lapangan dengan menerapkan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes yang meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Pertemuan I

Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan pada Siklus I Pertemuan I mendapatkan skor 22 (61,11%) dengan hanya memperoleh kriteria “**cukup**”.

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan yang berjumlah 20 siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Siklus I Pertemuan I mendapatkan jumlah skor rata-rata 14,50(51,78%) dengan kategori “**cukup**”.

Hasil Belajar Siswa

Hasil tes padamata pelajaran PKn dengan materi globalisasi dengan model

Teams Games Tournament dengan media teka-teki silang menunjukkan bahwa sebanyak 13 dari 20 siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 30 dengan rata-rata nilai sebesar 67,5.

Hasil belajar siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal mencapai 65% (13 dari 20 siswa) atau meningkat sebesar 53,85% apabila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat Prasiklus yaitu hanya sebesar 35% (7 dari 20) siswa yang tuntas. Meski begitu, hasil belajar tersebut belum mencapai tujuan dari penelitian ini karena ada 7 siswa (35%) belum mencapai KKM. Hasil tersebut **belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan** yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Refleksi Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I Pertemuan I, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke pelaksanaan Siklus I Pertemuan II karena indikator keberhasilan belum tercapai dengan optimal dan menyeluruh. Oleh karena itu, hal-hal yang perlu diperbaiki dan diadakan revisi untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

Pertemuan II

Keterampilan Guru

Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan pada Siklus I Pertemuan I, jumlah skor total keterampilan guru yang diperoleh adalah

22 dengan kriteria cukup, yang ditunjukkan dalam bentuk persentase 61,11% sedangkan pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan keterampilan guru dengan memperoleh skor 26 dengan kategori “**baik**”, dan ditunjukkan dengan persentase sebesar 72,22%.

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan menunjukkan peningkatan dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II sebesar 11,11%.

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan yang berjumlah 20 siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Pada Siklus I Pertemuan I jumlah skor aktivitas siswa yang diperoleh adalah 290 dengan jumlah skor rata-rata sebesar 14,50 yang ditunjukkan dalam bentuk persentase 51,78%. Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan II dengan skortotal yang diperoleh adalah 386 dengan jumlah skor rata-rata 19,30 dan ditunjukkan dengan persentase 68,92%.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan pada Siklus I Pertemuan II mendapatkan jumlah skor sebesar 386 dan rata-rata 19,30 dengan kategori “**baik**”. Pada grafik 4.3 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II sebesar 17,14%.

Hasil Belajar Siswa

Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi globalisasi. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi Siklus I Pertemuan II yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang menunjukkan bahwa sebanyak 14 dari 20 siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 45 dengan rata-rata nilai sebesar 72,85.

Hasilnya menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa secara klasikal pada Siklus I Pertemuan I adalah 65% dan pada Siklus I Pertemuan II sebesar 70%. Perolehan nilai tertinggi pada Siklus I Pertemuan I adalah 100 dan pada Siklus I Pertemuan II adalah 100, sedangkan nilai terendah pada Siklus I Pertemuan I adalah 30 dan pada Siklus I Pertemuan II nilai terendah 55. Siswa yang memenuhi KKM pada Siklus I Pertemuan I sebanyak 13 orang dan pada Siklus I Pertemuan II sebanyak 14 orang dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 7 siswa pada Siklus I Pertemuan I dan 6 siswa pada Siklus I Pertemuan II.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar 35% meningkat pada pembelajaran Siklus I Pertemuan I menjadi 65% dan pada Siklus I Pertemuan II kembali mengalami peningkatan menjadi 70%. Pada Siklus I Pertemuan II masih terdapat 6 dari 20 orang siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 70 .

Refleksi Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil penelitian Siklus I Pertemuan II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada model pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang perlu dianalisis lagi bersama kolaborator sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada Siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I Pertemuan II, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pembelajaran PKn dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang di kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke pelaksanaan Siklus II karena indikator keberhasilan belum tercapai dengan optimal dan menyeluruh.

Siklus II

Pertemuan I

Keterampilan Guru

Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan peningkatan

dari siklus sebelumnya, yaitu sebesar 77,78% dengan total skor yang diperoleh adalah 28 dengan kategori “baik”.

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada Siklus II Pertemuan I dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dengan skor total 408 dengan jumlah skor rata-rata 20,40 dan ditunjukkan dengan persentase 72,86%, rata-rata 20,40 dengan kategori “baik”.

Data Hasil Belajar Siswa

Hasil tes merupakan perolehan dari soal evaluasi Siklus II Pertemuan I yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat dan 2 soal uraian. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang menunjukkan bahwa sebanyak 15 dari 20 siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan rata-rata nilai sebesar 78,70.

Tabel 1 Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, dan Siklus II Pertemuan I

| No | Keterangan | Siklus I Pert I | Siklus I Pert II | Siklus II Pert I |
|----|-------------------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Rata-rata kelas | 67,5 | 72,85 | 78,70 |
| 2 | Nilai tertinggi | 100 | 100 | 100 |
| 3 | Nilai terendah | 50 | 55 | 60 |
| 4 | Siswa memenuhi KKM (≥ 70) | 13 | 14 | 15 |
| 5 | Siswa belum memenuhi KKM (< 70) | 7 | 6 | 5 |
| 6 | Ketuntasan belajar klasikal | 65% | 70% | 75% |

Refleksi Siklus II Pertemuan I

Disimpulkan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Teams Games*

Tournament dengan media teka-teki silang meskipun sudah dapat meningkatkan keterampilan guru dan

aktivitas siswa, tetapi hasil belajar siswa pada Siklus II Pertemuan I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh Karena itu masih perlu direvisi, diperbaiki, dan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan II **Keterampilan Guru**

Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan menunjukkan bahwa jumlah total skor 32 dengan persentase sebesar 88,89% dengan kategori “**sangat baik**”.

Deskripsi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan mengamati seluruh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki

silang pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan bahwa jumlah skor total 423 dan rata-rata 21,15 dengan prosentase 75,53% dengan kategori “**baik**”.

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi globalisasi. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi Siklus II Pertemuan II yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian singkat dan 2 soal uraian. Hasil tes pada mata pelajaran PKn dengan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 20 siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 64 dengan rata-rata nilai sebesar 82,3.

Tabel 2 Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, Siklus II Pertemuan I, dan Siklus II Pertemuan II

| No | Keterangan | Siklus I Pert I | Siklus I Pert II | Siklus II Pert I | Siklus II Pert II |
|----|-------------------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | Rata-rata kelas | 67,5 | 72,5 | 78,80 | 82,3 |
| 2 | Nilai tertinggi | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 3 | Nilai terendah | 50 | 55 | 60 | 64 |
| 4 | Siswa memenuhi KKM (≥ 70) | 13 | 14 | 15 | 18 |
| 5 | Siswa belum memenuhi KKM (< 70) | 7 | 6 | 5 | 2 |
| 6 | Ketuntasan belajar klasikal | 65% | 70% | 75% | 90% |

Tabel di atas menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa secara klasikal pada Siklus I Pertemuan I adalah 65%, Siklus I Pertemuan II sebesar 70%, Siklus II Pertemuan I sebesar 75%, dan Siklus II Pertemuan II sebesar 90%. Perolehan nilai tertinggi pada siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, Siklus II Pertemuan I, dan Siklus II Pertemuan II adalah 100. Sedangkan nilai terendah pada Siklus I Pertemuan I adalah 50,

Siklus I Pertemuan II nilai terendah 55, Siklus II Pertemuan I adalah 60, dan Siklus II Pertemuan II adalah 64. Siswa yang memenuhi KKM pada Siklus I Pertemuan I sebanyak 13 siswa, Siklus I Pertemuan II sebanyak 14 siswa, Siklus II Pertemuan I sebanyak 15 siswa, dan pada Siklus II Pertemuan I sebanyak 18 siswa dari 20 siswa. Ketuntasan belajar pada Prasiklus sebesar 35% meningkat pada pembelajaran Siklus I Pertemuan I

menjadi 65%, pada Siklus I Pertemuan II meningkat menjadi 70%. Pada Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 75%. Siklus II Pertemuan II meningkat menjadi 90% atau sebanyak 18 siswa dari 20 siswa tuntas belajar.

Rekapitulasi Data Setiap Siklusnya

Rekapitulasi data Prasiklus, Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, Siklus II Pertemuan I, dan Siklus II Pertemuan II adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi persentase data Prasiklus, Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II, Siklus II Pertemuan I, dan Siklus II Pertemuan II

| No | Sumber Data | Pra Siklus | Siklus I Pert I | Siklus I Pert II | Siklus II Pert I | Siklus II Pert II |
|----|----------------------------|------------|-----------------|------------------|------------------|-------------------|
| 1 | Keterampilan Guru | - | 61,11% | 72,22% | 77,78% | 88,89% |
| 2 | Aktivitas Siswa | - | 51,78% | 68,92% | 72,86% | 75,53% |
| 3 | Rerata Hasil Belajar Siswa | 58,95 | 67,50 | 72,85 | 78,70 | 82,30 |
| 4 | Siswa Tuntas | 35% | 65% | 70% | 75% | 90% |
| 5 | Siswa Tidak Tuntas | 65% | 35% | 30% | 25% | 10% |

Berdasarkan tabel di atas, ada peningkatan pada setiap siklusnya. Pada aspek keterampilan guru dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II meningkat sebesar 11,11%, dari Siklus I Pertemuan II ke Siklus II Pertemuan I meningkat sebesar 5,56%, dan dari Siklus II Pertemuan I ke Siklus II Pertemuan II meningkat sebesar 11,11%.

Pada aspek aktivitas siswa dari Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II meningkat sebesar 17,14%, dari Siklus I Pertemuan II ke Siklus II Pertemuan I meningkat sebesar 3,94%, dan dari Siklus II Pertemuan I ke Siklus II Pertemuan II meningkat menjadi 2,67%.

Pada data hasil belajar siswa, meningkat dari data Prasiklus ke Siklus I Pertemuan I sebesar 8,85, Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II sebesar 5,35, dari Siklus I Pertemuan II ke Siklus II Pertemuan I sebesar 5,85, dan dari Siklus II Pertemuan I ke Siklus II Pertemuan II sebesar 3,60.

Pada data ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat dari Prasiklus ke Siklus I Pertemuan I sebesar 30%, Siklus I Pertemuan I ke Siklus I Pertemuan II sebesar 5%, dari Siklus I

Pertemuan II ke Siklus II Pertemuan I sebesar 5%, dan dari Siklus II Pertemuan I ke Siklus II Pertemuan II sebesar 15%.

Refleksi Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil penelitian Siklus II Pertemuan II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang yang perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan langkah berikutnya.

Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 70. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang sudah dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelolapembelajaran di kelas, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian pada Siklus II Pertemuan II, menunjukkan

indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian sudah tercapai, maka penelitian dihentikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang pada siswa kelas IV SDN Pangkatrejo 1 Lamongan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan guru yang dibuktikan dengan peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I, keterampilan guru memperoleh skor 22 dengan kriteria **cukup**, pada siklus I pertemuan II meningkat dengan skor 26 dengan kriteria **baik**. Pada siklus II pertemuan I keterampilan guru meningkat dengan memperoleh skor 28 dengan kriteria sangat **baik**. Pada siklus II pertemuan II memperoleh skor 32 dengan kriteria sangat **sangat baik**.
- 2) Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas siswa yang dibuktikan dengan peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I, memperoleh skor rata-rata sebesar 2,07 dengan kriteria **cukup**, pada siklus I pertemuan II meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 2,75 dengan kriteria **baik**. Pada siklus II pertemuan I meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 2,91 dengan kriteria **baik**. Pada siklus II pertemuan II meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 3,02 dengan kriteria **baik**.

- 3) Melalui model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari data awal (prasiklus) dengan nilai rata-rata 58,95 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 35%. Pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai rata-rata 67,50 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 65%, pada siklus I pertemuan II meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 72,85 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 70%. Pada siklus II pertemuan I meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 78,70 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Pada siklus II pertemuan II meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 82,30 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90% dan $\geq 80\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar individual dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlinna. 2011. *Teka-Teki sebagai Media Pembelajaran*. <http://scribd.com/Teka-Teki->

- sebagai-Media-Pembelajaran/
[diunduh pada 25 Desember2014]
- Ghannoe, M. 2010. *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki yang Dirancang Khusus untuk Kecerdasan*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, Uno. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herrhyanto, Nar., dan Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: BSNP Depdiknas.