

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas 4C SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya

Muhammad Taufik Rofi'i^{1,*}, Fatkul Anam², Siti Juwariyah³

¹) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya

²) SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 534 Surabaya

^{*}) Email corresponding author: taufikrofi8@gmail.com

Submitted: 29/05/2025

Accepted: 12/09/2025

Published: 25/10/2025

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya pada materi "Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia" tahun ajaran 2024/2025 melalui implementasi pembelajaran tipe TGT. Permasalahan yang timbul pada siswa di kelas IV C adalah masih belum maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Nilai yang diperolehnya masih di bawah kata tuntas. Penelitian yang digunakan dalam penerapan model TGT ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri pra siklus, siklus satu, dan siklus dua. Penelitian dilaksanakan dengan cara menganalisis data hasil penelitian di setiap siklusnya. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV C SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya sebanyak 26 orang. Dalam kegiatannya menggunakan *lesson study* yang mencakup merencanakan, melakukan, dan melihat. Sedangkan dalam implementasinya menggunakan pengelompokan siswa, media, dan LKPD berupa kertas soal berisi soal rahasia. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai siswa melampaui KKTP dari siklus satu sampai dengan siklus dua. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia".

Kata Kunci: *Sikap Bangga, Team Games Tournament, Hasil Belajar*

Abstract

This research was conducted to improve the learning outcomes of class IV C students of Dukuh Kupang 5 Surabaya Elementary School on the material "Proud Attitude as an Indonesian Nation" in the 2024/2025 academic year through the implementation of TGT type learning. The problem that arises in students in class IV C is that the achievement of student learning outcomes is still not optimal. The grades obtained are still below the word complete. The research used in the application of this TGT model is Classroom Action Research (CAR) which consists of pre-cycle, cycle one, and cycle two. The research was conducted by analyzing research data in each cycle. The subjects of this study were 26 class IV C students of Dukuh Kupang 5 Surabaya Elementary School. In its activities, lesson study was used which included planning, doing, and seeing. While in its implementation, it used student grouping, media, and LKPD in the form of question papers containing secret questions. The results of this study indicate that the implementation of TGT type learning can improve student learning outcomes in the Pancasila Education Subject on the material Proud Attitude as an Indonesian Nation. This is evidenced by the students' scores exceeding the KKTP from cycle one to cycle two. Therefore, it can be concluded that using TGT type learning can improve students' learning outcomes in the Pancasila Education subject on the material "Proud Attitude as an Indonesian Nation".

Keywords: *Proude Attitude, Team Game Tournament, Learning Outcome*

Copyright © 2025, Journal of Education and Pedagogy

Published by Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia

How to cite: Rofi'i, M.T.; Anam, F; & Juwariyah, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tipe Team Game Tournament pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas 4C SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 126-136.

<https://doi.org/10.62354/jep.v2i2.46>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga, hasil belajar diartikan sebagai perubahan tingkat kemampuan atau level kognitif siswa melalui proses belajar, baik itu proses belajar secara mandiri maupun melalui proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Winanda (2021), hasil belajar adalah perilaku yang nampak selama terjadinya kegiatan pembelajaran. Seperti adanya transformasi dari yang tidak tahu menjadi semakin tahu, keterampilan dan pemerolehan pengetahuan baru melalui pertanyaan pertanyaan yang baru. Adapun selain memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan kognitif, hasil belajar juga mencakup perubahan perilaku yang positif, seperti menghargai pendapat teman, mematuhi aturan kelas, memperhatikan penjelasan guru, tidak mengganggu teman belajar dan juga metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal itu merupakan perilaku yang memungkinkan siswa menjadi lebih nyaman dalam belajar sehingga pencapaian hasil belajar dapat diraih dengan maksimal.

Hasil belajar yang minim dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti metode pembelajaran yang membosankan, pasif, dan tidak melibatkan siswa secara aktif, dan tidak adanya asesmen awal untuk mengetahui karaktersistik siswa, yang digunakan untuk menentukan strategi pembelajaran. Selain itu, strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas masih terpusat pada guru tanpa adanya keterlibatan siswa secara aktif. Hal tersebut, membuat siswa menjadi bosan dan memungkinkan guru tidak maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswanya. Sehingga membuat guru memberikan definisi yang tidak baik kepada siswa yang tidak berhasil mengikuti pembelajaran. Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang sangat penting, karena melalui pelajaran ini proses mentransmisikan nilai-nilai dasar negara kepada siswa untuk kemudian menjadi pedoman dalam berbangsa dan bernegara (Oktaviana, 2022). Namun, pada pengimplementasiannya banyak siswa yang kurang berminat, dan kurang memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga nilai belajar yang didapatkan kurang maksimal. Hal tersebut yang menjadi permasalahan untuk kemudian menuntut guru melakukan perbaikan dan melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa belajar di kelas.

Siswa kelas IV C SD Negeri Dukuh Kupang 5, masih mengalami kesulitan memahami materi pelajaran tentang “Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia”, hal tersebut terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa pada kelas IV C. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh penggunaan media dan metode pembelajaran konvensional dan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada guru, hal tersebut yang kemudian yang membuat siswa cepat bosan, mudah ngantuk, dan banyak berbicara ketika guru sedang menjelaskan. Selain itu juga kurangnya perhatian guru terhadap siswa berdampak pada hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perhatian guru terhadap siswa itu sangat penting agar siswa merasa nyaman dan tidak kaku dalam menerima materi pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar, dan kerja sama siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe atau TGT. Menurut Slavin (dalam Thalta et al., 2019) tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar secara berkelompok dengan adanya permainan dan turnamen. Selain itu, tipe pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang dapat menimbulkan antusias, kolaborasi, tanggung jawab, dan keaktifan belajar siswa. Tipe TGT ini dapat membantu siswa meningkatkan nilai belajarnya melalui kerjasama dengan anggota kelompok dan dapat menumbuhkan semangat belajar melalui kompetisi yang dimainkan.

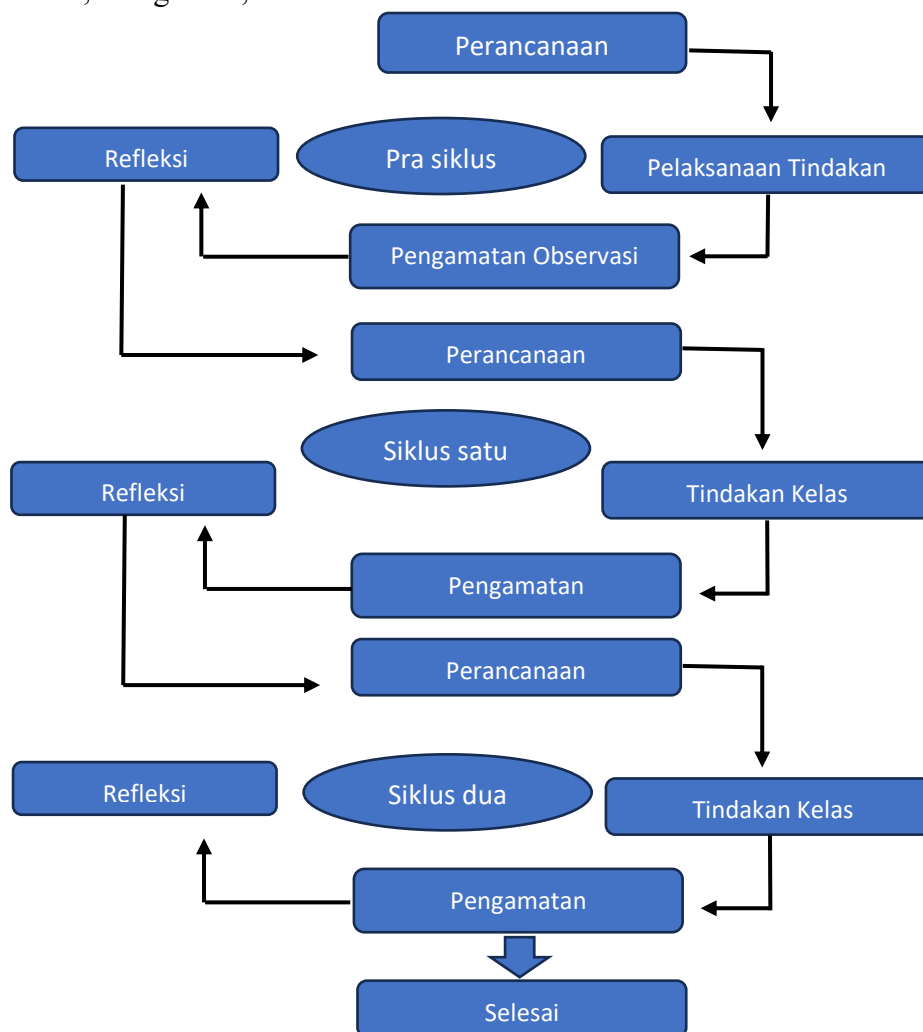
Model TGT mencakup, 1. Menyajikan materi dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang membuat siswa lebih aktif dalam menerima materi

pembelajaran, 2. Pengelompokan siswa dalam kegiatan belajar. Permainan, dimana aktivitas belajar siswa dapat melalui kegiatan permainan dan turnamen, guru membuat perangkat pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk kegiatan turnamen. 3. Memberikan penghargaan, yakni memberikan hadiah kepada siswa yang menjadi pemenang turnamen, (Gunarta, 2019). Untuk itu, pentingnya strategi, media, dan perangkat ajar yang kreatif, dan inovatif untuk membantu siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dari permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV C SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya di atas, membuat saya tertarik untuk merencanakan sekaligus merancang pembelajaran tipe TGT untuk meningkatkan capaian belajar siswa pada materi "Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kelas yang dimana merupakan tindakan yang diterapkan kepada siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan perubahan yang positif. Metode Penelitian kelas bertujuan untuk memberikan perbaikan atau solusi dari masalah yang dialami siswa pada saat belajar materi Pendidikan Pancasila. Penelitian Tindakan Kelas ini, menggunakan model dari Mc. Taggart dan Kemmis, yang dimana merupakan model penelitian yang terdiri dari beberapa siklus dan tahapan-tahapannya terdiri dari merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan.



Gambar 1. Tahapan kegiatan PTK

Penelitian ini diterapkan di SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya dengan subjek penelitian yakni siswa kelas IV C sebanyak 26 siswa. Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menerapkan pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sikap Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. Adapun cara pengumpulan datanya yaitu; 1). Tes, mengukur kenaikan hasil belajar siswa kelas IV C materi Arti “Sikap Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia “melalui tipe TGT. Jenis tes yang digunakan dalam bentuk soal uraian sebanyak sepuluh soal. 2). Observasi, kegiatan pengamatan digunakan untuk menganalisa hasil dari pembelajaran pra siklus. 3). Dokumentasi, melihat rendahnya pencapaian belajar siswa pada kegiatan pra siklus ketika menggunakan metode konvensional.

Menurut Widiarsa (2020) penyebab siswa tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar disebabkan oleh metode pembelajaran yang ajek sehingga mengakibatkan rendahnya gairah belajar siswa. Pada penelitian dimulai dari pra siklus kemudian memberi tindakan sebanyak dua siklus. Adapun tolok ukur keefektifan dalam penelitian ini, yaitu terjadinya penambahan pencapaian belajar siswa dari pra siklus ke siklus satu, dan berlanjut ke siklus dua, yang melampaui KKTP sebesar 75, sesuai yang ditetapkan oleh sekolah. Seperti yang dikatakan Arikunto (Dalam Arikunto, 2020). Hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata lebih dari 70 dapat dikategorik tuntas.

Pada alur PTK tersebut dapat dilihat dari setiap siklusnya, yang dimana setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Pada tahap pra siklus yang dimana tahap ini bertujuan untuk mendapatkan data awal siswa, Perencanaan pra siklus dimulai dengan guru menyiapkan materi yang sederhana tidak adanya penelompokan siswa dan metode pembelajaran yang interkatif, kemudian pada tahap pelaksanaan, guru memulainya dengan berdoa, menyanyikan lagu nasional, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi, Setelah penyampaian materi, guru memberikan soal evaluasi mandiri. Dari hasil tersebut, guru melakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa selama pra siklus dilakukan untuk kemudian menjadi refleksi dalam merencanakan model pembelajaran di siklus satu. Pada tahap siklus satu guru merancang pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan dari hasil nilai yang didapatkan siswa pada saat mengajar di pra siklus. Hal serupa juga pada bagian siklus dua. Tahap menganalisis data dilakukan dengan mengambil hasil nilai evaluasi belajar siswa serta nilai aktivitasnya yang kemudian dihitung persentase dan peningkatannya. Dari hitungan tersebut, kemudian menjadi tolok ukur untuk melakukan rencana tindak lanjut di siklus berikutnya. Ketuntasan belajar merupakan skor hasil belajar siswa selama pembelajaran dilaksanakan yang ditetapkan tes akhir siklus. Analisis ketuntasan belajar siswa mencakup dua aspek, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal atau ketuntasan secara keseluruhan. Adapun rumus perhitungan kedua aspek tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ketuntasan individual siswa

Ketuntasan individual siswa merupakan skor individu siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang didapatkan dari tes akhir siklus.

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{(\text{Total skor yang diperoleh})}{(\text{Skor Maksimal})} \times 100$$

b. Ketuntasan klasikal (Kelas)

Ketuntasan klasikal adalah persentase untuk mengukur dan melihat apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{(\text{Jumlah Skor Kelas})}{(\text{Skor Maksimal kelas})} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukannya tindakan kelas, tingkat partisipasi belajar siswa di kelas IV C rendah. Itu terjadi karena metode pembelajaran konvensional di dalam kelas. Metode konvensional membuat siswa menjadi bosan dan tidak bersemangat, apalagi yang dipelajari itu banyak mengandung konsep. Sebelum melaksanakan tindakan kelas, guru mengajar menggunakan model konvensional tanpa adanya pengelompokan siswa, dan penggunaan metode pembelajaran yang interaktif. Hal itu dilakukan untuk melihat bagaimana kegiatan belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan yang dilakukan bahwa banyak siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKTP. Hal ini menjadi bahan refleksi pendidik untuk kemudian merancang model pembelajaran yang dapat memacu keaktifan dan semangat belajar siswa yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajarnya, yaitu dengan menggunakan pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) di dalam kegiatan pembelajaran. Model Pembelajaran TGT merupakan jenis pembelajaran yang efektif untuk diterapkan sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis permainan. Model TGT berorientasi kepada siswa, dimana siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran serta aktif dan tanggung jawab dalam mencapai keberhasilan (Handayani, 2021).

Pada tahap siklus satu pendidik merancang model pembelajaran TGT yang dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam belajar dan dengan adanya kuis dalam bentuk permainan dapat membuat siswa lebih antusias dan lebih semangat menerima materi pelajaran. Model TGT dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan baik, dengan adanya kerjasama di dalam kelompok secara tidak langsung siswa lebih teroganisir dengan baik, dan melahirkan sikap tanggung jawab sebagai anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan diantaranya; merencanakan, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan. Di dalam perencanaan mencakup kegiatan perencanaan strategi pembelajaran yang memuat penggunaan TGT, seperti merancang perangkat pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan permainan dan mempersiapkan lembar kerja yang interaktif yang memuat TGT, menyiapkan materi ajar dan soal evaluasi yang dibuat dengan semenarik mungkin, yang dapat membuat siswa lebih antusias dan bersemangat penuh dalam belajar, Selain itu, menyiapkan *ice breaking* idak kalah penting dalam meningkatkan euphoria belajar siswa. Ini perlu dipersiapkan guru dengan sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan rancangan pada modul ajar yang sudah dibuat.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus satu. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan alur pembelajaran yang sudah dibuat pada modul ajar yang sudah dirancang sebelumnya. Guru membentuk 4 kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang. Anggota kelompok dibentuk dari hasil pengamatan yang telah dilakukan guru selama melakukan proses mengajar di kelas IV C. Kelompok dibentuk secara beragam, yang dimana di dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan yang beragam. Setelah pembentukan kelompok, guru melakukan rileksasi, *ice breaking*, menyanyi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Setelah itu, guru menyampaikan materi lewat *powerpoint* sambil melakukan tanya jawab dan penguatan. Setelah itu, siswa melakukan kegiatan kuis dengan menggunakan media *wordwall*.

Sebelum melaksanakan kuis, masing-masing anggota dari setiap kelompok maju kedepan untuk menjawab kuis yang diberikan. Sebelum memulai, siswa melakukan permainan "hum pimpah" untuk menentukan siswa yang akan maju terlebih dahulu menjawab soal. Siswa yang mampu menjawab mendapatkan poin yang mewakili kelompoknya. Selanjutnya, siswa melakukan kegiatan turnamen. Didalam kegiatan turnamen ini, media yang digunakan berupa papan turnamaen yang berisi soal uraian yang terdiri dari sepuluh soal. Setiap anggota kelompok menjawab soal-soal yang sudah disediakan di papan turnamen, kalau ada anggota kelompok yang tidak bisa menjawab, anggota kelompok yang lain bisa membantunya untuk

menjawab. Sebelum memulai kegiatan turnamen, siswa terlebih dahulu diberi kisi-kisi terkait dengan soal yang keluar di papan turnamen. Masing-masing anggota kelompok membagi tugas mempelajari materi yang akan keluar di papan turnamen. Setelah mempelajari kisi-kisi, setiap anggota kelompok maju kedepan untuk menjawab pada papan turnamen. Setelah selesai, guru melakukan penilaian dengan memberikan poin pada soal yang dijawab dengan benar, kemudian memberikan penghargaan kepada juara 1, 2, dan 3. Sebagai penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi individu sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang sudah berlangsung.

Kegiatan observasi dilaksanakan dengan cara mengamati proses pembelajaran, seperti bagaimana kerjasama siswa di dalam kelompok serta bagaimana keaktifan belajar siswa pada saat diterapkannya model TGT di dalam kelas. Kemudian terakhir yaitu refleksi, dimana pada tahap refleksi berisi evaluasi siklus satu sebagai timbal balik untuk melakukan rencana tindak lanjut pada siklus dua. Berikut merupakan rencana tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus dua yaitu:

1. Siswa tidak terbiasa dengan model pembelajaran TGT di kelas, sehingga guru perlu menjelaskan dan mencontohkan cara penerapannya.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus satu ini kurangnya kerjasama siswa. Karena ada siswa yang tidak mau dikelompokkan bersama siswa yang lain sehingga guru perlu memberikan edukasi terhadap siswa tersebut terkait dengan pentingnya kesadaran sosial dan keterampilan sosial di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain daripada itu, siswa juga masih belum memahami sepenuhnya materi yang akan di turnamenkan, kurangnya pembagian tugas dan tanggung jawab dalam kelompok sehingga pada siklus dua guru memberikan penguatan kembali, membimbing siswa yang belum memahami materi pembelajaran.
3. Nilai yang didapatkan siswa pada siklus satu ini masih belum tuntas atau tercapai sepenuhnya ketercapaian ketuntasan belajar siswa sehingga di siklus dua ini guru menyiapkan beberapa strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Menambahkan kisi-kisi materi sebelum memulai turnamen. Hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan siap memulai permainan kuis dan turnamen.

Penerapan pembelajaran yang diterapkan sama seperti yang dilakukan pada siklus satu. tetapi perbedaannya adalah tindak lanjut. Pada tahap ini, guru merancang pembelajaran dengan memberikan kuis-kuis yang menarik melalui *wordwall*, memberikan penghargaan, memperbanyak *ice breaking*, dan memberikan kisi-kisi. Kisi-kisi diberikan sebelum dilaksanakan pembelajaran. Pada saat pelaksanaannya, guru memberikan ceramah pentingnya membaca materi terlebih dahulu supaya siswa lebih siap menerima materi. Selain itu, pentingnya sikap gotong royong atau kerjasama untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Kemudian setelah memberikan ceramah siswa melakukan permainan kuis melalui *wordwall*, dimana setiap anggota kelompok maju kedepan menjawab soal, dan anggota kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan poin yang mewakili nama kelompoknya.

Setelah itu, disela-sela pembelajaran siswa bersama guru melakukan kegiatan *ice breaking*, kemudian peserta melakukan kegiatan turnamen. Turnamen terdiri dari 10 soal, setiap anggota kelompok maju kedepan secara berurutan untuk menjawab soal melalui papan turnamen, kelompok yang mampu menjawab soal dengan benar akan menjadi pemenang dan kemudian setelah itu peserta didik bersama guru melakukan kegiatan *ice breaking*, yang kemudian ditutup dengan mengerjakan soal evaluasi. Proses pengamatan yang dilakukan pada siklus satu ini adalah siswa lebih terorganisir, ketua kelompok membagi materi-materi yang akan di turnamenkan untuk dipelajari oleh masing-masing anggota kelompok. Sehingga, pada siklus dua ini, nilai yang diperoleh siswa mengalami kenaikan dan melampaui KKTP.

Berikut ini adalah data hasil belajar yang didapatkan siswa saat kegiatan pembelajaran di pra siklus atau sebelum dilakukannya penelitian, dimana pada tahap ini guru memberi penilaian

hasil belajar siswa untuk kemudian menjadi refleksi dalam merancang pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Rentang Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
85 – 100	Sangat Baik	0	0
75 – 84	Baik	1	3,8
65 – 74	Cukup	8	30,8
55 – 64	Kurang	9	34,6
0 – 54	Sangat Kurang	8	30,8
Total		26	100%

Dari data yang ditampilkan diatas dapat disimpulkan bahwa rendahnya nilai siswa pada materi “Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia” pada fase pra siklus. Terlihat bahwa dari total banyak siswa hanya 1 siswa yang mencapai ketuntasan atau 3,8%. Sedangkan untuk siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 25 orang atau 96,2%. Hasil analisis data diatas merupakan nilai yang didapatkan siswa sebelum melakukan penelitian kelas berupa penerapan pembelajaran tipe TGT.

Tabel 2. Data Representasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tidak Tuntas	25	96,1
Tuntas	1	3,9
Jumlah	26	100

Dari tabel yang disajikan di atas bahwa hasil siswa yang tuntas pada saat prasiklus sebanyak 1 orang atau dengan persentase 3,9%. Sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas sebanyak 25 orang atau 96,1%. Hasil nilai yang diperoleh siswa pada fase prasiklus ini, merupakan permasalahan yang perlu diperhatikan dan diberikan tindakan agar siswa dapat memperbaiki kualitas belajarnya. Oleh karena itu, pada tahap siklus satu, pendidik membuat pembelajaran tipe TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada siklus satu, maka diperoleh hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Satu

Rentang Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
85 – 100	Sangat Baik	5	19,2
75 – 84	Baik	6	23,1
65 – 74	Cukup	8	30,8
55 – 64	Kurang	5	19,2
0 – 54	Sangat Kurang	2	7,7
Total		26	100%

Dari tabel yang ditampilkan di atas bahwa pada siklus satu, hasil yang diperoleh siswa yang berada pada kategori sangat baik sampai dengan baik yaitu 42,3%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang sampai dengan sangat kurang yaitu 57,7 %. Artinya ketuntasan siswa

belum mencapai 80% seperti yang ditargetkan. Berikut adalah tabel data representasi tuntasnya hasil belajar siswa berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan yaitu >75 .

Tabel 4. Data Representasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus Satu

Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
Tidak Tuntas	15	57,7
Tuntas	11	42,3
Jumlah	26	100

Dari tabel yang ditampilkan di atas, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang sudah tuntas sebesar 42,3%, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 57,7%. Oleh karena itu, guru perlu melakukan tindak lanjut pada siklus berikutnya. Sebagai penguatan dari refleksi hasil belajar yang didapatkan siswa pada siklus satu.

Setelah menganalisis ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus satu, langkah selanjutnya yaitu guru menghitung rata-rata klasikal siswa. Guru menghitung nilai rata-rata semua siswa bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus satu pada materi "Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia" kelas IV C, sehingga nilai rata-rata hasil belajar klasikal siswa sebesar 70,4. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pencapaian siswa secara keseluruhan belum memenuhi KKTP yang ditetapkan dengan KKTP (≥ 75). Oleh karena itu, efektivitas penerapan model TGT pada siklus satu ini, masih belum maksimal untuk meningkatkan hasil siswa. Untuk itu perlu melakukan peningkatan lagi di siklus dua dengan melakukan rencana tindak lanjut.

Pada kegiatan praktik siklus dua, guru melakukan perngkoordinasian yang lebih masif lagi. Pada tahap ini siswa lebih aktif mempelajari materi, mendiskusikan materi, dan membagi tugas terkait dengan materi yang akan di turnamen. Selain itu, guru menambahkan berbagai variasi permainan dalam bentuk kuis menggunakan media *wordwall* sehingga dapat memacu semangat belajar siswa. Guru juga memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab soal dengan benar pada saat melaksanakan kegiatan kuis.

Guru menanamkan sikap kesadaran diri dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan memberikannya dorongan dan motivasi untuk terus belajar dengan giat, dan juga pentingnya menumbuhkan kesadaran sosial di dalam tatanan kehidupan, baik di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun di lingkungan keluarga. Guru memberikan penguatan moral dengan kepada siswa untuk selalu bersikap homat dan saling menghargai satu sama lain, dan menumbuhkan sikap kerjasama, dan tolong menolong untuk mencapai tujaun bersama. Dikarenakan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus satu masih belum mencapai kriteria tuntas dengan rata-rata klasikla yang diperoleh adalah 70,4, maka kemudian pada siklus dua, guru melakukan peningkatan lagi dengan cara memberikan kisi-kisi materi untuk mereka pelajari. Ini bertujuan supaya siswa mau belajar, dan mencari materi yang akan di ujikan pada kegiatan turnamen. Selain itu, siswa diminta untuk mempelajari kembali soal-soal yang pernah dikerjakan di LKS, karena dari buku LKS banyak soal-soal diambil. Hal ini dilakukan supaya siswa mau membaca dan mengulangi pelajaran yang sudah dipelajarinya. Penjelasan tersebut merupakan perbaikan yang dilakukan secara umum. Namun spesifiknya, guru membimbing siswa yang masih mencapai standar kompetensi minimal, dengan cara mengidentifikasi kesulitan belajarnya, dan menginstruksikan siswa untuk menjadi tutor untuk teman-temanya yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu juga, guru membuat lagu yang berisi materi pelajaran sehingga memudahkan siswa menjawab soal pada saat turnamaen di siklus dua. Terakhir siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran yang dicapai siswa.

Tahap selanjutnya adalah melakukan kegiatan observasi dengan cara mengamati proses pembelajaran dan keefektifan dalam menerapkan pembelajaran tipe TGT di dalam kelas. Guru mengamati kendala-kendala yang menjadi kesulitan siswa dalam belajar, seperti kesulitan memahami dan mengingat point-point pada materi yang sudah dipelajari. Oleh sebab itu, untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan penambahan. Seperti membuat lagu yang berisi point-point materi Pelajaran, kemudian membuat beragam kuis dan memperbanyak soal kuis pada media *wordwall*, kemudian yang terakhir adalah memberikan kisi-kisi soal kepada siswa yang masih kesulitan memahami materi. Dengan diberikannya kisi-kisi, dapat memudahkan siswa menjawab soal dengan benar pada saat kegiatan turnamen. Pemberian kisi-kisi ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan kesadaran diri untuk belajar secara mandiri, dan penuh tanggung jawab sehingga keberhasilan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Terakhir yaitu melakukan refleksi, pada hasil pembelajaran siklus dua, guru telah melakukan modifikasi dan juga menambahkan strategi pembelajaran yang belum ada pada siklus satu, sehingga pada siklus dua ini, nilai yang didapatkan siswa dari penerapan pembelajaran tipe TGT mengalami kenaikan dan mencapai target minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil turnamen dan soal evaluasi yang dikerjakan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan siswa melebihi KKTP. Berikut merupakan tabel hasil yang diperoleh siswa pada siklus dua di kelas IV SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada Siklus Dua

Rentang Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
85– 100	Sangat Baik	10	38,4
75 – 84	Baik	12	46,1
65 – 74	Cukup	1	3,9
55 – 64	Kurang	3	11,6
0 – 54	Sangat Kurang	0	0
Total		26	100

Dari tabel hasil belajar diatas, maka dapat kesimpulan bahwa tahap siklus dua ini terjadi peningkatan skor yang berarti pada nilai siswa, dimana siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik sampai baik berjumlah 22 orang atau dengan persentase 84,5%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori cukup sampai kurang berjumlah 4 orang atau dengan persentase 15,5%. Hasil ini memberikan petunjuk bahwa penerapan model pembelajaran TGT, beserta perbaikannya dari siklus satu ke siklus dua, telah mengalami peningkatan yang maksimal. Berikut disajikan data representasi ketuntasan hasil belajar siswa dengan KKTP ≥ 75 .

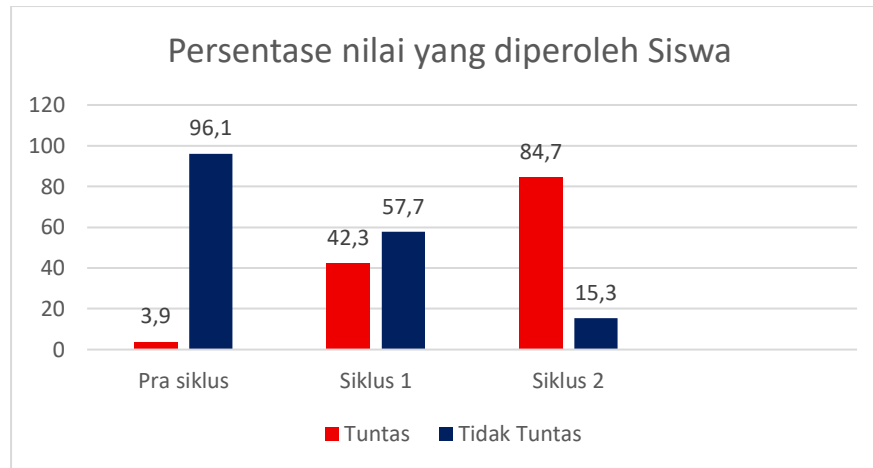
Tabel 6. Data Representasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus Dua

Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
Tuntas	22	84,6
Tidak Tuntas	4	15,5
Jumlah	26	100

Dari data yang ditampilkan di atas bahwa adanya peningkatan yang berarti yang dialami siswa dibandingkan dengan hasil yang didapatkan pada siklus satu, yang dimana terdapat 22 siswa atau 84,7%, dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang atau 15,3%. Berdasarkan hasil analisis data ketuntasan belajar tersebut, maka tindakan kelas yang dilakukan pada siklus dua ini telah memenuhi target minimal yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 80%. Disamping

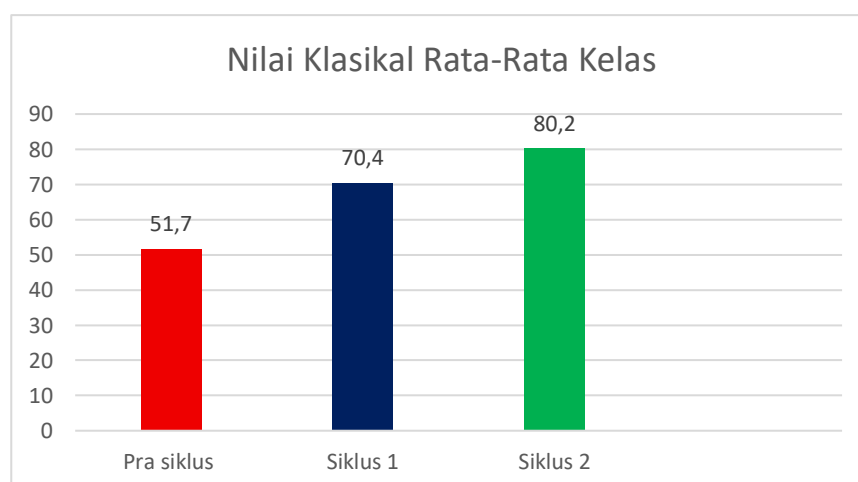
itu, nilai rata-rata siswa dari hasil belajar secara keseluruhan pada siklus dua mencapai skor 80,2, yang memberikan petunjuk bahwa siswa rata-rata sudah melampaui KKTP yang ditetapkan yaitu ≥ 75 .

Dari hasil nilai yang didapatkan siswa dari prasiklus ke siklus satu sampai dengan siklus dua dapat digambarkan melalui diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Dari hasil yang ditampilkan oleh diagram di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran tipe *Team Game Tournament* dapat menaikkan nilai belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV C. Selain itu, adanya variasi model kuis yang digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, adanya pengorganisasian yang kuat sehingga siswa lebih mandiri dan serius untuk memperebutkan juara pada saat turnamen, dan adanya kisi-kisi untuk meningkatkan aktivitas membaca dan mengulang materi yang sudah dipelajari sehingga pada saat dilaksanakan kegiatan turnamen, siswa sudah siap menjawab soal-soal dengan benar. Dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan tersebut mempengaruhi keefektifan penggunaan model TGT sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus satu sampai dengan siklus dua yang digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Kelas

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) menjadi solusi untuk meningkatkan capaian belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia” di kelas IV C SD Negeri Dukuh Kupang 5 Surabaya. Hal tersebut dapat diketahui dari semakin bertambahnya nilai hasil belajar siswa secara keseluruhan/kalsikal, dimana pada saat pra siklus rerata nilai kelas adalah 51,7 dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 3,9%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus satu, rerata nilai kelas meningkat menjadi 70,4 dengan persentase ketuntasan 42,3%. Kemudian dilakukan tindak lanjut pada siklus dua sehingga rata-rata nilai kelas mencapai 80,2 dengan persentase 84,7%. Oleh karena itu, dapat diberi kesimpulan bahwa pada siklus satu terjadinya peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,7 poin dan terjadinya peningkatan ketuntasan dengan persentase 38,4%. Kemudian pada siklus dua terjadinya peningkatan rata-rata nilai sebesar 9,8 poin dan terjadinya peningkatan ketuntasan dengan persentase 42,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2020). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Handayani Wahyu, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PPKN Tentang Keberagaman Suku, Bangsa, Sosial, dan Budaya DI Indonesia Dengan Pembelajaran Model Elaborasi (EB) Siswa Kelas IV SDN Pintu Jenangan. Vol. IV, No 2.
- I Nengah Widiarsa. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 234–253. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.37>
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12045>
- Oktaviana, Sivia lestari, heri Kurnia. (2022) Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter. *Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5(1), 22, 2022.
- Thalta, Ahmad, Budur Anufia. (2019). *Resume Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).