

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 1 SIDOREJO LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Kadek Okhara<sup>1</sup>, Wayan Satria Jaya<sup>2</sup>, Try Indiasuti Kurniasih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [kadekokhara14@gmail.com](mailto:kadekokhara14@gmail.com)<sup>1</sup>, [wayan.satria@stkipgribl.ac.id](mailto:wayan.satria@stkipgribl.ac.id)<sup>2</sup>, [try\\_indias@yahoo.co.id](mailto:try_indias@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo. Melihat fakta tersebut dilakukan upaya untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo yang berjumlah 28 siswa. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini mencapai 80% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* diterapkan, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 60,71% dan meningkat pada siklus II sebesar 84,52%. Peningkatan aktivitas ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 50%, siklus I sebesar 60,71% dan siklus II sebesar 85,71%. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur tahun pelajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar PKN

**Abstract:** *The problem in this research is the low level of Civics activity and learning outcomes for class IV students at SDN 1 Sidorejo. Seeing this fact, efforts are being made to improve student activities and learning outcomes, one of which is by using a team games tournament type cooperative learning model. The aim of this research is to improve students' Civics activities and learning outcomes by implementing a team games tournament type cooperative learning model. This type of research is classroom action research which consists of two cycles where each cycle is carried out in three meetings. Research procedures include planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were 28 class IVB students at SDN 1 Sidorejo. Completeness of learning outcomes in this research reached 80% of the total number of students. Based on the results of data analysis, it is known that after the team games tournament type cooperative learning model was implemented, student activity and student learning outcomes increased. This can be seen from the average percentage of student learning activities in cycle I of 60.71% and increasing in cycle II of 84.52%. This increase in activity also has an effect on student learning outcomes, this can be seen from the completeness of student learning outcomes in the pre-cycle of 50%, cycle I of 60.71% and cycle II of 85.71%. Based on the explanation above, it can be concluded that the application of the team games tournament type cooperative learning model can improve the activities and learning outcomes of PKN class IV students at SDN 1 Sidorejo East Lampung for the 2023/2024 academic year.*

**Keyword:** *Cooperative Learning Model, Team Games Tournament Type, Learning Activities, Civics Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran PKN di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKN diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Pelaksanaan pengajaran PKN haruslah diciptakan kondisi pembelajaran PKN yang aktif dan kreatif dengan memaksimalkan berbagai sarana dan prasarana yang ada. Dalam menyajikan pelajaran PKN hendaknya memanfaatkan berbagai sarana penunjang yang ada seperti perpustakaan, alat peraga, media pembelajaran dan sebagainya. Selain hal-hal tersebut juga dituntut kreativitas dari seorang guru yang baik, yang mampu menyampaikan materi pengajaran yang baik melalui metode atau strategi belajar yang relevan dengan menggunakan metode yang sesuai, maka proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

Terkait dengan tuntutan kurikulum saat ini, kondisi yang harus tercapai dalam pembelajaran PKN itu sendiri diantaranya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot, serta dengan memadukan mata pelajaran lainnya ke dalam pembelajaran PKN. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat menerima transfer ilmu yang diberikan oleh guru dengan maksimal dan dapat memberikan respon aktif dalam proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa proses belajar siswa merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai tolok ukur menarik atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru. Sebagai seorang guru sudah seyakinya dapat

mendayagunakan seluruh kemampuannya guna mewujudkan kondisi pembelajaran yang diharapkan agar mampu memperoleh hasil belajar bagi siswa itu sendiri secara maksimal.

Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk menunjang tercapainya tujuan tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan ketepatan guru memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 1 Sidorejo Lampung Timur, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya yang mengakibatkan minimnya perolehan hasil belajar siswa. Pertama, belum terlalu bervariasi penggunaan model-model pembelajaran yang selama ini dipakai dikelas dalam menjelaskan mata pelajaran PKN yang dianggap materi penuh hafalan. Hal ini dirasa kurang meningkatkan antusias belajar siswa dikarenakan adanya perasaan jenuh dan tidak memperhatikan penjelasan guru dikelas. Kurangnya perhatian yang merata pada kemampuan siswa di kelas juga membuat sering terjadi

ketimpangan dimana terkadang hanya memberi kebebasan berpendapat bagi yang pintar-pintar saja sementara yang kurang pintar hanya menyimak dan mendengarkan saja.

Kedua, diketahui juga bahwa pembelajaran PKn masih belum membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal-hal tersebut terlihat ketika guru menyampaikan materi pelajaran, banyak siswa yang tidak serius memperhatikan penjelasan guru seperti menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa kurang antusias mengajukan pertanyaan ketika diberi kesempatan untuk bertanya, tidak bertanya jika diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya, kurang aktif dalam memecahkan masalah. Gejala-gejala tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah.

Salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi berikutnya adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif menempatkan guru hanya sebatas sebagai fasilitator. Guru memberikan informasi secara garis besar dan kemudian akan diselesaikan oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecilnya. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Menurut Darmawan (2018:1-2) menjelaskan bahwa, “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Sementara Shoimin (2018:23) mengemukakan bahwa, “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman

belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Kemudian Hendrapipta (2021:2) menjelaskan bahwa, “model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah”. Model ini merupakan sebuah situasi tiruan yang berupa konsep tertulis dari sebuah situasi. Konsep model pembelajaran menurut beberapa pendapat menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan.

Menurut Taniredja (2017:56) menjelaskan, “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru”. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 1 SIDOREJO LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2023/2024

---

merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara Hayati (2017:14) menjelaskan bahwa, “pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama”. Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga pembelajar bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.

Menurut Huda (2019:197) menjelaskan bahwa, “model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran”. Model TGT diharapkan berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Model TGT ini, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Model TGT ini setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Sementara Shoimin (2018:203-204) menjelaskan bahwa, “pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif

yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”. Model TGT ini peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Model TGT ini menggunakan tumamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

Menurut Nastiti (2016:32) menjelaskan bahwa, “aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan dalam belajar”. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar. Sementara Sardiman (2014:96) bahwa, “aktivitas adalah prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar”. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan.

Lebih lanjut Suhana (2014:21-22) bahwa, “aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

Menurut Susanto (2019:8) menjelaskan bahwa, “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Karena belajar itu

sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sementara Sulmeriah (2014:11) menjelaskan bahwa, “hasil belajar merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa”. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut Susanto (2019:229) bahwa, “PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik

agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Sementara Sulmeriah (2014:19) bahwa, “pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para mahasiswa baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2017:1-2).

Sedangkan menurut Arifah (2017:23) PTK secara lebih sistematis dibagi menjadi tiga kata, yaitu *penelitian*, *tindakan*, dan *kelas*. Penelitian yaitu kegiatan mengamati suatu objek tertentu dengan menggunakan prosedur tertentu untuk menemukan data dengan tujuan meningkatkan mutu. Kemudian tindakan yaitu perlakuan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Kelas adalah tempat di mana sekelompok siswa menerima pelajaran dari guru yang sama.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes  
Tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan, perintah dan petunjuk yang ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk. Tes juga merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada obyek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan 3 kali tes, yaitu tes awal (sebelum diberikan tindakan), tes hasil belajar I (setelah selesai siklus I), dan tes hasil belajar II (setelah siklus II).
- b. Observasi  
Observasi adalah pengamatan langsung kepada obyek yang diteliti. Observasi merupakan metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKN dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
- c. Dokumentasi  
Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi buku-buku yang relevan, media pembelajaran yang digunakan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian. Metode dokumentasi tersebut peneliti gunakan untuk melengkapi data penelitian yang peneliti perlukan yang terdapat di SDN 1 Sidorejo Lampung Timur yaitu berupa data tentang jumlah siswa, buku

daftar nilai, data tentang guru, dan seterusnya.

### **Indikator Keberhasilan Tindakan**

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Aktivitas belajar siswa memperoleh persentasi  $\geq 80\%$  dengan keterangan sangat aktif.
2. Hasil belajar PKN siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  setiap siklusnya, minimal mencapai ketuntasan belajar sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa.

### **Teknik Analisis Data**

#### **1. Analisis Data Kualitatif**

Analisis kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Variabel yang dianalisis diperoleh dari hasil pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi.

##### a) Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Nilai aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus:

$$Na = \frac{JY}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = nilai aktivitas

JY = jumlah skor yang diperoleh

SM = total skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber : Nastiti, 2016:45)

#### **2. Analisis Data Kuantitatif**

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar pengetahuan atau aspek kognitif siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang dibelajarkan. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat

ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tiap siklus.

a) Hasil Belajar Siswa

Rumus perhitungan untuk persentase ketuntasan belajar maka digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Persentase Ketuntasan Siswa

f = Jumlah Siswa Mencapai KKM

n = Banyak Siswa (Sudijono, 2018 : 43)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur

Berdasarkan hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 60,71%. Belum maksimalnya aktivitas belajar siswa pada siklus I ini dikarenakan beberapa hal yakni a) pembagian kelompok yang belum teratur, b) Saat kegiatan tanya jawab masih ada siswa yang pasif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, c) dalam diskusi kelompok rata-rata siswa membantu teman yang disukai saja dalam bekerjasama dan d) terjadi kebingungan pada siswa saat melaksanakan permainan, karena guru kurang memberikan penjelasan tata cara dan aturan permainan, sehingga di tengah permainan kadang-kadang guru harus membimbing siswa secara satu persatu.

Selanjutnya, pada siklus II aktivitas siswa meningkat dengan memperoleh persentase sebesar 84,52%. Meningkatnya aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dikarenakan

perbaikan yang dilakukan sebagai berikut a) merubah formasi kelompok dan tempat duduk, b) pada siklus II nanti guru akan lebih intens dalam membimbing siswa-siswa yang masih pasif dalam berbicara, c) guru memberikan arahan yang tegas pada semua siswa dalam kerjasama yang dilaksanakan dalam kelompoknya harus merata dan tidak boleh memilih karena faktor kedekatan saja, melainkan membantu kerjasama yang baik ke semua anggota dan d) diawal pembelajaran guru akan lebih jelas dalam memaparkan bagaimana pelaksanaan model pembelajaran TGT tersebut, agar semua siswa mengerti dan mampu melaksanakan aturan main dalam pembelajaran tersebut.

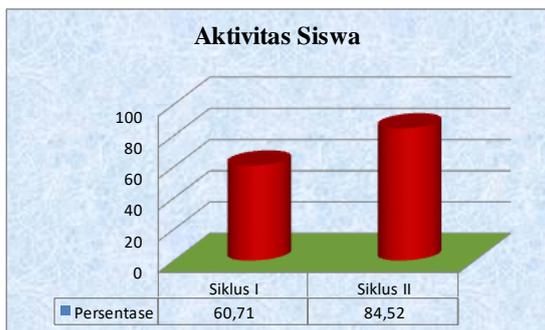
Untuk hasil perbandingan aktivitas siswa siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.9**  
**Perbandingan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II**

No	Aktivitas Siswa	Siklus I			Siklus II		
		P1	P2	P3	P1	P2	P3
1	Mengajukan pertanyaan dengan percaya diri	1	2	3	3	3	4
2	Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	2	3	3	3	4	4
3	Memecahkan masalah dalam diskusi kelompok	2	3	3	3	3	4
4	Memperhatikan penjelasan guru	3	3	3	3	4	4
5	Tidak mengganggu teman pada saat proses pembelajaran	2	2	3	3	3	3
6	Menyimpulkan hasil pembelajaran melalui diskusi aktif antara guru dan siswa	2	2	2	3	3	3
7	Mengikuti semua tahapan secara seksama	2	2	3	3	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>14</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>26</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b>50%</b>	<b>60,71%</b>	<b>71,43%</b>	<b>75%</b>	<b>85,71%</b>	<b>92,86%</b>
<b>Rata- Rata Persentase</b>		<b>60,71%</b>			<b>84,52%</b>		

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II kemudian disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 1 SIDOREJO LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2023/2024



**Gambar 4.1**  
Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram 4.1 di atas maka sangat terlihat bahwa hipotesis yang pertama diajukan peneliti terbukti benar bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur tahun pelajaran 2023/2024.

Peningkatan tersebut sejalan dengan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* Wahyuni (2020:5) sebagai berikut:

- a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas,
- b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- c) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,
- e) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, dan
- f) motivasi belajar lebih tinggi.

2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur  
Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*

pada materi gotong royong mengalami peningkatan. Sebelum diberikan tindakan pada tahap pra siklus diperoleh ketuntasan belajar sebesar 50% dimana terdapat 14 siswa yang tuntas. Ketuntasan siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada siklus I terdapat 17 siswa (60,71%) yang nilainya mencapai KKM. Hasil belajar klasikal pada siklus I menunjukkan persentasenya belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh sebab itu dilakukan perbaikan dengan guru akan menanya ulang kepada siswa terkait hal-hal penting yang belum diketahui terkait materi sebelumnya dan akan diperjelas di siklus II. Selain itu memberi motivasi yang kuat kepada siswa agar dalam menjawab soal-soal di siklus II nanti harus jauh lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil tes pada siklus II terdapat 24 siswa (85,71%) yang nilainya telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Oleh karena nilai yang diperoleh siswa telah mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80% maka pembelajaran tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dan penelitian dianggap telah berhasil. Berikut ini adalah tabel perbandingan hasil belajar siswa selama proses penelitian tindakan kelas ini berlangsung:

**Tabel 4.10**  
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	14	17	24
2	Belum Tuntas	14	11	4
3	Rata – Rata Skor	67,14	71,43	77,50
4	Ketuntasan (%)	50%	60,71%	85,71%

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II kemudian disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.2**  
**Diagram Hasil Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar diagram 4.2 di atas maka sangat terlihat bahwa hipotesis yang kedua diajukan peneliti terbukti benar bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur tahun pelajaran 2023/2024.

Peningkatan tersebut sejalan dengan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* Shoimin (2018:207-208) sebagai berikut: a) model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, b) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, c) dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, d) dalam pembelajaran siswa ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti

pelajaran karena kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas 4 SDN 1 Sidorejo Lampung Timur. Hal ini terlihat dari perolehan persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,71% dan kemudian meningkat pada siklus II sebesar 84,52%.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 1 Sidorejo Lampung Timur. Hal ini terlihat dari perolehan persentase hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 50%, meningkat pada siklus I sebesar 60,71% dan meningkat kembali pada siklus II sebesar 85,71%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni & Dinn Wahyudin. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendikia.
- Hendracipta, Nana. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Serang: Multi Kreasi Press.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nastiti, Anggun. (2015). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 1 SIDOREJO LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2023/2024

---

- IV SD Negeri 2 Sidodadi Pekalongan. Bandar Lampung: Universitas Lampung.*
- Nur Arifah, Fita. (2017). *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas & Karya Tulis Ilmiah Untuk Guru.* Yogyakarta: Araska.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran. Cetakan IV.* Bandung: Refika Aditama.
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan.* Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sulmeriah, Rini. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Murid Kelas V SD Inpres N0.47 Banga-Banga Kecamatan Barru Kabupaten Barru.* Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.* Bandung: Alfabeta.