

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKn pada Kelas III Sekolah Dasar

Damarjati Panggalih, Moh Salimi, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret
anggapangalih@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/2/2025

approved 1/3/2025

published 21/4/2025

Abstract

The learning activities are passive since the teachers just explain the learning materials so that the students are inattention. The study was classroom action research. The study aimed to describe the steps of Teams Games Tournament (TGT) to improve Pancasila and Civics Education learning outcomes about the implementation of Pancasila in daily life. The subjects were teacher and 20 students of third grade at SD Negeri 2 Bayem. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data collection tools used observation forms and evaluation forms. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusions. The results indicated that student's learning outcomes on Pancasila and Civics Education improved through Teams Games Tournament (TGT) steps since the students completion percentages were 77.5% in the first cycle and 92.5% in the second cycle.

Keywords: *Teams Games Tournament, learning outcomes, Pancasila and Civics Education*

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas belajar karena guru banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa pasif dan kurang memperhatikan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Subjek penelitian ini adalah guru serta siswa kelas III SD Negeri 2 Bayem yang berjumlah 20 siswa. Data yang digunakan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan evaluasi. Validitas data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar PPKn dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu tingkat ketuntasan siswa pada siklus I = 77,5% dan meningkat pada siklus II = 92,5%.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, PPKn*



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar (2017) bahwa PPKn merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang direncanakan untuk mempersiapkan warga Negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan kepada pembentukan watak dan sikap siswa berakhlak serta berpengetahuan tinggi melalui materi-materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma-norma yang berlaku di lingkungan sekitar. Pendidikan pancasila di Indonesia mengajarkan nilai-nilai moral sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah yaitu membentuk pemahaman siswa sebagai warga negara terkait hak serta kewajiban dalam membangun kehidupan bermasyarakat. Apabila mencermati substansi materi yang diajarkan di dalam Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya mampu membangun karakter peserta didik dan menjadikan pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang bermakna. Oleh karena hal tersebut, pembelajaran PPKn dalam kelas sepatutnya dilaksanakan dengan baik agar manfaat serta tujuan pembelajaran PPKn dapat di capai dengan maksimal. Guru sebaiknya harus bijak dalam memilih model pembelajaran yang dipakai dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Fatmawati (2019) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi kelompok, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, materi pokok atau keterampilan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipilih karena dalam penerapan model pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn melalui kegiatan permainan agar lebih menyenangkan dan juga mendorong rasa saling ketergantungan dalam kelompok yang bersifat positif serta lebih dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Erfiyana, et al. (2019) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini merupakan metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menarik peserta didik ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan penerapan model pembelajaran *TGT*, salah satu langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan diskusi siswa dalam kelompoknya menggunakan media lembar kerja siswa berupa LKPD. Berdasarkan pemaparan Fatimah, Saputro, dan Agustina (2016) dengan digunakannya LKPD, siswa diharapkan dapat terpicu untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar dengan memahami materi serta mengerjakan tugas yang ada dalam LKPD yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Mei 2024 kepada guru dan siswa kelas III SD Negeri 2 Bayem, didapatkan informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn di kelas III dengan sistem Kurikulum 2013 (K13) belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sehingga terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas yaitu kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, terlihat dari proses pembelajaran di kelas. Selain itu keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung pasif dan tidak aktif. Saat diberikan sebuah pertanyaan terlihat hanya satu sampai dengan dua siswa yang berpartisipasi dalam menjawab. Metode pengajaran guru yang kebanyakan hanya menekankan pada

metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya menjadi pendengar pasif. Kesempatan yang diberikan guru untuk bertanya tidak dimanfaatkan oleh siswa. Sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna bagi siswa. Menurut Wahyuni (2017), pembelajaran tematik berdasar pada suatu tema yang terdapat berbagai konsep mata pelajaran yang dihubungkan di dalamnya guna mempermudah siswa dalam memahami konsep pembahasan karena hanya berdasar pada lingkup satu tema untuk berbagai konsep mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan metode seperti ceramah dan tanya jawab daripada menggunakan sebuah model untuk menunjang pembelajaran PPKn karena metode tersebut dianggap lebih baik mengingat banyaknya materi yang harus diajarkan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang masih rendah. Menurut Susanto (2016) mengungkapkan bahwa untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka dapat menggunakan evaluasi. pada Penilaian Tengah Semester 2 kelas III pada mata pelajaran PPKn lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran yang lainnya, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75 ditemui dari 20 siswa terdapat 9 siswa yang memiliki nilai PTS telah mencapai KKM dan 11 siswa yang memiliki nilai PTS di bawah batas KKM, dengan persentase 55% dari 20 siswa yang memiliki nilai belum mencapai KKM, dan 45% siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKn yang memiliki tingkat antusiasme siswa rendah karena banyaknya penyajian materi yang harus guru kejar dan meningkatkan hasil belajar PPKn siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2022) menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menghasilkan pengaruh positif sehingga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Mei 2024 kepada guru kelas III, didapatkan informasi bahwa hasil belajar PPKn pada kelas III memiliki tingkat ketuntasan (KKM) siswa pada hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Keberhasilan siswa dapat diukur melalui capaian hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan siswa setelah siswa mendapat pengalaman belajar (Sudjana, 2016). Majid (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bentuk pencapaian perubahan tingkah laku dalam proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Rendahnya hasil belajar PPKn di kelas III SD Negeri 2 Bayem disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi PPKn; (2) Kurangnya perhatian siswa karena proses pembelajaran yang dinilai membosankan dan hanya terpusat pada guru; (3) keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung pasif dan tidak aktif karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Alternatif solusi yang dapat diberikan dalam mengatasi factor yang membuat rendahnya hasil belajar PPKn siswa yaitu: (1) guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif dengan langkah-langkah yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran; (2) guru dapat memilih model pembelajaran yang meningkatkan antusias siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik untuk diterapkan; (3) guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga penyajian materi tidak hanya terpusat pada penjelasan guru.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn materi Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas III SD Negeri 2 Bayem Tahun Ajaran 2023/2024; (2) meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Bayem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran PPKn materi Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari pada siswa kelas III SD Negeri Bayem Tahun Ajaran 2023/2024; (3) menjelaskan kendala dan solusi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas III SD Negeri 2 Bayem Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Prosedur penelitian ini mengacu pada penelitian oleh Susilowati (2018) berisikan beberapa tahapan siklus yaitu: (1) perencanaan tindakan yang akan dilakukan; (2) pelaksanaan tindakan saat pembelajaran dengan model yang diterapkan; (3) observasi dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung; dan (4) refleksi dengan analisis dan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan dua pertemuan tiap siklusnya. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri 2 Bayem yang berjumlah 20 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2024.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari informasi hasil observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan teknik analisis kualitatif deskriptif, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap akhir pertemuan dengan teknik analisis data deskriptif statistik. Sumber data yaitu guru dan siswa kelas III serta dokumen. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas III SD Negeri 2 Bayem dilaksanakan selama dua siklus dengan tiap siklusnya terdiri dari dua Pertemuan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dilaksanakan dengan empat langkah pokok seperti yang dijelaskan Nadrah, (2017) antara lain: (1) presentasi kelas merupakan tindakan guru menyampaikan informasi mengenai *TGT* serta materi berdasarkan bahan bacaan yang disajikan guru dan akan disimak serta dipahami oleh siswa; (2) *Teams* merupakan tindakan guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen dengan latar belakang tingkat akademik siswa yang berbeda-beda guna pembentukan sikap siswa menjadi tutor sebaya dalam kegiatan diskusi kelompok selama pengerjaan lembar kerja (LKPD); (3) turnamen yaitu siswa melakukan permainan akademik dalam bentuk kompetisi antar siswa dalam menjawab pertanyaan soal yang relevan dengan materi PPKn serta dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari langkah penyajian kelas dan *Teams* pada turnamen; (4) dan rekognisi tim yaitu guru membimbing

siswa dalam menghitung skor tim dan memberikan penghargaan kepada tim terbaik. Pembagian siswa dalam kelompok dengan berdasarkan perbedaan latar belakang siswa untuk membuat kelompok heterogen sesuai dengan pendapat Sugyata (2018) bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda.

Pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ditemui berbagai kendala yaitu: (1) beberapa siswa masih belum berani untuk bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang belum dipahami; (2) siswa yang kelompok timnya tidak berhasil memenangkan turnamen masih terlihat gaduh, yang diperbaiki pada tiap siklus pertemuan pembelajaran dengan solusi yaitu: (1) guru dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran; (2) guru dapat mengkondisikan suasana kelas agar lebih kondusif sehingga semua siswa fokus mendengarkan pengumuman guru, perbaikan tersebut guna mencapai hasil yang optimal. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut juga dilakukan guna memaksimalkan efektivitas waktu pada kegiatan pembelajaran yang menjadi kurang karena kendala yang muncul. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Suarjana (Hamdani, Mawardi, & Wardani, 2019) tentang kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah waktu yang dibutuhkan siswa dalam berdiskusi kelompok terbatas. Hasil data observasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Guru dan Siswa

Subjek Penelitian	Langkah Model Pembelajaran <i>TGT</i>	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Guru	Presentasi kelas	65,62	90,63
	<i>Teams</i>	82,50	87,50
	Turnamen	75,00	87,49
	Rekognisi tim	75,00	93,75
Rata-rata		74,53	89,84
Siswa	Presentasi kelas	72,91	89,58
	<i>Teams</i>	68,75	90,62
	Turnamen	67,50	92,50
	Rekognisi tim	75,00	92,34
Rata-rata		71,00	91,26

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 74,53% dan pada siklus II menjadi sebesar 89,84%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa juga mengalami peningkatan persentase dari siklus I sebesar 71,00% meningkat pada siklus II menjadi 91,26%. Pada setiap akhir pertemuan tiap siklus dilakukan refleksi guna melakukan perbaikan pada kendala yang ditemui pada proses pembelajaran dan sebagai bekal dalam pelaksanaan langkah-langkah pertemuan selanjutnya. Sementara itu pada siklus II, semua langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berkaitan dengan materi pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari telah mencapai indikator kinerja penelitian karena adanya refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Guna mendukung hasil observasi terhadap guru dan siswa, peneliti juga melakukan tindakan wawancara terhadap guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan sudah sesuai dengan penerapan langkah-langkah skenario pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Guru sudah melaksanakan semua langkah dengan sangat baik meskipun masih belum sempurna dan masih bisa dimaksimalkan lagi. Respon, sikap dan kesan siswa-siswa terhadap proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament (TGT)* sangat menarik dan siswa memiliki antusiasme yang tinggi pada saat kegiatan turnamen dan saling berkompetisi dengan kelompok tim lainnya dengan aktif. Siswa juga mengaku senang dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi dengan permainan dan berusaha untuk memenangkan kelompok tim mereka karena akan diberikan hadiah apresiasi berupa tepuk tangan dan juga minuman susu kotak dari guru. Namun, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya berani untuk bertanya kepada guru jika ada yang belum dipahami pada saat pembelajaran karena siswa tersebut masih kurang percaya diri meskipun seluruh langkah proses pembelajaran telah dilaksanakan kebanyakan siswa dengan baik.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar PPKn

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Pert. 1 (%)	Pert. 2 (%)	Pert. 1 (%)	Pert. 2 (%)
95-100	20	5	0	30
85-94	35	55	70	55
75-84	20	35	15	10
65-74	25	5	15	5
Rata-rata	82,5	83	85	90
Siswa Tuntas	75	82,8	90	87,5
Siswa Belum Tuntas	25	77,5	10	92,5
		22,5		7,5

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil belajar, menurut Majid (2015), menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bentuk pencapaian perubahan tingkah laku dalam proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Diketahui rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 82,8 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 77,5%, sedangkan rata-rata hasil belajar siklus II sebesar 87,5 dengan persentase siswa 92,5%. Dengan perolehan hasil belajar siswa yang telah mencapai ketuntasan KKM = 75 dan telah mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 85%, maka dengan itu penelitian ini dinyatakan berhasil. Peningkatan yang terjadi didapatkan atas adanya refleksi yang dilakukan oleh peneliti, guru, serta observer pada setiap siklusnya untuk meminimalisir kendala yang ditemui pada pelaksanaan pembelajaran.

Terdapat beberapa hal yang dilaksanakan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan salah satunya yaitu pemberian LKPD pada setiap kelompok tim. Dalam LKPD berisi materi PPKn yang berbeda-beda pada setiap pertemuan tiap siklus yang disesuaikan dengan materi yang

diajarkan berdasarkan RPP pada masing-masing pertemuan. Tiap kelompok bekerja sama dalam menjawab dan mengerjakan LKPD. Penggunaan LKPD diharapkan dapat memicu siswa dalam meningkatkan prestasi dan hasil belajar dengan memahami materi serta mengerjakan tugas yang ada dalam LKPD yang diberikan guru. Hal tersebut terbukti karena pada hasil siswa telah meningkat tiap siklusnya. Selain hal itu, pemberian penghargaan atau apresiasi pada langkah pengakuan atau rekognisi tim juga memiliki peran besar dalam peningkatan hasil belajar siswa. Karena dengan pemberian hadiah, siswa-siswa menjadi lebih semangat saat proses pembelajaran karena merasa usaha mereka dapat dihargai oleh guru. Siswa yang tadinya malas dan kurang tertarik dalam pembelajaran, menjadi terpicu untuk meningkatkan aktivitas belajarnya.

Kendala penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam peningkatan hasil belajar PPKn materi pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas III SD Negeri 3 Bayem Tahun Ajaran 2023/2024 yaitu: (a) beberapa siswa masih belum berani untuk bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang belum dipahami; (b) siswa yang kelompok timnya tidak berhasil memenangkan turnamen masih terlihat gaduh karena kecewa terhadap hasil kelompok mereka kurang maksimal. Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti terhadap kendala tersebut adalah: (a) guru dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan pemacu yang sederhana terkait dengan materi pembelajaran; (b) guru dapat mengkondisikan suasana kelas agar lebih kondusif dengan cara mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* singkat berupa tepuk semangat dan tepuk fokus yang sudah siswa pahami sebelumnya sehingga semua perhatian siswa dapat terpusat mendengarkan pengumuman guru. Solusi tersebut relevan dengan tindakan penelitian yang dilaksanakan oleh Widyanti (2015) yang mengungkapkan bahwa salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah dengan cara mendorong siswa-siswa agar mampu berdiskusi dengan baik bersama kelompoknya dan lebih mengefektifkan alokasi waktu yang ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu: (a) Presentasi kelas, (b) *Teams*, (c) Turnamen, (d) rekognisi tim; (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dengan rata-rata hasil observasi terhadap guru siklus I sebesar 74,53% dan siklus II 89,84%, sedangkan hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 71,00%, dan siklus II 91,26%. Sementara itu ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,5%, dan pada siklus II 92,5%; (3) kendala penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam peningkatan hasil belajar PPKn yaitu: (a) beberapa siswa masih malu untuk bertanya kepada guru terhadap sesuatu yang belum dipahami; (b) siswa yang kelompoknya tidak berhasil memenangkan turnamen masih terlihat gaduh. Solusi yang diberikan oleh peneliti terhadap kenadala tersebut adalah: (a) guru dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya dengan cara memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran; (b) guru dapat mengkondisikan suasana kelas agar lebih kondusif sehingga semua siswa fokus mendengarkan pengumuman guru. Peneliti berharap kedepannya pembelajaran dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran yang sesuai. Saran bagi peneliti lain yaitu model pembelajaran ini dapat diterapkan terkait topik peningkatan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Erfiyana, M., Rasiman, R., & Asri Untari, M. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 258–266.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/19153>
- Fatmawati, L. (2019). Implementasi *Teams Games Tournament* Berbantuan *Lectora* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 14–28.
<https://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/view/4682>
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437,
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php?JISD/article/view/21778>
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 1(02), 135-144,
<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Diakses pada 18 Mei 2024, dari
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/permen_tahun2006_nomor24.pdf
- Majid, A. (2015). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Offs. *E-Book repository.umj.ac.id*
<https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku%20Strategi%20Pembelajaran%20le ngkap.pdf>
- Nadrah, Tolla, I., & Ali, M. S. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of *Teams Games Tournament (TGT)* and Student's Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123-130
<https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/55398>
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya. *Opac.iainpalopo.ac.id*,
http://opac.iainpalopo.ac.id:2200/index.php?p=show_detail&id=19308&keyw ords=
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87,
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/16618>
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68-81,
<https://journal.ummat.ac.id/journals/55/articles/9359/supp/9359-30207-1-SP.docx>
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta; Prenadamedia Grup. *e-book didownload dari*
https://books.google.co.id/books/about/Teori_Belajar_dan_Pembelajaran_di_Sekola.html?hl=id&id=leVNDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Susilowati, (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika vol 2(01)*, 41, 648-656.
<https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/175/0>

- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *EDCOMTECH Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan UNM*, 1(2), 129-136.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>
- Widyanti, I. (2015). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Jatisari Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/46291/Penerapan-Model-Team-Games-Tournament-TGT-Dengan-Media-Visual-Dalam-Peningkatan-Pembelajaran-IPS-Pada-Siswa-Kelas-V-SDN-1-Jatisari-Tahun-Ajaran-2014-2015>
- Yana, D., Hajidin., Safiah, I. 2016. Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 1(02)*. 11-18.
<https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/1799>