

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SD IT RAHMAT MARINDAL

Bella Agustin¹, Muhammad Faisal Husna², Rita Destini³, Nila Lestari⁴

¹PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

²PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

³PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

⁴PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

bellaagustin@umnaw.ac.id¹, faisal.husna@umnaw.ac.id²,
ritadestini@umnaw.ac.id³, nilalestari@umnaw.ac.id⁴

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the TGT model on student learning activity in civics learning in grade IV of SD IT RAHMAT Marindal. This study uses a quantitative approach. The research design used is One Group Pretest-Posttest. The subjects in this study were material experts, namely lecturers, grade IV teachers at SD IT RAHMAT Marindal To determine the response to the feasibility of the Teams Games Tournament learning model on student activity in civics subjects. The object of this study is the Teams Games Tournament Learning Model on the material of my country Indonesia. This learning model is designed to help students understand the learning material. The results of this study are based on the average student learning scores, it was obtained that student learning activity in civics subjects increased using the Teams Games Tournament learning model on the material of my country Indonesia in grade IV of SDIT RAHMAT Marindal in the 2024/2025 academic year. From the results of the study, it was obtained that student learning activity in civics subjects increased using the Teams Games Tournament learning model on the material of my country Indonesia in grade IV of SD IT RAHMAT Marindal. This can be seen from the increase in the average number of students who completed meeting 1 and meeting II, namely from 1 (4.76%) students who completed meeting 1 to 19 (90.48%) students who completed meeting 2 of the 2024/2025 academic year.

Keywords: cooperative learning, teams games tournament, learning activeness

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di kelas IV SD IT RAHMAT Marindal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi yaitu dosen, guru kelas IV di SD IT RAHMAT Marindal Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan model pembelajaran

Teams Games Tournament terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PKn. Objek dari penelitian ini Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada materi negaraku indonesia. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai rata rata belajar siswa, diperoleh bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi negaraku indonesia di kelas IV SDIT RAHMAT Marindal T.A 2024/2025. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi negaraku indonesia di kelas IV SD IT RAHMAT Marindal. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata rata siswa yang tuntas dari pertemuan 1, dan pertemuan II, yakni dari 1 (4,76 %) siswa yang tuntas di pertemuan 1 menjadi 19 (90,48%) siswa yang tuntas di pertemuan 2 T.A 2024/2025.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, teams games tournament, keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, tercantum tentang pengertian pendidikan sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sipiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Sementara itu, Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah

kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Kemudian, pencapaian pembangunan suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali. Sebagaimana visi dan misi sistem pendidikan. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk memberikan kepada siswa bekal untuk masa depan. Sikap dan keterampilan dasar yang perlu diperhatikan keberadaanya untuk menentukan keberhasilan dari pendidikan itu sendiri (Alvariani & Sukmawarti, 2022).

Di dalam era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar tingkat pendidikan (Hidayat, dkk, 2021). Oleh karena itu untuk melakukan pembelajaran dan metode yang baik pengajar harus tetap pada ketentuan yang tercantum, agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif (Syafitri & Sukmawarti, 2022). Menurut (Rangkuti & Sukmawarti, 2022) yang menyimpulkan bahwa "pendidikan merupakan suatu proses di dalam kehidupan seseorang sebagai sarana

untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menampung kehidupan di masa depan”.

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Disisi lain bahwa proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan” Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, salah satunya TGT (*Team Games Tournament*) yang akan digunakan pada penelitian ini. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Hilmi & Lena, 2022).

Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat (Yarshal D, 2015:3). Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang monoton (Sukmawarti, Hidayat: 2020). Menurut Silvani N & Silalahi B.R (2023:34) dalam menerapkan kurikulum 2013 Sekolah Dasar hendaknya menyiapkan berbagai sumber ajar, menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyiapkan pendukung pembelajaran.

TGT merupakan model pembelajaran berupa permainan pertandingan yang dilakukan antar kelompok peserta didik (Nurhayati et al., 2022). Permainan pertandingan dalam pembelajaran dapat memberikan dorongan semangat, membentuk kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi

peserta didik (Aini et al., 2023). Selain hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, model pembelajaran ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial karena peserta didik akan berkolaborasi dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai keberhasilan bersama (Aguvia & Sayekti, 2024).

Menurut Hariandi & Cahyani (2018), kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh aktivitas guru saat mengajar, yaitu: 1) kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran, 2) komunikasi hanya dilakukan satu arah atau *teachers center learning*, 3) dalam penyampaian materi kurang menarik atau monoton, 4) guru hanya memberikan tugas secara terus-menerus sehingga peserta didik merasa bosan. Aktivitas tersebut juga dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn di kelas IV SD IT RAHMAT.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.

Urgensi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ternyata menjadi suatu masalah di SD IT RAHMAT. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran PKn di kelas IV A, ditemukan adanya suatu fakta bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa peserta didik terlihat melakukan aktivitas lain seperti menggambar, bermain, dan berbicara dengan teman sebangku dan ada juga siswa yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian besar peserta didik tidak menyelesaikan tugas yang guru berikan.

Menurut Hariandi & Cahyani (2018), kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh aktivitas guru saat mengajar, yaitu: 1) kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran, 2) komunikasi hanya dilakukan satu arah atau *teachers center learning*, 3) dalam penyampaian materi kurang menarik atau monoton, 4) guru hanya memberikan tugas secara terus-menerus sehingga peserta didik merasa bosan. Aktivitas tersebut juga dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn di kelas IV A, SD IT RAHMAT.

Menurut Sukmawati dkk, (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut Nurrohmatul Amaliyah (2020:66) menyatakan 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 dan

melaksanakan aktivitas belajar mengajar".

Menurut Joyce dan Weil (dalam Mochammad & Brillian, 2021), model pembelajaran adalah rencana untuk memandu pelaksanaan pembelajaran dan identifikasi perangkat pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dimaksudkan untuk menjadi referensi bagi pendekatan sistematis untuk memberikan instruksi kepada siswa.

Guru adalah seorang pendidik yang dituntut untuk mampu mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga peserta didik mampu memahami materi dan juga aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan model yang bervariasi akan jauh lebih membantu proses belajar mengajar berlangsung (Erica & Sukmawarti, 2021).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Model pembelajaran adalah Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasi pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga berperan dalam pembentukan kurikulum dan perancangan bahan ajar.

Menurut Siregar (2018, hlm. 227) menjelaskan bahwa "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding".

Slavin dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22)

mengemukakan bahwa “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Ivana (2020, hlm. 99) “Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar”

Pendidikan diartikan sebagai usaha dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar yang bisa dikaitkan dengan lingkungan (Astri & Sukmawarti, 2022). Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016). Menurut Hergenbahn dan Olson dalam Nofrion (2016) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman.

Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang

diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Menurut Lestari & Yudhanegara (2017), Keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar memiliki keberhasilan dalam belajar. Sedangkan menurut Nugroho (2016), Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Menurut Azizah (2023:23), bahwa keaktifan belajar terbagi kedalam dua bagian, yakni keaktifan belajar secara jasmani dan keaktifan belajar secara rohani. Keaktifan belajar jasmani dilakukan peserta didik dengan menggunakan fisiknya. Sedangkan keaktifan rohani adalah perubahan tingkah laku secara emosional. Keaktifan ini lebih menggambarkan ekspresi jiwa serta emosi yang dirasakan oleh peserta didik.

Menurut Aunurrahman (2016: 177) mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa ditentukan oleh faktor-faktor internal dan juga dipengaruhi oleh faktor faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor yang ada diluar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar yang dicapai siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan

ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan 1(satu) kelas yaitu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Model ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat mengetahui dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi yaitu dosen, guru kelas IV di SD IT RAHMAT Marindal Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PKn. Objek dari penelitian ini Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi negaraku indonesia. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Arikunto (2016:173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan penelitian. Apabila seorang ingin meneliti semuanya elemen yang ada di dalam wilayah penelitiannya juga disebut populasi dan studi kasus. Berdasarkan pendapat ahli diatas, populasi penelitian pada siswa kelas IV A SD IT RAHMAT Marindal yang berjumlah 21 orang Menurut (sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi

harus betul-betul *representative* (mewakili). Dalam menentukan sebuah sampel pada penelitian ini, terdapat menggunakan *Simple Random Sampling*. Menurut sugiyono (2015:120) dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Menurut (sugiono (2015:148) jadi instrument penilaian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang dialami. Artinya, dalam instrument penelitian yaitu sebuah alat dalam memperkirakan fakta atau gejala dari alam ataupun social. Biasanya juga pada instrument penelitian ini lebih ke variabel yang telah terbukti validitasnya dan reabilitasnya. Pada penelitian ini juga nantinya akan mendapatkan berupa data ataupun nilai dalam keaktifan belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* maupun menggunakan model pembelajaran konvensional tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Angket Keaktifan Siswa. Setelah telah menetapkan sampel penelitian maka pelaksanaan eksperimen diterapkan di Sekolah adapun prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini adalah Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Analisis. Analisis data di dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan keadaan siswa terhadap materi negaraku indonesia. Dalam melakukan observasi, maka kita mengetahui keaktifan siswa terhadap materi pelajaran tersebut dan sebagai informasi dalam mengambil pertimbangan dan melaksanakan usaha-usaha perbaikan terhadap kelemahan-

kelemahan yang ada.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada mata pelajaran PKn di Kelas IV SD IT RAHMAT Marindal”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (Model *Teams Games Tournament*) dan variabel terikat (Keaktifan Belajar Siswa).

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar observasi kepada observer untuk melihat keaktifan belajarnya. Lembar observasi terdiri dari 8 (delapan) kegiatan aktivitas yaitu Kegiatan visual, Kegiatan lisan, Kegiatan mendengarkan Kegiatan menulis , Kegiatan menggambar, Kegiatan motorik, Kegiatan mental , Kegiatan emosional. Penilaian dilakukan dengan membentuk 4 (empat) kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang. Jadi penilaiannya dilakukan dengan melihat kinerja siswa secara langsung dalam melakukan suatu eksperimen. Penilaian dilakukan dengan beberapa observer, sehingga keaktifan siswa dapat terlihat dengan akurat. Oleh karena itu, siswa diharapkan dalam proses belajar siswanya sendiri yang menemukan permasalahan dalam sebuah eksperimen yang akan dilakukan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di kelas IV SD IT RAHMAT Marindal pada materi Negaraku Indonesia, maka untuk menghitung nilai persentase pada setiap kegiatan maka bisa dilihat dari tabel berikut

No	Nama Siswa	Jumlah	Kriteria
1	Abdan Pratama	60	cukup
2	Amelya Valentine	51	kurang
3	Azalea Khaliqa Djahin	54	kurang
4	Diego Aliando	56	kurang
5	Fahrizal Hasbi	49	kurang
6	Farid Atallah Lubis	46	kurang
7	Ibrahim Pasah	55	kurang
8	Lail Fatih Al-Amin	79	baik
9	Muhammad Hablib Sholihin Nasution	51	kurang
10	Muhammad Mirza	53	kurang
11	Muhammad Renaldi	52	kurang
12	Nadia Prayudha Ansari	55	kurang
13	Naufal Azri Bahran	48	kurang
14	Nayla Hasanah	53	kurang
15	Rahnia	46	kurang
16	Reyfan Al Fikri	52	kurang
17	Vica Lestari	49	kurang
18	Wima Andra Pratama	54	kurang
19	Yasmin Habibah	57	kurang
20	Zafira Azzahra	48	kurang
21	Zian Alfa Rezy	48	kurang
Jumlah		1116	
Rata-rata		53,14	Kurang
Persentase Keaktifan Siswa		4,76%	

Tabel 1 Tabulasi Nilai Angket Keaktifan Belajar Siswa 1

Dari data diatas, dapat diperoleh bahwa nilai rata rata

keaktifan belajar siswa adalah 53,14 (tidak memenuhi kriteria klasifikasi penilaian instrument keaktifan). Terdapat 1 siswa yang termasuk dalam kriteria baik, 1 siswa yang termasuk dalam kriteria cukup dan 19 siswa yang termasuk kriteria kurang.

Berdasarkan hasil angket awal yang telah dilaksanakan dan juga kriteria keaktifan yang ditetapkan yaitu nilai 71 %. Maka, dapat dicari persentase siswa yang tuntas yaitu dapat dilihat dari tabel 4.2

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa yang dapat dilihat dari keaktifan siswa adalah :

$$KS = \frac{\text{banyak siswa yang telah mencapai keaktifan}}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{1}{21} \times 100 \%$$

$$= 4,76 \%$$

Keterangan :

KS = Keaktifan Siswa

N = Banyak Siswa

Kriteria keberhasilan Penelitian ini dikatakan telah berhasil, dan penelitian akan berakhir jika dipenuhi keberhasilan-keberhasilan keaktifan siswa (KS) minimal 75%

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Angket Keaktifan Siswa Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDIT RAHMAT Semester 2 Tahun Ajaran 2024 / 2025

Kriteria	Skor	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	Tuntas	1	4,76 %
≤ 75	Tidak Tuntas	20	95,24 %
Jumlah		21	100 %

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa

dapat dilihat dari rata rata siswa yang termasuk kedalam kategori sedang dan nilai keaktifan siswa hanya 4,76 % termasuk kedalam kategori sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PKn adalah kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran karena penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang variatif sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berusaha memecahkannya dengan mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, yaitu dengan menerapkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dipilih karena guru dapat melihat secara langsung kemampuan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan keaktifan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dilihat dari hasil tersebut kemudian peneliti mencoba melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui materi negaraku indonesia siswa kelas IV A Setelah melakukan tindakan peneliti memberikan tes kemampuan pemecahan masalah pertemuan

pertama untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

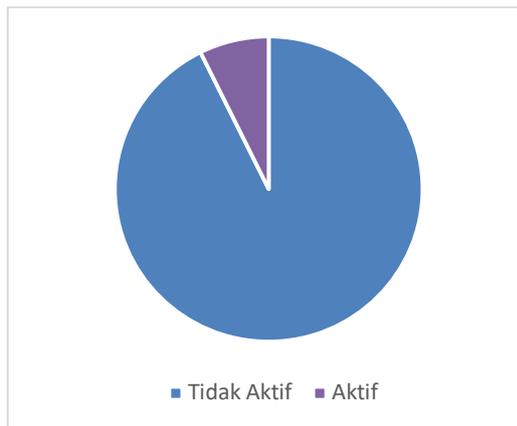
Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diperoleh catatan bahwa pada pertemuan I terdapat beberapa siswa yang kurang aktif. Dengan mendapati hal tersebut, peneliti berusaha mengajarkan model pembelajaran yang tepat kepada semua siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil post tes yang telah dilaksanakan dan juga kriteria keaktifan siswa yaitu nilai 70 maka dapat dicari tingkat kemampuan yaitu:

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan memecahkan masalah siswa yang dilihat dari keaktifan siswa adalah:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1116}{21} \\ &= 53,14 \end{aligned}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata kelas
 $\sum X$ = jumlah nilai seluruh siswa
 N = banyak siswa
 Kriteria keberhasilan penelitian ini dikatakan telah berhasil, dan penelitian akan berakhir jika dipenuhi keberhasilan keberhasilan minimal memiliki nilai rata rata 71.



Gambar 1 Diagram lingkaran penelitian 1 berdasarkan keaktifan siswa kelas IV SDIT RAHMAT Semester 2 tahun ajaran 2024/2025

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa nilai rata rata siswa pada angket awal adalah 53,14 (rendah) dan nilai keaktifan siswa pada penelitian pertama 4,76 % (tidak tuntas). Hanya ada 1 siswa yang terlihat aktif sedangkan 20 siswa lagi kurang aktif.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di kelas IV SDIT RAHMAT Marindal pada materi Negaraku Indonesia, maka untuk menghitung nilai persentase pada setiap kegiatan maka bisa dilihat dari tabel berikut

Tabel 4.3 Tabulasi Nilai Angket Keaktifan Belajar Siswa 2

No	Nama Siswa	Jumlah	Kriteria
1	Abdan Pratama	80	Baik
2	Amelya Valentine	74	Baik
3	Azalea Khaliqa Djahin	76	Baik
4	Diego Aliando	75	Baik
5	Fahrizal Hasbi	78	Baik

6	Farid Atallah Lubis	78	Baik
7	Ibrahim Pasah	74	Baik
8	Lail Fatih Al-Amin	79	Baik
9	Muhammad Hablib Sholihin Nasution	92	Sangat Baik
10	Muhammad Mirza	78	Baik
11	Muhammad Renaldi	78	Baik
12	Nadia Prayudha Ansari	76	Baik
13	Naufal Azri Bahran	78	Baik
14	Nayla Hasanah	78	Baik
15	Rahnia	79	Baik
16	Reyfan Al Fikri	78	Baik
17	Vica Lestari	78	Baik
18	Wima Andra Pratama	77	Baik
19	Yasmin Habibah	79	Baik
20	Zafira Azzahra	78	Baik
21	Zian Alfa Rezy	77	Baik
Jumlah		1640	
Rata-rata		78,10	Sangat Baik
Persentase Keaktifan Siswa		90,48 %	

Berdasarkan penelitian ke 2 yang telah dilaksanakan dan juga kriteria keaktifan siswa yang ditetapkan yaitu 75 % maka dapat dicari persentase siswa yang aktif yaitu dapat dilihat pada tabel 4.4.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dapat dilihat sebagai berikut

$$KS = \frac{\text{banyak siswa yang telah mencapai keaktifan}}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{21} \times 100\%$$

$$= 90,48\%$$

Keterangan :

KS = Keaktifan Siswa

N = Banyak Siswa

Kriteria keberhasilan Penelitian ini dikatakan telah berhasil, dan penelitian akan berakhir jika dipenuhi keberhasilan-keberhasilan keaktifan siswa (KS) minimal 75%

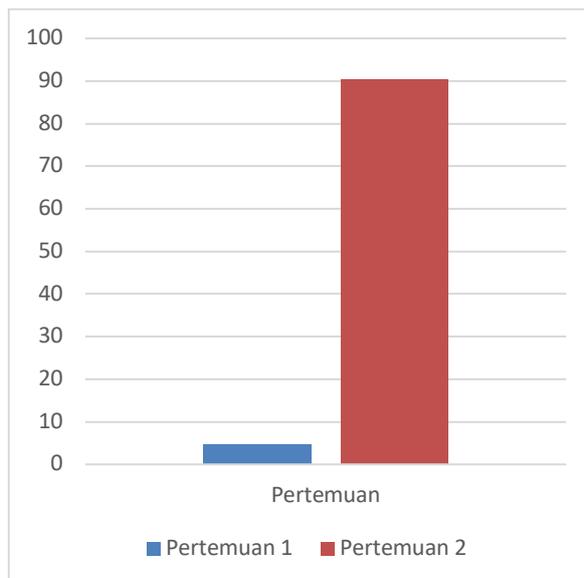
Tabel 4 Distribusi Frekuensi Angket Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDIT RAHMAT Semester 2 Tahun Ajaran 2024 / 2025

Kriteria	Skor	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	Tuntas	19	90,48 %
≤ 75	Tidak Tuntas	2	9,52 %
Jumlah		21	100 %

Hasil angket keaktifan siswa pertemuan pertama dapat dilihat dalam bentuk diagram lingkaran untuk melihat perbedaan persentase siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif . Keaktifan siswa dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Diagram lingkaran penelitian 1 berdasarkan keaktifan siswa kelas IV SDIT RAHMAT Semester 2 tahun ajaran 2024/2025



Gambar 4.3 Diagram dari Keaktifan Belajar Siswa

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa pada angket di pertemuan kedua adalah 90,48 (Sangat tinggi) sedangkan nilai keaktifan siswa pada penelitian pertama 4,76 % (rendah). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pembagian angket pada pertemuan pertama memiliki nilai 4,76 % dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 90,48 % yang artinya sudah mencapai kriteria keaktifan yaitu 75 %.

Tabel 5 keaktifan belajar siswa

N O	Angket	Ketuntasan Keaktifan	Tingkat Keaktifan
1.	Pertemuan Pertama	4,76 %	Rendah
2.	Pertemuan Kedua	90,48 %	Sangat Tinggi

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan terdapat peningkatan yang signifikan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua selesai.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran materi negaraku indonesia dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Siregar (2018, hlm. 227) menjelaskan bahwa "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding".

Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan masalah kontekstual untuk memberi contoh benda-benda di sekitar siswa yang dapat digunakan dalam menunjang materi negaraku Indonesia . Hal ini dilakukan dengan memberi

pertanyaan kepada siswa, agar ada kontribusi dari siswa dalam kegiatan pembelajaran. Setelah semua materi disampaikan peneliti membagikan angket kepada masing-masing siswa. Pernyataan angket dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan masalah kontekstual. Hasil observasi pada penelitian ini menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini rendah, siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini pengetahuan bukan hanya didapat dari guru, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn harus dikaitkan dengan realita dan aktivitas manusia. PKn harus dikaitkan dengan realita (dunia nyata) ini berarti bahwa PKn harus dekat dengan anak dan harus relevan dengan situasi kehidupan nyata sehari-hari. Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini terjadinya peningkatan kemampuan matematis siswa dengan ketuntasan keaktifan 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat dilihat dari hasil keaktifan belajar siswa pada materi negaraku indonesia mengalami peningkatan pada pertemuan II. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini yakni

dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Negaraku Indonesia, dan juga dapat menarik perhatian siswa. Ini terbukti pada hasil tes siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dari aspek kognitif yaitu nilai rata-rata keaktifan belajar yang diperoleh belum melampaui target. Nilai rata-rata yang harus diperoleh siswa minimal 71 sedangkan, pertemuan I dapat diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa adalah 53,14 (tidak mencapai) dan nilai rata-rata pada pertemuan kedua siswa adalah 78,10 (mencapai). dan nilai ketuntasan keaktifan pada tes keaktifan belajar siswa pada pertemuan II siswa adalah 90,48% (aktif) Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa ketuntasan tes keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu tes pertemuan pertama memiliki nilai ketuntasan klasikal 4,76 %, dan tes pertemuan kedua meningkat menjadi 90,48% yang artinya sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%. Dari hasil angket respon siswa, siswa menyatakan bahwa belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa merasa senang. Mereka tidak bosan. lebih termotivasi belajar dan mereka terlihat senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar PKn mengalami peningkatan.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah: Berdasarkan nilai rata-rata belajar siswa, diperoleh bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada

materi negaraku indonesia di kelas IV SDIT RAHMAT Marindal T.A 2024/2025. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi negaraku indonesia di kelas IV SD IT RAHMAT Marindal . Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata rata siswa yang tuntas dari pertemuan 1, dan pertemuan II, yakni dari 1 (4,76 %) siswa yang tuntas di pertemuan 1 menjadi 19 (90,48%) siswa yang tuntas di pertemuan 2 T.A 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Angelica, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* berbantuan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas IV MIS Asthoffaina. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 100-104.
- Anshor, AS (2021). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas I Sd Negeri 101884 Limau Manis. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1 (2), 198-208.
- Ati, D. P., Susanto, D., & Nurhidayati, L. M. (2024, August). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PKn. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, Pp. 1029-1036).
- Azizah, S. (2023). Penerapan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 1 Jogomerto Tahun Pelajaran 2022/2023. *Doctoral dissertation*, IAIN Kediri.
- Dinasti, D., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *EDUPEDIA*, 6(1), 64-72.
- Dzulhairani, I., & Mizwar, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams games tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PKN Peserta Didik Kelas II-B SDN 1 Bengkel. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(4), 691-697.
- Elvira, A., & Kadir, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Strategi *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas V SD Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di SD Negeri 101931 Perbaungan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(7), 1039-1048.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournaments* (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(3).

- Ginting, D. S. B. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Pembelajaran PKn Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SD Negeri 040469 Surbakti Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Hanafi, S. D., Nur, T. D., & Nasichah, A. Z. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula. *Jurnal Bioedukasi*, 5(2), 115-116.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Husna, Mf (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar PKn Di Sma Nurul Islam Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Humaniora Dan Sosial*, 2 (04), 1509-1519.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-12.
- Nurmiyati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams games tournament*) Dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura.18(1),146-152
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-129.
- Sari, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MIPA SMA PGRI 2 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Sembiring, H. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Kelas IV. *Pendas: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 294-304.
- Simbolon, D. B., & Sukmawarti, S. (2024). Pengembangan Lks Berbasis Kontekstual Pada Materi Skala Dan Perbandingan Di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 812-825.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8-15.
- Siregar, N. M., & Sukmawarti, S. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Inkuiri Pada Pembelajaran Geometri Ruang Di Kelas V SD. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(4), 473-484.
- Yanti, R. D., & Darwis, U. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Tongkat Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Negeri 107461 Desa Paya Lombang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 290-299.
- Siregar, J., Destini, R., & Barus, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar. *Tuntun: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 63-69.
- Santi, E., & Barus, U. (2022). Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sma Negeri 1 Sipispis Kec. Sipispis Kab. Serdang Bedagai. Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* Untuk Mengaktifkan Belajar Jurnal Inovasi Penelitian, 3(7), 6879-6888.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Destini, R., Khairiah, K., Nasution, L. A., Firanti, E. M., & Fauzy, M. R. (2024). Desain Virtualisasi Geometri Berbasis *Software* Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Upt Sd Negeri 064982 Medan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 34-42.
- Nursila, N., & Napitupulu, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode *Jolly Ponics* Dengan Model Kooperatif Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 101931 Perbaungan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(9), 1299-1308.
- Landong, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbasis Budaya Mandailing Natal Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 1(2), 72-78.
- Khinanti, D., & Husna, M. F. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Studi Kasus Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mts Al-Washliyah 16 Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 247-261.
- Nawa, K., Sirait, D., Yarshal, D., Erlinda, E., & Siregar, N. S. (2025). Pengaruh *Culturally Responsive Teaching* Terhadap Partisipasi dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 060812 Medan. *Indo-*

MathEdu Intellectuals
Journal, 6(1), 120-128