Journal homepage: *https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli*
DOI: *https://doi.org/10.30598/honoli.5.1.21-31*

Honoli of
Journal Primary Teacher Education

Vol 5 No 1 April 2024
Page 21 - 31
ISSN 2775-9415

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tiakur

Jois Damarce Tahanora[1*], Fransheine Rumtutuly[2], Stelie Dorce Ratumanan[3]
[1,2,3]Program Studi PGSD, PSDKU Kab. MBD, Universitas Pattimura, Indonesia

*****Correspondence e-mail: *joisdtahanora@gmail.com*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar PKN pada siswa kelas IV SD Negeri Tiakur. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus dengan subjek 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model TGT. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,25 pada pretest menjadi 70,15 di siklus I dan 74,21 di siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM bertambah dari 13 siswa pada pretest menjadi 17 siswa di siklus I dan 28 siswa di siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari 40,62% pada pretest menjadi 53,12% di siklus I dan 87,5% di siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Tiakur.
Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran tgt, pkn.

Abstract
This study aims to examine the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving Civics Education learning outcomes for fourth-grade students at SD Negeri Tiakur. The research used a classroom action research (CAR) method in two cycles with 32 students as subjects. The results showed an improvement in learning outcomes after implementing the TGT model. The average class score increased from 61.25 in the pretest to 70.15 in Cycle I and 74.21 in Cycle II. The number of students meeting the minimum competency standard (KKM) rose from 13 in the pretest to 17 in Cycle I and 28 in Cycle II. The mastery percentage improved from 40.62% in the pretest to 53.12% in Cycle I and 87.5% in Cycle II. Thus, the implementation of the TGT learning model has proven effective in enhancing Civics Education learning outcomes for fourth-grade students at SD Negeri Tiakur.
Keywords: *learning outcomes, tgt learning, civics education.*

© 2024 by the author (s) This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Menurut Patilima pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis (Patilima, 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran harus

dirancang sedemikian rupa agar dapat menstimulasi kemampuan berpikir siswa, termasuk dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Azkiya & Istiqomah, 2020).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Menurut (Zuchdi & Nurhadi, 2019), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor krusial dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Souhoka & Mesdila, 2021). Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Kurniasih, 2022).

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA bertujuan untuk membangun keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa dalam memahami fenomena alam (Irawati et al., 2021). Namun, kenyataannya, banyak penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah akibat metode pembelajaran yang kurang inovatif dan belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Wahyuning, 2022). Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep IPA, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Elkhaira & Reinita, 2019).

Menurut (Setiawan & Suwandi, 2022) bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan memiliki peran penting bagi manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat merubah tingkah laku dan pengetahuan menjadi lebih baik. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut adanya perubahan dari dunia pendidikan. Perlunya layanan dan kesempatan untuk meningkatkan pembelajaran bagi peserta didik mendorong munculnya reformasi pendidikan (Budimansyah, 2022).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan sains dan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPA di sekolah dasar harusnya mengarahkan melatih siswa mampu tampil kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari melalui pemberian pengalaman langsung (Hamdani et al., 2019).

Faktanya yang terjadi di kelas, pembelajaran IPA masih terbilang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir (Suwartiningsih, 2021). Selain itu juga pembelajaran IPA masih belum optimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah (Latusuay et al., 2022). Dengan demikian guru sebaiknya berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah dalam situasi belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa agarbisa mencapai nilai standar yang ditetapkan. Tindakan yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang di gunakan guru dalam pembelajaran namun belum maksimal. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan, namun diperlukan kreatifitas guru dalam memilah dan memilih model yang sesuai dengan materi. Selain hasil pembelajaran, perlu juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa sesuai model pembelajaran yang dipilih.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, secara Harfiah "Penelitian Tindakan kelas" berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research* yang artinya *action research* (Penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas (Sugiyono, 2016).

Journal homepage: *https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli*
DOI: *https://doi.org/10.30598/honoli.5.1.21-31*

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat rangkaian kegiatan yang di lakukan dalam siklus sebagai berikut:

1. perencanaan;
2. pelaksanaan tindakan;
3. pengamatan atau observasi
4. refleksi perencanaan ulang untuk siklus selanjutnya

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yaitu siklus I dan siklus II. Lokasi penelitian tindakan kelas ini adalah SD Negeri Tiakur dengan Subjek dalam penelitian ini berjumlah 32 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tiakur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal yang diperoleh peneliti sebagai pedoman awal dalam melakukan penelitian yaitu, sebelum melaksanakan tindakan siklus I terlebih dahulu dilakukan tes awal. tes awal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi sejauh mana tingkat penguasaan siswa terkait dengan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tiakur.

Dalam pelaksanaan tes awal, peneliti sama sekali belum melakukan tindakan mengajar. Adapun data awal sebelum peneliti melakukan tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa (Pretest)

No	Inisial Siswa	KKM	Skor	Kriteria Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A. P. O	70	60		✓
2	A. L	70	70	✓	
3	A. R. P	70	80	✓	
4	A. R. K	70	70	✓	
5	A. N. M	70	40		✓
6	A	70	50		✓
7	A. M	70	50		✓

8	A. K	70	40		✓
9	B. S	70	50		✓
10	D. T	70	50		✓
11	D. L	70	60		✓
12	G. I. K	70	80	✓	
13	G. M	70	60		✓
14	G. F	70	60		✓
15	G. M	70	60		✓
16	H. A. S	70	50		✓
17	J. S	70	70	✓	
18	J. M. O	70	60		✓
19	J. H. K	70	60		✓
20	K. C. K	70	60		✓
21	L. A. M	70	70	✓	
22	M. M. T	70	70	✓	
23	N. P	70	40		✓
24	P. D	70	80	✓	
25	R. E. A	70	50		✓
26	R. M	70	70	✓	
27	S. N. R	70	70	✓	
28	S. P	70	80	✓	
29	S. W	70	70	✓	
30	T. L. W	70	50		✓
31	V. V. A	70	80	✓	
32	Y. L	70	50		✓
Jumlah			**1.960**	**13**	**19**
Rata-Rata			**61,25**		
Persentase				**40,62%**	**59,37%**

Berdasarkan hasil belajar dari tabel di atas, dapat dikatakan jika pengetahuan siswa dari tes kemampuan awal dengan materi penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih rendah hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 61,25 dengan persentase ketuntasan 40,62% berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 13 siswa dan yang tidak tuntas ada 19 siswa.

Peningkatan hasil belajar telah terjadi ada siklus I ini dan itu terlihat jelas pada nilai yang diterima oleh masing-masing siswa. Meskipun secara keseluruhan peningkatan ini belum mencapai penilaian yang ditetapkan sebelumnya.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

No	Inisial Siswa	KKM	Skor	Kriteria Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A. P. O	70	60		✓
2	A. L	70	70	✓	

3	A. R. P	70	80	✓	
4	A. R. K	70	85	✓	
5	A. N. M	70	65		✓
6	A	70	50		✓
7	A. M	70	65		✓
8	A. K	70	55		✓
9	B. S	70	70	✓	
10	D. T	70	65		✓
11	D. L	70	60		✓
12	G. I. K	70	85	✓	
13	G. M	70	60		✓
14	G. F	70	60		✓
15	G. M	70	60		✓
16	H. A. S	70	50		✓
17	J. S	70	80	✓	
18	J. M. O	70	70	✓	
19	J. H. K	70	80	✓	
20	K. C. K	70	70	✓	
21	L. A. M	70	80	✓	
22	M. M. T	70	80	✓	
23	N. P	70	60		✓
24	P. D	70	85	✓	
25	R. E. A	70	60		✓
26	R. M	70	80	✓	
27	S. N. R	70	80	✓	
28	S. P	70	85	✓	
29	S. W	70	90	✓	
30	T. L. W	70	65		✓
31	V. V. A	70	85	✓	
32	Y. L	70	55		✓
Jumlah			**2.245**	**17**	**15**
Rata-rata			**70,15**		
Persentase				**53,12%**	**48,87%**

Berdasarkan hasil belajar dari tabel diatas, maka dapat dikatakan jika pengetahuan siswa dari tes siklus I mengenai materi penerapan sila pertama dan kedua pancasila dalam kehidupan lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat dijelaskan bahwa dari 32 orang siswa kelas IV sebanyak 17 siswa atau 53,12% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sedangkan 15 orang atau 48,87% belum tuntas atau belum mencapai KKM, dan nilai rata-rata kelas sebesar 70,15.

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam siklus I memberikan hasil yang cukup positif, namun belum sepenuhnya efektif dalam

meningkatkan hasil belajar seluruh siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pendekatan TGT memiliki potensi untuk mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa, masih diperlukan penyempurnaan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran, seperti penyesuaian materi, pemberian bimbingan tambahan bagi siswa yang belum tuntas, serta penguatan motivasi belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan lanjut pada siklus berikutnya guna meningkatkan ketercapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Adapun keseluruhan siklus II ini, guru selalu memberikan motivasi kepada siswa sehingga hasil yang diperoleh telah mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan hasil tes siklus I yang telah dilakukan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

No	Inisial Siswa	KKM	Skor	Kriteria Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A. P. O	70	60		✓
2	A L	70	70	✓	
3	A. R. P	70	95	✓	
4	A. R. K	70	90	✓	
5	A. N. M	70	70	✓	
6	A	70	70	✓	
7	A. M	70	70	✓	
8	A. K	70	50		✓
9	B S	70	70	✓	
10	D T	70	70	✓	
11	D L	70	60		✓
12	G I. K	70	90	✓	
13	G M	70	90	✓	
14	G F	70	70	✓	
15	C M	70	70	✓	
16	H A. S	70	75	✓	
17	J S	70	90	✓	
18	J M. O	70	70	✓	
19	J H. K	70	70	✓	
20	K C. K	70	70	✓	
21	L A. M	70	80	✓	
22	M M. T	70	80	✓	
23	N P	70	80	✓	
24	P D	70	80	✓	
25	R E. A	70	55		✓
26	R M	70	70	✓	
27	S. N. R	70	90	✓	

28	S. P	70	70	✓	
29	S. W	70	70	✓	
30	T. L. W	70	70	✓	
31	V. V. A	70	90	✓	
32	Y. L	70	70	✓	
Jumlah			**2.375**	**28**	**4**
Rata-Rata			**74,21**		
Persentase				**87,5%**	**12,5%**

Berdasarkan hasil belajar dari tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa dari 32 orang siswa kelas IV sebanyak 28 siswa atau 87,5% sudah tuntas atau mencapai KKM (70). Sedangkan 4 siswa atau 12,5% belum tuntas atau belum mencapai KKM, karena saat penerapan materi mereka tidak fokus, sehingga mereka akan memperbaiki nilai dengan cara remedial dan nilai rata-rata kelas sebesar 74,21.

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan yaitu: nilai rata-rata pada pra siklus adalah 61,25 dan presentasi ketuntasan adalah 40,62%. ketika di lakukan tindakan siklus 1, maka nilai rata-rata siswa meningkat menjdi 70,15 dan presentasi ketuntasannya adalah 53,12%. Pada siklus I presentase ketuntasan siswa belum mencapai KKM sehingga penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

Pada kegiatan ini guru bersama peneliti melakukan langka-langka model *Team Games Tournament (TGT)* yakni, Guru menjelaskan materi pembelajaran terkait dengan penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang secara hetrogen (beragam) baik jenis kelamin maupun tingkat kemampuan atau kecerdasannya. Kemudian langka selanjutnya peneliti membantu guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) kesetiap kelompok, guru juga memberikan petunjuk dalam menyelesaikan LKS yang dibagikan kepada kelompok masing-masing, guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompoknya. mengenai materi yang dijelaskan, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berfikir dan menyampaikan pendapatnya terhadap kelompoknya. Dalam tahap ini peneliti

bertugas untuk menilai guru dan siswa berdasarkan lembaran observasi yang sudah disiapkan.

Kemudian langka selanjutnya guru dan peneliti menempelkan kertas kepapan tulis yang berupa soal yang telah disiapkan kepada siswa untuk ada dalam pertandingan *(Tournament),* permainan *(games).* dalam persiapan permaian maka perwakilan lima orang dari masing-masing kelompok yang mengikuti pertandingan permainan akan keluar dari meja kelompok untuk berbaris di depan.

Pada tahap akhir, guru bersama dengan siswa memberikan kesimpulan terkait dengan materi yang telah diajarkan. Kesimpulan ini bertujuan untuk menegaskan kembali inti pembelajaran dan memastikan bahwa siswa memahami konsep utama yang telah dibahas. Dalam proses ini, guru mendorong partisipasi aktif siswa dengan mengajukan pertanyaan pemantik, meminta mereka menyampaikan pendapat, atau merangkum materi dengan kata-kata mereka sendiri.

Setelah kesimpulan disepakati bersama, guru menutup pelajaran hari ini dengan memberikan apresiasi atas partisipasi dan usaha siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan gambaran singkat mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya sebagai bentuk persiapan awal. Dengan penutupan yang sistematis dan interaktif, diharapkan siswa dapat mengakhiri pembelajaran dengan pemahaman yang lebih utuh dan siap untuk melanjutkan materi selanjutnya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tiakur. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang naik dari 61,25 (40,62% ketuntasan) pada pretest, menjadi 70,15 (53,12%) pada siklus I, dan 74,21 (87,5%) pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan model

TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2020). Penerapan Metode Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Budimansyah. (2022). *Modal Pembelajaran dan Penilaian*. Remaja Rosda Karya.

Elkhaira, U., & Reinita, R. (2019). Model Pembelajaran Portofolio dalam Pembelajararan Tematik Terpadu. *Journal of Elementary School (JOES)*, *2*(2), 80–90. https://doi.org/10.31539/joes.v2i2.760

Hamdani, S. H, Mawardi., Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGS) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(3), 431–437. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Kurniasih, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Ganes Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas XI-A1 SMA Negeri 1 Manyaran. *Secondary Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *2*(4), 503–512. https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681

Latusuay, K., Talakua, M., & Souhoka, R. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Weet. *Honoli of Journal Primary Teacher Education*, *3*(2), 71–76. https://doi.org/https://doi.org/10.30598/honoli.3.2.71-76

Patilima, S. (2022). Sekolah Penggerak Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *0*(0), 228–236.

http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1069

Setiawan, B., & Suwandi, E. (2022). The Development of Indonesia National Curriculum and Its Changes: The Integrated Science Curriculum Development in Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, *3*(4), 528–535. https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.211

Souhoka, R., & Mesdila, M. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Panas Pada Siswa Kelas V SD Negeri Letwaru. *Honoli of Journal Primary Teacher Education*, *2*(2), 118–126. https://doi.org/https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honolii

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.

Suwartiningsih. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *3*(1), 34–49. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, *4*(2), 1–5. https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324

Zuchdi, D., & Nurhadi. (2019). Culture based teaching and learning for indonesian as a foreign language in Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan*, *38*(3), 465–476. https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.26297