



GLOBAL JOURNAL EDUCATION HUMANITY

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjh/index>
Email: sainsglobal01@gmail.com
Address: Jalan Teduh Bersinar, Makassar South Sulawesi, Indonesia
DOI: 10.35458

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS V UPT SPF SDN MANGKURA III

Andi Surya Ningsih¹, Sayidiman², Sitii Aisyah Ganing³

¹Universitas Negeri Makassar /email: a.suryaningsih121@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: sayidiman@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Mangkura III/email: sittiganing57@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
Received: 05-01-2024	
Revised: 10-01-2024	
Accepted: 2-8-2024	
Published, 5-8-2024	
	<p>Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-6 di UPT SPF SDN Mangkura III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar, sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian ini berupa hasil belajar yang meliputi pencapaian siswa, keterampilan, dan kompetensi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi guru, observasi siswa, dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar PPKn. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn, dimana pada siklus I persentase ketuntasan 55,66% siswa sehingga siswa belum mencapai indikator yaitu kurang. Pada siklus II ini siswa mendapat ketuntasan 83,33% dan sudah mencapai indikator baik yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V-6 di UPT SPF SDN Mangkura III.</p>

Keywords:

Teams Games Tournament, Hasil belajar, PPKn

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Di zaman sarat dengan persaingan seperti saat ini, akan membawa konsekuensi besar pada berbagai sisi kehidupan, baik itu dalam sebuah diranah kognitif serta moral dan karakternya. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan yang sangat krusial bagi setiap lapisan masyarakat dalam rangka mengubah nilai-nilai attitude yang baik bagi siswa. Pendidikan salah satu upaya untuk memberi anak-anak pengetahuan bari, keterampilan, dan sikap sebagai penerus bangsa Indonesia yang merupakan seluruh tanggung jawab kompenen baik itu antar keluarga, Masyarakat, dan tak kalah penting pemerintah. Pendidikan juga sangat penting bagi generasi masa depan bangsa maka dari itu ia mampu mempunyai sebuah attitude, keterampilan, dan pengetahuan sehingga akan menciptakan generasi yang handal dan unggul bagi bangsa Indonesia.

PPKn ialah bagian komponen penting dari mapel didalam kurikulum Merdeka sehingga hal tersebut perlu diberikan pemahaman kepada siswa. Mapel PPKn perlu diajarkan dari sejak dini khususnya di tingkat dasar. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mengajarkan kepada siswa terkait pembentukan nilai-nilai, moral, serta norma secara utuh sehingga hal tersebut akan dapat berkelanjutan nantinya (Anam, 2022). Menurut Uno & Lamatenggo (2016) bahwa membuat seseorang dapat hidup secara berkelanjutan merupakan bagian tujuan pendidikan dan strateginya sehingga diperlukan peran pendidik agar dapat membangun siswa yang mengalami *growth in learning*.

Maka dari itu, disinilah peran guru memiliki peranan penting untuk dapat memberikan pengajaran kepada peserta didiknya yang inovatif dan kreatif. Berbagai jalan yang dapat ditempuh oleh tenaga pengajar akan siswanya untuk dapat mencapai sebuah hasil belajar yang baik, salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran didefinisikan sebagai pola atau contoh proses belajar mengajar yang telah dirancang dengan menerapkan pendekatan, metode, atau strategi pembelajaran tertentu, yang dilengkapi dengan tahapan (sintaks) dan perangkat pendukung dalam pelaksanaannya (Lufri & dkk, 2020).

Mata pelajaran PPKn ini sering diidentikkan materi yang cukup membosan dikarenakan materinya berisikan tentang nilai-nilai Pancasila, norma, dan lain sebagainya. Apalagi jika mata pelajaran PPKn ini diajarkan kepada tingkat dasar (anak-anak) dapat membuatnya merasa jemu dan bosan. Maka dari itu, peran gurullah dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik dapat merasa materi diajarkan tidak merasa bosan dan mereka dapat antusias dalam memperoleh pengetahuan baru. Sebagai guru yang profesional maka ia mampu mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Penentuan model pembelajaran untuk mata pelajaran tingkat dasar sebaiknya disesuaikan dengan informasi materi yang disampaikan.

Model pembelajaran TGT atau dikenal dengan *Teams Games Tournament* adalah salah satu komponen dari model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Sulaiman, dkk (2024) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah kegiatan proses mengajarnya terselip sebuah unsur permainan yang dilakukan baik itu dilaksanakan secara berkelompok dan menuntut siswa untuk berkompetisi, sehingga mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar dikelas. Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang isinya terdapat kegiatan bermain secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang kemudian akan melakukan turnamen dengan antar kelompok yang dibimbing oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini diharapkan peserta didik mampu termotivasi dan giat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Dengan adanya kegiatan pembelajaran dikelas ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik yang dimana secara tidak langsung ikut kontribusi dalam membentuk karakter tanggung jawab, seperti salah satunya nilai yang dituju dari PPKn (Suryani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 05 Maret 2024 di UPT SPF SDN Mangkura III, terlihat bahwa guru masih belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pelajaran PPKn. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangkura III.

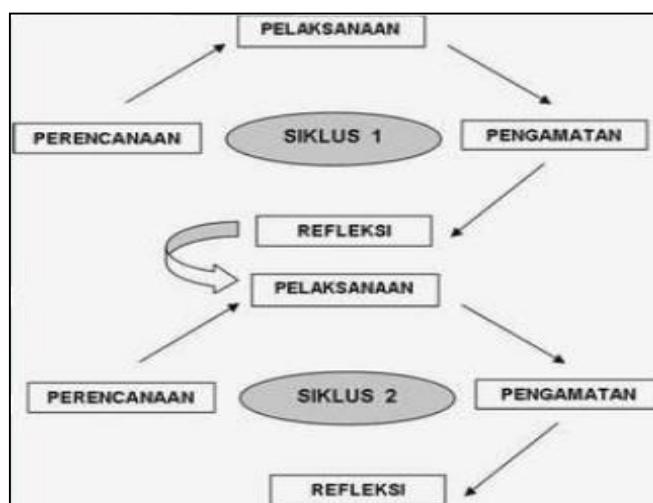
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mugiyatmi (2023) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa IV SDN Pacar. Diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula 84.3% menjadi 93.75%. Tidak hanya itu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kualitas kerja sama dan kepercayaan diri peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengkaji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Kelas V di UPT SPF SDN Mangkura III”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan berjenis Tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindak kelas merupakan metode penelitian sebagai salah satu upaya yang dilakukan dalam memperbaiki kegiatan mengajar dikelas sehingga akan dapat meningkatkan kualitas mutu pembelajaran (Ardiawan & Wiradnyana, 2020).

Fokus pada penelitian ini terdiri atas dua yakni fokus proses dan fokus hasil. Fokus proses mengacu pada kegiatan melihat bagaimana peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran, yang mencakup tindak dari pendidik dan siswa. Sedangkan fokus hasil merupakan hasil belajar PPKn siswa kelas V-6 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian tindakannya kelas dilakukan dalam beberapa langkah seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklusnya meliputi 2 pelaksanaan kegiatan mengajar dan tahapan akhirnya yaitu membuat kesimpulan.



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD) serta tes evaluasi. Dalam penelitian ini, lembar observasi guru dan siswa yang akan digunakan untuk melihat proses pembelajaran berjalan dari awal hingga akhir dengan menggunakan model pembelajaran Turnamen Game Tim (TGT). Modul ajar berfungsi sebagai langkah-langkah dalam pengimplentasian proses mengajar dikelas.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis data kualitatif di dapatkan melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran. Selanjutnya hasil belajar siswa pada materi unit 4 Negaraku Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka akan diperoleh sebuah tes hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Setelah memperoleh data hasil belajar tahap selanjutnya ialah menganalisis secara kuantitatif deskriptif sehingga diperoleh sebuah nilai rata-rata siswa kelas V-6 dan juga persentasi keberhasilan belajarnya terkait penerapan model yang telah ditentukan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

Berikut ini dapat dilihat taraf keberhasilan proses yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Proses dan Keberhasilan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
76% - 100%	Baik
60% - 75%	Cukup
0% - 59%	kurang

Sumber : Djamarah & Zain (2014)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini di UPT SPF SDN Mangkura III bertempat di Jl. Bontolempangan, Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan. Dalam penelitian ini terdapat jumlah subjek penelitian sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa Perempuan. Tindakan dilakukan peneliti adalah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang disajikan dalam II siklus yaitu setiap siklusnya terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaan siklus I ini dilakukan penelitian yang dimana guru berperan sebagai observer dari kegiatan pembelajaran peneliti. Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka diperoleh data menunjukkan hasil aktivitas guru berada pada kategori cukup yakni 66,66% sedangkan hasil observasi siswa berada pada kategori cukup yakni 66,66%.

Berdasarkan data yang diperoleh maka presentasi pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan baik apabila presentase tersebut berada lebih dari 76% dari kegiatan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencapai kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil tindakan kelas bahwa 30 siswa kelas V-6 di UPT SPF SDN Mangkura III pada siklus I, 17 siswa mencapai KKM dan 13 siswa belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut masuk dalam kategori Kurang dengan presentase ketuntasan belajar 55,66% dan persentase ketidak tuntas belajar 43,33%, persentase tersebut tidak mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti yaitu mencapai 76% dimana persentasi siklus I $\leq 76\%$ yang termasuk dalam kategori kurang (K). Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan selanjutnya yaitu penerapan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaan siklus II ini dilakukan penelitian yang dimana guru berperan sebagai observer dari kegiatan pembelajaran peneliti. Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka diperoleh data menunjukkan aktivitas guru berada pada kategori baik yaitu 94,44% sedangkan hasil observasi siswa berada pada kategori baik yaitu 94,44%.

Berdasarkan data yang diperoleh maka presentasi pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan baik apabila presentase tersebut berada lebih dari 76% dari kegiatan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencapai kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil tindakan kelas bahwa 30 siswa kelas V-6 di UPT SPF SDN Mangkura III pada siklus II, 25 siswa mencapai KKM dan 5 siswa belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut masuk dalam kategori baik dengan presentase ketuntasan belajar 83,33% dan persentase ketidak tuntas belajar 16,66%. Persentase tersebut sudah mencapai target sehingga indicator sehingga persentase tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti yaitu mencapai 76%. Dengan demikian kegiatan yang dilakukan di siklus II termasuk dalam kategori baik (B) dan telah mencapai target sehingga penelitian ini dianggap berhasil dan berhenti di siklus sudah mencapai target sehingga indikator yang ingin dicapai telah berhasil, maka dari itu penelitian ini dianggap berhasil dan berhenti pada siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa belajar lebih baik tentang PPKn dari siklus ke siklus dengan menggunakan model yang ditetapkan yaitu *Teams Games Tournament*.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-6 di UPT SPF SDN Mangkura III. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas terdiri dari dua siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya.

Pada Tindakan kelas siklus I, pembelajaran dengan materi Negaraku Indonesia belum mencapai hasil yang diharapkan. Meskipun guru telah menerapkan strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), namun ternyata belum mampu membuat siswa memahami materi yang ada di lembar kerja peserta didik dengan baik. Interaksi yang intens antarsiswa dalam kelompok

belum dapat meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama secara optimal. Rasa sungkan dan canggung masih mendominasi komunikasi antarsiswa. Berdasarkan temuan hasil ini, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan pembelajaran ke siklus II guna melakukan perbaikan.

Pada Tindakan kelas siklus II, persentase keberhasilan telah mencapai target yang diharapkan. Ini ditunjukkan oleh hasil observasi guru dan siswa yang menunjukkan bahwa melaksanakan langkah model *Teams Games Tournament* dengan baik. Hasil belajar siswa tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan telah meningkat seperti yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan pada tes siklus II yang telah mencapai 83,33% yang merupakan peningkatan yang signifikan. Dengan meningkatnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siklus II maka dengan itu model *Teams Games Tournament* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan perolehan data yang didapatkan dari kegiatan siklus II, maka dari itu penelitian terkait Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas V di UPT SPF SDN Mangkura III dikatakan berhasil. Hasil tersebut relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra & dkk (2023) bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Selain itu juga sejalan penelitian Suryani (2022) yang menunjukkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai pengaruh positif bagi siswa salah satunya meningkatkan motivasi siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar PPKn.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V-6 khususnya mapel PPKn. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil observasi guru dan siswa yang mengalami peningkatan klasifikasi kurang pada siklus I menjadi klasifikasi baik pada siklus II. Dengan demikian pada umumnya siswa kelas V-6 UPT SPF SDN Mangkura III melalui penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2022). *Media Kuis Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Untuk Pembelajaran PPKn*. Cahaya Ghani Recovery.
- Ardiawan, I. K. N., & Wiradnyana, I. G. A. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Perbaikannya)*. Nilacakra.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Lufri, & dkk. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH.
- Mugiyatmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*,

8(2), 799–805.

Saputra, R., & dkk. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96.

Sulaiman, Yendri, O., & dkk. (2024). *Metode dan Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi dan perkembangannya)*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Suryani, T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.

Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.

Uno, H. B. (2016). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.