

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS IV SD NEGERI 3
ARCAWINANGUN**

Monica Bella Anggelia¹, Pratik Hari Yuwono², Yudha Febrianta³, Dedy Irawan⁴
^{1,2,3,4} PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
¹monicabellaanggelia@gmail.com, ²pratikyuwono@gmail.com,
³yudhafebrianta@ump.ac.id, ⁴dedy.pgsd@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low scores in formative assessments in the subject of Pancasila Education. Only 51.28% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC), while 48.71% did not. Additionally, the teacher still applied conventional teaching methods, primarily using lectures. This research focuses on implementing the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) in the subject of Pancasila Education, particularly on the topic of "Cooperation in My Environment." The aim of this study is to improve the learning achievement of Grade IV students at SD Negeri 3 Arcawinangun through the application of the TGT cooperative learning model. This study employed a classroom action research (CAR) method, conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques included tests, observation, documentation, and questionnaires, with tools such as observation sheets, questionnaire sheets, evaluation test sheets, and documentation. The results showed a significant improvement in student achievement. Student learning activity observations increased from 64.1% in Cycle I, Meeting 1 to 72.56% in Meeting 2. In Cycle II, learning activity further increased to 77.17% in Meeting 1 and 84.32% in Meeting 2. Based on these improvements, it can be concluded that the application of classroom action research using the TGT cooperative model can enhance students' learning achievement in Pancasila Education for Grade IV students at SD Negeri 3 Arcawinangun.

Keyword: TGT cooperative model, pancasila education, learning achievement

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya nilai hasil assessmen formatif, pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, ditandai dengan nilai KTTP yang masi belum tuntas mencapai 48,71%, sedangkan yang tuntas 51,28%, demikian pula dengan cara guru melaksanakan pembelajaran yang masih bersifat konvesional yaitu metode ceramah. Penelitian ini ditunjukkan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila materi kerja sama di lingkunganku. Berdasarkan permasalahan tersebut maka

tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitiannya adalah kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik tes, observasi, dokumentasi dan angket, sedangkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar angket, lembar tes evaluasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus dengan dua kali pertemuan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan prestasi belajar peserta didik, hal ini terlihat dari hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik di siklus I pertemuan 1 64,1%, siklus I pertemuan 2 72,56%, siklus II pertemuan 1 77,17%, dan siklus II pertemuan 2 84,32%, dari hasil peningkatan prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan model penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun.

Kata kunci: model kooperatif tipe TGT, pendidikan pancasila, prestasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikator keberhasilan Pendidikan adalah prestasi belajar peserta didik, yang mencerminkan pencapaian hasil melalui proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah. Prestasi belajar tidak hanya pada nilai akademik, tetapi mencakup perkembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh selama proses pendidikan. Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internak maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi,

kemampuan kognitif, dan kondisi psikologis peserta didik. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, metode pembelajaran yang digunakan guru, fasilitas belajar, serta dukungan dan sekolah dan masyarakat. Menurut (Santosa et al., 2020) prestasi belajar merupakan hasil maksimal yang diperoleh seseorang setelah proses belajar, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang menunjukkan tingkat keberhasilan terhadap tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila yang menunjukkan bahwa hanya 51,28% peserta didik yang mencapai ketuntasan, sedangkan 48,71%

lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Melihat rendahnya prestasi belajar dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan pembelajaran dalam kelompok dengan permainan atau turnamen, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dan membangun kerja sama.

Pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya mendorong peserta didik untuk aktif dan berkompetisi secara sehat, tetapi juga menanamkan nilai kebersamaan dan toleransi. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini didasrkan pada urgensi menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap tuntutan abad ke-21, di mana peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai akademik, melainkan juga harus mampu mengembangkan keterampilan kolaboratif, komunikasi efektif, pemikiran kritis, dan kreativitas

(4C). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki relevansi yang sangat kuat dengan pembelajaran abad ke-21 karena menekankan pentingnya kerja sama dalam tim, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok, serta pemberian tantangan akademik dalam bentuk turnamen yang mendorong daya nalar dan tanggung jawab individu terhadap kelompok. Melalui proses diskusi, permainan edukatif, dan evaluasi kelompok, peserta didik terlatih untuk mengungkapkan pendapat, menghargai perbedaan, menyelesaikan masalah bersama, dan memecahkan soal secara kreatif.

Model TGT dinilai sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang mendorong terciptanya lingkungan belajar aktif, bermakna, serta mampu menumbuhkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, model TGT bukan hanya menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sarana efektif dalam membentuk generasi yang adaptif, kolaboratif, dan memiliki kecakapan hidup yang dibutuhkan di masa depan.

Pendekatan pembelajaran kooperatif yang tepat, dengan

penerapan model TGT, diharapkan peserta didik lebih peduli terhadap keberagaman serta lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan pendapat (Azizah Nur, Nugroho Agung (2024) model kooperatif TGT merupakan model yang terbukti mudah diterapkan karena seluruh peserta didik dilibatkan tanpa memandang perbedaan status, peserta didik berperan sebagai tutor sebaya dalam permainan yang dilakukan. Model ini mampu meningkatkan interaksi sosial, semangat belajar, dan prestasi akademik peserta didik. Fokus dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT dalam prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun.

Model pembelajaran TGT yang diperkenalkan oleh Slavin dalam jurnal yang ditulis (Kamaruddin & Yusoff, 2019) menitikberatkan pada dua perspektif yaitu motivasi dan kognitif, dimana peserta didik berperan sebagai tutor sebaya dalam suasana kompetisi sehat melalui permainan edukatif, pembelajaran ini lebih menarik, merangsang kolaborasi, tanggung jawab, dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu model kooperatif yang

efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri, bekerja sama, dan aktif dalam diskusi kelompok, hal ini sejalan dengan pendapat (Sapta Aryantiningsih et al., 2021) menjelaskan bahwa TGT terbukti paling efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, model ini menciptakan suasana belajar aktif yang mendorong kerja sama dan interaksi antar peserta didik, serta meningkatkan pencapaian akademik secara signifikan.

Langkah-langkah TGT menurut (Bunga Aditya & Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, n.d. 2024) meliputi: *class presentations, teams, games, tournament, dan team recognition*, pada tahap *games* dan *tournament*, peserta didik diuji melalui permainan dan kompetisi akademik antar kelompok.

Menurut (Simamora et al., 2024) kelebihan TGT meliputi: mendorong partisipasi semua peserta didik, menumbuhkan kebersamaan, meningkatkan semangat belajar, dan membuat pembelajaran menyenangkan. Namun, kekurangannya antara lain:

membutuhkan waktu lama, guru harus pandai memilih materi, serta mempersiapkan model dan alat ajar dengan baik, termasuk mengetahui urutan kemampuan akademik peserta didik. Model ini melatih kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun.

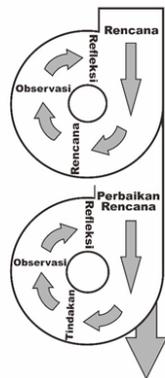
Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa: 1) bagi peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan Pancasila 2) bagi guru untuk memperluas model

pembelajaran yang telah dilakukan dikelas, khususnya mata pelajaran pendidikan Pancasila, serta memberikan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik; 3) bagi sekolah, dapat dijadikan rujukan dalam peningkatan proses pembelajaran di kelas mata pelajaran pendidikan Pancasila; dan 4) bagi peneliti, diharapkan mampu untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kemmis & Mc. Taggart (Utomo et al., 2024), terdiri atas empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, pada bulan Mei – Juni 2025 di kelas IV SD Negeri 3 Arcawinangun, Kabupaten Banyumas. Subjek penelitian berjumlah 39 peserta didik (17 laki-laki dan 22 perempuan).

Rangkaian keempat komponen model PTK tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Desain PTK Model Kemmis & Mc. Taggart

Berdasarkan alur tersebut, menggambarkan beberapa tahapan, yaitu: 1) Perencanaan (*plan*) merupakan tahap awal dalam pelaksanaan PTK, 2) Tindakan (*act*) merupakan implementasi dari tahap perencanaan tindakan yang telah dirancang sebelumnya, 3) Observasi (*observe*) merupakan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh observer, 4) Refleksi (*reflect*) merupakan kegiatan menganalisis dan mendiskusikan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan berbagai metode pengumpulan data, termasuk observasi, survei, tes dan dokumentasi, didukung oleh

instrumen lain berupa lembar observasi, angket dan alat evaluasi. Berdasarkan pendapat (Prihantoro & Hidayat, n.d. 2019) guru melakukan tindakan sekaligus observasi untuk mengumpulkan data penelitian, data tersebut kemudian dianalisis dalam tahap refleksi guna menilai pencapaian tujuan pembelajaran, jika tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal, maka akan dilakukan siklus selanjutnya dimulai dari perencanaan hingga refleksi Kembali.

Keberhasilan penelitian ditandai dengan peningkatan rata-rata prestasi belajar minimal 75% peserta didik mencapai KKTP ≥ 60 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 3 Arcawinangun. Penelitian dilakukan pada 39 peserta didik kelas IV selama Mei–Juni 2025, terdiri atas dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan. Proses ini melibatkan peneliti sebagai pelaksana, guru kelas

sebagai observer I, dan teman sejawat sebagai observer II.

Pada siklus I pertemuan 1, pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi "Keberagaman Sosial dan Budaya". Nilai rata-rata kognitif peserta didik sebesar 64,1%, tergolong "cukup", dengan skor tertinggi 80 dan terendah 45. Observasi guru menunjukkan skor 51,72%, sedangkan aktivitas peserta didik 48,27%, keduanya juga dalam kategori "cukup". Refleksi menunjukkan peserta didik kurang kondusif, belum terbiasa diskusi, dan masih terjadi kecurangan saat evaluasi.

Pada siklus I pertemuan 2, materi berfokus pada "Gotong Royong". Nilai rata-rata meningkat menjadi 72,56%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Aktivitas guru membaik (62,06%) dan peserta didik meningkat ke 58,62%, meski masih perlu ditingkatkan. Refleksi menunjukkan permasalahan adaptasi peserta didik terhadap metode diskusi kelompok masih terjadi. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan disebabkan karena adanya perbaikan strategi guru dalam

memfasilitasi diskusi kelompok, serta peningkatan pemahaman peserta didik terhadap alur pembelajaran TGT. Guru memberikan arahan yang jelas mengenai peran dan tanggung jawab dalam kerja tim, sehingga peserta didik mulai terbiasa untuk berinteraksi dan belajar secara kolaboratif, selain itu penggunaan media pendukung seperti kartu angka pada tahap turnamen juga menarik perhatian peserta didik.

Memasuki siklus II pertemuan 1, dengan materi "Kompak dan Bersatu", rata-rata nilai peserta didik meningkat ke 77,17%. Observasi aktivitas guru mencapai 79,31%, dan peserta didik 72,41%, keduanya dinilai "baik". Refleksi mengungkap adanya kekurangan dalam manajemen waktu dan pembagian tugas LKPD antar anggota tim. Guru menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan kelas dan penerapan sintaks TGT, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses diskusi, menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam tim nya dan mampu untuk menyelesaikan tugas LKPD dengan kelompok, hal ini menunjukkan bahwa model TGT mulai memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial dan akademik peserta didik,

walaupun masih ditemukan hambatan teknis seperti manajemen waktu yang perlu disempurnakan.

Pada siklus II pertemuan 2, dengan materi “Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan”, hasil meningkat signifikan. Nilai rata-rata peserta didik mencapai 84,23% dengan skor tertinggi 100 dan terendah 70. Aktivitas guru mengoptimalkan peranya sebagai fasilitator dengan aktivitas yang sangat baik (93,10%) serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, meningkatnya rasa tanggung jawab dalam kelompoknya, dengan aktivitas yang sangat baik (86,20%). Setiap siklus menunjukkan peningkatan karena adanya proses adaptasi peserta didik terhadap pendekatan pembelajaran baru, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola strategi TGT, serta terbentuknya lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial, dan kolaborasi. Progress ini menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui tiga tahapan utama, yaitu penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), pelaksanaan turnamen akademik antar kelompok, serta pemberian soal evaluasi individu. LKPD digunakan untuk menilai kemampuan kolaboratif dan pemahaman awal peserta didik dalam menyelesaikan tugas secara kelompok, yang sekaligus menjadi sarana pembiasaan kerja sama dan diskusi aktif. Selanjutnya, tahap turnamen dilakukan sebagai bentuk evaluasi formatif yang kompetitif dan menyenangkan, di mana peserta didik diuji melalui kuis menggunakan media seperti kartu angka, untuk mengukur tingkat kesiapan mereka dalam menjawab soal secara cepat dan tepat dalam suasana yang mendukung sportivitas serta semangat berkompetisi secara sehat. Terakhir, soal evaluasi individu diberikan untuk menilai penguasaan kognitif secara menyeluruh dan melihat sejauh mana peserta didik dapat memahami materi secara mandiri. Gabungan ketiga bentuk evaluasi ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, sekaligus mendorong peningkatan

motivasi, partisipasi aktif, serta keterampilan sosial.

Secara keseluruhan, implementasi model TGT memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar dan pencapaian kognitif peserta didik. Perbaikan terlihat dari siklus ke siklus, baik dari aspek keterlibatan guru dan peserta didik, efektivitas media pembelajaran (seperti kartu angka), serta kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berpikir kritis, dan menyampaikan ide. Prosedur pembelajaran berdasarkan lima fase model TGT (orientasi masalah, organisasi kelompok, penyelidikan, pengembangan karya, dan evaluasi) berjalan efektif, seperti ditunjukkan oleh peningkatan skor dan kualitas partisipasi peserta didik.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik serta membentuk keterampilan sosial, tanggung jawab, dan semangat kompetitif yang sehat di lingkungan kelas.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan atas penelitian yang sudah dilakukan dan dinyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan media kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV pada materi kerja sama di lingkunganku.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Ranah Kognitif

Hasil belajar peserta didik ranah kognitif diperoleh dari nilai evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik ranah kognitif siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

**Tabel 1 Hasil Belajar Ranah Kognitif
Siklus I dan Siklus II**

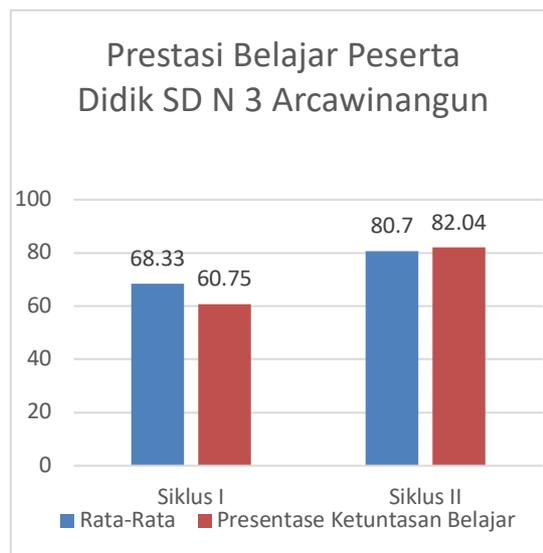
No.	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Jumlah Peserta Didik	39	39	39	39
2	KKTP	75	75	75	75

3	Nilai Tertinggi	80	85	90	100
4	Nilai Terendah	45	55	60	70
5	Jumlah Peserta Didik Tuntas	21	26	30	34
6	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	18	13	9	5
7	Nilai Rata-Rata Per Pertemuan	64.1	72.56	77.17	84.23
8	Nilai Rata-Rata Per Siklus	68.33		80.7	

Tabel 1 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar ranah kognitif yang diperoleh selalu mengalami peningkatan secara signifikan, hal ini dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar tim, saling memberikan kontribusi dalam diskusi kelompok, dan berani bertanya kepada guru tentunya akan memiliki kemampuan pemahaman materi yang lebih baik sehingga

memperoleh hasil belajar ranah kognitif yang lebih tinggi.

Hasil belajar ranah kognitif siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Grafik Prestasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 1 di atas nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada siklus I 68,33 dan siklus II 80,7, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar ranah kognitif pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% yang mendapat nilai Kriteria Ketuntasan sebesar 68,33 sehingga dikatakan belum tuntas, sedangkan

pada siklus II hasil belajar ranah kognitif dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 80,7.

Berdasarkan hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh peserta didik, setiap siklusnya mengalami peningkatan, hal ini dipengaruhi dari adanya penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media kartu angka oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan membuat peserta didik mudah untuk membuat peserta didik baik yang pintar, rendah sama-sama aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik yang rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya, selain itu juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar kelompok. Berdasarkan pendapat (Sugi Hartono et al., 2023) model TGT tidak saja membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi dan rendah ikut aktif dan memiliki peranan dalam kelompoknya. Model TGT juga akan menumbuhkan rasa

kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, model TGT membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan guru dalam pembelajaran menyajikan sebuah penghargaan untuk peserta didik.

Hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh peserta didik pada siklus I belum maksimal, kemudian pada siklus II hasil belajar ranah kognitif meningkat dan mencapai kriteria indikator yang ditentukan. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif bukan hanya karena adanya penggunaan model dan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, namun juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada table 2 berikut ini:

**Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus I**

No.	Aspek yang Diamati	P1	P2
1.	Kegiatan Awal	4	5
2.	Kegiatan Inti	8	9
3.	Kegiatan Penutup	3	4

Jumlah Skor	15	18
Persentase	51,72	62,06
Kriteria	Cukup	Baik

**Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus II**

No.	Aspek yang Diamati	P1	P2
1.	Kegiatan Awal	7	9
2.	Kegiatan Inti	11	12
3.	Kegiatan Penutup	5	6
Jumlah Skor		23	27
Persentase		79,31	93,10
Kriteria		Baik	Sangat Baik

Siklus I guru belum maksimal dalam menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan bantuan tournament dan media kartu angka, sehingga ada kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kemudian pada siklus II guru semakin paham dengan Langkah-langkah pembelajaran dalam model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media kartu angka dan mampu mendorong peserta didik untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Aktivitas guru dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan kartu angka yang

dilakukan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik, hal ini dapat dijelaskan bahwa pada tahap awal pembelajaran, guru telah melakukan kegiatan memberikan motivasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapat dorongan untuk semangat belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan skor observasi guru dan peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis turnamen telah menumbuhkan antusiasme, kerja sama, dan fokus belajar peserta didik secara signifikan, sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam model TGT."

Peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik dan hasil ranah kognitif yang lebih tinggi. Berdasarkan pendapat (Mustofa et al., 2021) guru harus mampu mendorong peserta didik untuk menemukan sesuatu yang menarik, menantang, dan berguna bagi peserta didik, semakin baik pemahaman guru tentang kebutuhan maka semakin mudah baginya untuk memotivasi peserta didik.

Selanjutnya pada tahap inti pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari penyampaian materi, bekerja tim (mengerjakan LKPD, dan tournament), presentasi kelompok dan evaluasi dilakukan guru semaksimal mungkin sehingga hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh peserta didik semakin meningkat, pada bagian penyampaian materi guru menarik perhatian peserta didik agar materi mudah dipahami, pada kegiatan kerjasama tim guru membantu peserta didik untuk membentuk kelompok, kemudian setelah itu bergabung dengan kelompoknya dan *tournament* dimulai dengan bantuan media kartu angka, adanya penggunaan media ini dapat membuat peserta didik fokus kedepan karena kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin. Presentasi kelompok guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Media kartu angka yang digunakan dalam *tournament* menarik perhatian peserta didik sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan semakin bertambah.

Kegiatan bekerja tim guru membagi peserta didik dilihat dari hasil angket yang diperoleh menjadi 6 tim. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama teman satu kelompoknya. Kegiatan bekerja tim ini membuat peserta didik berkolaborasi dalam menyelesaikan LKPD seperti saling membantu jika teman satu kelompoknya kesulitan, menerima pendapat dalam diskusi, dan mendorong peserta didik terlibat aktif. Peran guru dalam kegiatan ini hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan. Kegiatan bekerja tim ini memberikan dampak positif karena peserta didik mengembangkan pemahaman dan pengetahuan materi yang dia pelajari sehingga akan menghasilkan sebuah peningkatan terutama di ranah kognitif. Berdasarkan pendapat (Jannah & Sofian Hadi, 2023) aktivitas belajar dalam pembelajaran TGT yang membuat peserta didik dapat belajar secara nyaman, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sesama teman sebayanya.

Setelah peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pemahaman materi dari kegiatan presentasi kelas dan bekerjasama tim. Guru melakukan kegiatan dengan memberikan soal evaluasi yang dikerjakan peserta didik secara mandiri, pemberian soal evaluasi kepada peserta didik dapat menentukan seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Pemberian soal evaluasi kepada peserta didik dapat menentukan seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan pendapat (Dachliyani, 2024) menyatakan bahwa evaluasi adalah proses yang meliputi pengukuran dan penilaian, yang mengandung dugaan akan keputusan nilai.

Peserta didik yang telah mengerjakan evaluasi akan memperoleh nilai, guru memberikan nilai peserta didik rentang 0-100. Nilai evaluasi yang diperoleh setiap peserta didik merupakan kemajuan individual. Setelah masing-masing tim memperoleh kemajuan guru memberikan penghargaan kepada masing-masing tim, penghargaan

masing-masing tim diberikan sama dengan tim lainnya hal ini dilakukan agar sama rata. Berdasarkan pendapat (Marlina et al., 2024) TGT menerapkan rekognisi tim yaitu pemberian penghargaan yang diberikan oleh guru kepada kelompok, pentingnya pemberian penghargaan kepada peserta didik bertujuan agar peserta didik menjadi lebih giat usahanya untuk mempertahankan nilai.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik, pengetahuan peserta didik semakin bertambah setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam memecahkan dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Pengetahuan, pemahaman, dan penerapan merupakan kemampuan ranah kognitif dengan tingkat rendah yang harus dicapai peserta didik, juga merupakan salah satu pencapaian tujuan pendidikan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama, bertukar pengetahuan, dan berkompetisi dalam turnamen akademik yang memberikan penghargaan berdasarkan perolehan poin. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta membentuk sikap kompetitif dan sportivitas.

Siklus I, baik pertemuan 1 (rata-rata 64,1%) maupun pertemuan 2 (rata-rata 72,56%) belum memenuhi indikator keberhasilan, yang ditetapkan minimal 75%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesiapan peserta didik dalam bekerja kelompok, rendahnya keaktifan dalam diskusi, serta kebiasaan tidak jujur saat evaluasi. Masih terlihat ketidakterbiasaan peserta didik dengan metode diskusi kelompok dan penggunaan LKPD secara optimal.

Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Pada pertemuan 1, nilai rata-rata meningkat menjadi 77,17%, meskipun masih terdapat hambatan seperti manajemen waktu dan distribusi tugas dalam kelompok. Pertemuan 2 pada siklus ini menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata mencapai 84,23%, meskipun sebagian peserta didik masih kurang fokus saat menerima materi.

Capaian tersebut, tujuan penelitian dinyatakan tercapai, yaitu peningkatan prestasi belajar peserta didik. Implementasi model TGT terbukti mampu membangun kerja sama, meningkatkan motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

DAFTAR PUSATAKA

- Azizah Nur, Nugroho Agung (2024) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar*. (n.d.).
- Bunga Aditya, U., & Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, P. (n.d.). *Implementasi Teams Games Tournament Untuk*

- Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Primary School Students' Collaboration Skills. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Dachliyani, L. (2024). INSTRUMEN YANG SAHIIH: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (evaluasi pembelajaran).
- Jannah, M., & Sofian Hadi, M. (2023). Peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik melalui media pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam materi unsur kebudayaan indonesia pada siswa kelas V di Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 Kabupaten Sorong. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2738–2745. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26060>
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180>
- Marlina, D., Mukhlis, M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Mustofa, A., Pendidikan, P., Islam, A., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Urwatul, A., Jombang, W., & Muadzin, A. (2021). *Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Vol. 7, Issue 2).
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (n.d.). *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.34>
- Sapta Aryantiningsih, D., Erlinda, S., Warti Ningsih, K., & Verawardina, U. (2021). *Meta-Analysis: The Effect of Cooperative Learning Models*.
- Simamora, A., Panjaitan, M., & Manalu, A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Sugi Hartono, M., Sufyan, Yun, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U., & Maulana Malik Ibrahim

Malang, U. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://ssed.or.id/journal/ijier>

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>