



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 6578-6585

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN  
Di Kelas V SDN Pajurangan

Vivin Handayani<sup>1✉</sup>, Ludfi Arya Wardana<sup>2</sup>, Faridahtul Jannah<sup>3</sup>

PGSD, Universitas Panca Marga

Email: [vivinhndn@gmail.com](mailto:vivinhndn@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di SDN Pajurangan, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum mencapai KKTP yang telah diterapkan. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa penggunaan metode konvensional, dimana berfokus pada guru dengan metode ceramah dan tanya jawab mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Pajurangan berjumlah 21 siswa terdiri dari 14 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada prasiklus sebesar 38% dengan rata-rata kelas sebesar 67, pada siklus 1 mengalami peningkatan 24% menjadi 62% dengan rata-rata kelas sebesar 73 dan pada siklus II mengalami peningkatan 28% menjadi 90% dengan rata-rata kelas 80. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata mencapai 80% pada pembelajaran PPKn.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan Mata Pelajaran PPKn .*

## Abstract

This research aims to overcome the problems that occur in learning activities at SDN Pajurangan, so that the learning outcomes obtained by students have not reached the KKTP that has been implemented. Based on initial observations, it is known that the use of conventional methods, which focus on teachers with lecture and question and answer methods, influences the low learning outcomes of students. This research is a Kurt Lewin model of Class Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of 2 meetings, with 4 activity stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were all class V students at SDN Pajurangan, totaling 21 students consisting of 14 female students and 7 male students. The data collection techniques used are observation, tests and documentation. The results of this research show that student learning outcomes in the pre-cycle were 38% with a class average of 67, in cycle 1 there was an increase of 24% to 62% with a class average of 73 and in cycle II there was an increase of 28% to 90% with an average class of 80. The indicator of success in this research is an increase in student learning outcomes by achieving the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) with an average of 80% in PPKn learning.

Keywords: *Learning Results, TGT (Teams Games Tournament) Learning Model, and Subjects PPKn*

## PENDAHULUAN

Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran selalu bersifat dua arah, baik melalui interaksi tatap muka seperti di ruang kelas atau cara yang lebih pasif seperti menggunakan sumber daya internet. Saat mereka berupaya memahami materi, siswa harus didorong untuk terlibat secara aktif, berpikir kreatif, dan fleksibel dalam lingkungan kelas yang diciptakan guru. Model pembelajaran mempunyai dampak yang sangat positif dalam bidang pendidikan. Siswa berpotensi belajar lebih efisien bila model pembelajaran yang benar digunakan bersama dengan sumber dan media belajar yang sesuai. Untuk mengatasi hal ini, pendidik harus mampu memodifikasi konten kursus dan alat penilaian untuk mengakomodasi berbagai cara pembelajaran. Alat pedagogi modern sangat penting bagi pendidik. Meminimalkan kebosanan siswa serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar menuntut pendidik untuk berinovasi sekaligus mengadopsi paradigma pembelajaran.

Kecerdikan merupakan suatu keharusan bagi guru kewarganegaraan yang ingin memikat siswanya dan memotivasi mereka untuk belajar. Menggunakan strategi pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu cara untuk melibatkan siswa dalam pendidikannya sendiri. Paradigma turnamen permainan tim (TGT) adalah pendekatan sederhana dalam pembelajaran kooperatif yang menggunakan komponen permainan untuk menyatukan siswa dari latar belakang berbeda sebagai tutor sebaya. "Bontoparang, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto" menjadi salah satu lokasi penelitian

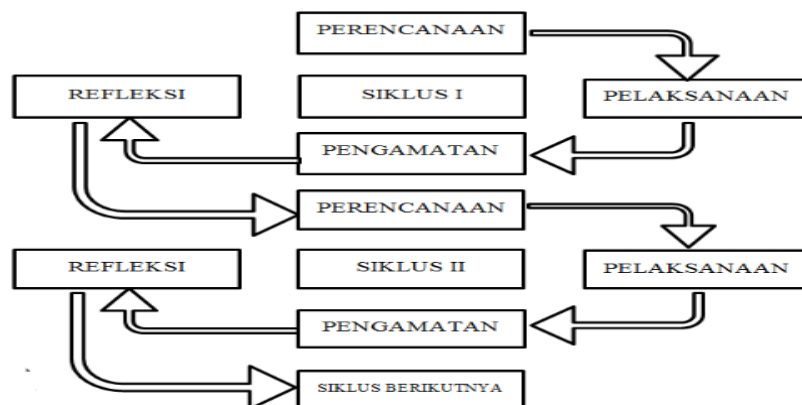
yang menunjukkan bahwa metodologi ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Temuan penelitian Armansya sebelumnya menguatkan hal tersebut. Kinerja siswa dalam memperoleh informasi baru meningkat setelah pembelajaran selesai.

Siswa kelas V di Kecamatan Gending SDN Pajurangan Kabupaten Probolinggo akan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif gaya TGT untuk meningkatkan nilainya. Penyelidikan ini dilatarbelakangi oleh uraian yang diberikan di atas. Hasil penelitian ini berpotensi meningkatkan kinerja kelas PKN siswa.

## METODE PENELITIAN

### Jenis penelitian

Penelitian tindakan kelas dalam (Tampubolon, 2013:18) adalah penelitian yang dilakukan pendidik melalui refleksi diri dalam konteks kelas mereka sendiri. Kita perlu meningkatkan kinerja mereka sebagai pendidik sebelum kita dapat mengharapkan mereka meningkatkan standar pembelajaran siswa dan kualitas pengajaran unit secara keseluruhan. Cara lain untuk memikirkan PTK adalah sebagai penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan meningkatkan proses belajar mengajar, membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik, dan menemukan cara baru untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dan guru. Menurut David Hopkins, 1993, Kemmis, 1982, dan Mc Taggart, 1991, Penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan penelitian yang disusun dalam bentuk siklus (daur ulang) untuk membantu pendidik menemukan dan memecahkan permasalahan dunia nyata.



Gambar 3. 1 Bagan Model Penelitian Tindak Kelas

Sumber: Arikunto (2010:10)

### Subjek Penelitian

Pada tahun ajaran pertama PKN 2023/2024, penelitian ini diikuti oleh tujuh orang putra dan empat belas orang putri kelas V SDN Pajurangan Kabupaten Probolinggo. Meningkatkan hasil belajar siswa menjadi tujuan utama penelitian ini. Untuk mencapai hal tersebut akan digunakan model kooperatif yang mendukung paradigma TGT (*Team*

## *Games Tournament*).

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian adalah alat untuk mengumpulkan, mengolah, dan mengorganisasikan berbagai jenis data secara metodis (Mamik, 2015). Pengumpulan data untuk penelitian ini adalah Melakukan observasi, Tes, dan dokemnetasi di V SDN Pajurangan. menggunakan model koooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

### Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis deskriptif komparatif untuk memahami data yang dikumpulkan dan membandingkan skor awal sebelum perbaikan dengan skor siklus pertama setelah kegiatan kelas. Ini adalah bagian dari prosedur analisis data. Peneliti kemudian membandingkan hasil pengujian putaran pertama dan kedua. Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi data nilai untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa. Untuk mengevaluasi data numerik, digunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sudjana, 2010)

Sedangkan untuk mencari rata-rata, penulis menggunakan rumus :

$$Mx = \frac{fx}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

Fx = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

(Purwanto, 2012)

Persamaan yang menyatakan rasio kesetiaan terhadap keberpihakan. Rumusnya yaitu:

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

(Winarsunu, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil presentase peningkatan hasil belajar PPKn pada siklus 1 terdapat peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan. Pada prasiklus ada 8 siswa atau 38,09% siswa tuntas menjadi 13 atau 61,90% meskipun belum memenuhi presentase ketuntasan yang ditargetkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa. Nilai rata-rata kelas belum mencapai target penelitian yaitu 75, tetapi sudah mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi awal.

Berdasarkan refleksi pada siklus 1 peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dengan menyusun kembali Modul ajar. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada tindakan siklus 1 dari pada saat pelaksanaan prasiklus. Guru sudah dapat menerapkan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ditandai dengan telah terpenuhinya indikator-indikator yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu presentase hasil belajar siswa sudah meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Hasil evaluasi siklus 2 siswa yang tuntas belajar dibandingkan pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan yaitu menjadi 90,47%. Dari data hasil perbaikan pada siklus 2 maka upaya perbaikan pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SDN Pajurangan dapat diakhiri.

No	Komponen Analisis	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Rata-rata kelas	67,14	73,80	79,28
2.	Presentase Ketuntasan	38,09%	61,90%	90,47%
3.	Nilai terendah	45	50	65
4.	Nilai tertinggi	95	90	90
5.	Total nilai	1440	1545	1665

Dari hasil observasi serta analisis data yang dilakukan pada siklus 2, peneliti sudah melaksanakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan melakukan perbaikan pada saat pelaksanaan siklus 1, siswa lebih bersemangat serta lebih fokus ketika pembelajaran, siswa lebih percaya diri dalam memberikan pendapatnya dan bertanya, serta kelas lebih aktif dari pada siklus 1. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model *Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar PKN kelas V SDN Pajurangan.

No	Nama siswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
	Ahmad Rayyan Qobil	85	85
	Ananda Aresyahira ramadhani	80	80
	Devi tri utami	50	65
	Faza Alya maulidya	75	75
	Ferdy Ardiansyah	60	70
	Kerina putri salsabila	80	80
	Moh Bakhtiar Rizqi	70	75
	Moh Marsel Saputra I	65	80
	Mohammad Dava A	75	75
	Nahzulul Wahyuni	85	85
	Navisa Oktaviani	90	90
	Nur Maulidya A	65	75
	Oktavianus Febrianti	60	75
	Syarifatun Nafisa	60	85
	Zulfiatus Sa'diyah	90	90
	Alif Al Wafi	80	80
	Safa Dwi Herlina	75	75
	Shinta Dwi Ramadhani	85	85
	Sya'ifa Qonita Az-Zahra	75	75
	Syafa'atun Adawiyah	80	85
	Zahira Salsabila Putri	60	80
	Jumlah nilai	1545	1665
	Rata-rata	73,57	79,28

#### SIMPULAN

Dua belas siswa gagal dalam mata pelajaran tersebut, dan hanya delapan siswa (atau 38,09 persen) yang berhasil menyelesaikan semuanya hingga model kooperatif TGT (Teams Games Tournament) diterapkan. Siswa-siswa ini duduk di bangku kelas lima SDN Pajurangan. Jumlahnya 67,14, Hasil penerapan model kooperatif TGT pada mata kuliah PKN pada siklus I menunjukkan bahwa dari dua puluh satu siswa kelas lima SDN Pajurangan, tiga

belas dari dua puluh satu siswa kelas lima berhasil menyelesaikan satuan dengan nilai rata-rata 73,80 dan tingkat ketuntasan 61,90%. Ada 19 siswa yang memulai kursus; 90,47 persen menyelesaikannya; dan 9,53% tidak selesai.

Nilai rata-rata di kelas tersebut adalah 79,28. Dengan tingkat penyelesaian sebesar 80%—ambang batas yang umumnya ditentukan oleh penelitian—siswa Siklus 2 menunjukkan tren peningkatan yang kuat dalam hasil pembelajaran mereka. Anak-anak menyelesaikan tugas dengan bekerja sama dengan cara yang mirip dengan TGT (*Teams Games Tournament*)

benar-benar memahami isinya dan dapat menerapkannya secara efektif dalam situasi praktis; mereka berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dengan memberikan kritik mendalam terhadap pekerjaan kelompok lain dan mengajukan pertanyaan yang relevan; dan mereka melakukan percakapan yang bermanfaat dengan teman-temannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- L. Arya Wardana, Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, and Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, "Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo," *GANDRUNG J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 1216–1225, 2023, doi: 10.36526/gandrung.v4i2.2871.
- L. A. Wardana, A. Rulyansah, A. Izzuddin, and R. Nuriyanti, "Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19," *Pegem Egit. ve Ogr. Derg.*, vol. 13, no. 1, pp. 211–222, 2022, doi: 10.47750/pegegog.13.01.23.
- L. A. Wardana, R. Nuriyanti, F. S. Athilah, and ..., "Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan," *Gandrung ...*, vol. 3, no. 2, pp. 524–529, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/gandrung/article/view/2050>.
- D. Y. Kasdriyanto and L. A. Wardana, "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan," vol. 6, no. 1, pp. 271–278, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1255.
- Faridahtul Jannah, F. J., & Aprilia Stiyowati, A. S. Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu di SDIT Permata Kota Probolinggo.
- Jannah, F., & Hattarina, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis code. org Pada Pembelajaran di SDN Kedungdalem II. *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 1(6), 103-112.

- Jannah, F. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Di Universitas Panca Marga Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1-6.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).Nurhayati. 2019. Apresiasi Prosa Fiksi Indonesia (Revisi). Jawa Tengah: Cakrawala Media.
- Rosmita. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Saila, N., Jannah, F., Sulianti, A., Qomariyah, R. S., & Inayati, T. (2022). Pendampingan Penerapan Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru di MIS Hidayat Probolinggo. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(2), 205-213.
- Susilo, J. (2009). Peningkatan prestasi belajar IPA dengan kit ipa pada siswa kelas VI SD (PTK pada SD Negeri 3 Pakel tahun pelajaran 2009/2010).Marganingsih, Marti. 2022. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Teks Lagu Dengan Metode Latihan Terbimbing". *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 6(6).