

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 2 SOPAI**

**Nike Lesthari Putri<sup>1</sup>, Reni Lolotandung<sup>2</sup>, Marchelina Rante<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>123</sup>

Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>123</sup>

<sup>1)</sup>[nikelesthariputri@gmail.com](mailto:nikelesthariputri@gmail.com), <sup>2)</sup>[renilolotandung@ukitoraja.ac.id](mailto:renilolotandung@ukitoraja.ac.id)

<sup>3)</sup>[marchelina@ukitoraja.ac.id](mailto:marchelina@ukitoraja.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan untuk siswa kelas IV SDN 2 Sopai. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 21 orang siswa, 8 orang siswa yang sudah mencapai KKTP dengan persentase 38% ketuntasan dan sebanyak 13 orang siswa yang belum mencapai nilai KKTP dengan persentase 62% ketidaktuntasan. Pada pelaksanaan tindakan siklus II, siswa yang memperoleh nilai mencapai KKTP sebanyak 17 orang siswa dengan persentase ketuntasan 81%, sementara 4 orang siswa yang belum mencapai nilai KKTP dengan persentase 19% ketidaktuntasan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sopai.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Media Gambar, dan Hasil Belajar.

**Abstract.** The aim of this research is to improve students' civic education (PKN) subject outcomes in implementing the *team games tournament* learning model. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 4 meetings. Each cycle is carried out in 4 stages, such as planning, action, observation and reflection. The success indicators in this research refer to learning objective achievement criteria (KKTP) that have been determined for class IV students as SDN 2 Sopai. In the implementation of the first cycle of action, out of the total number of 21 students, 8 students had achieved the KKTP with a percentage of 38% complete and 13 students had not achieved the KKTP score with a percentage of 62% incomplete. In the implementation of the second cycle of action, 17 students who achieved the

*KKTP score had a completion percentage of 81 %, while 4 students who had not achieved the KKTP score had a percentage of 19% incomplete, thus it can be concluded that in implementing the media assisted team games tournament learning model Pictures can improve the learning outcomes of class IV students at SDN 2 Sopai*

**Keywords:** *Team Games Tournament Learning Model, Image Media, And Learning Outcomes.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Permendikbud No.58 Tahun 2014 merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 37 dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Intinya Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga mata pelajaran ini adalah bagian dari upaya pembentukan karakter rakyat Indonesia[1].

Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar memiliki kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik sebagai masyarakat negara yang memiliki komitmen yang kuat serta konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh sebab itu, pembelajaran PKN diarahkan untuk membuat warga negara yang tahu serta bisa melaksanakan hak-hak dan kewajiban menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan Pancasila serta UUD 1945. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa pentingnya peranan pembelajaran PKN, maka seharusnya PKN menjadi salah satu muatan pelajaran yang disenangi dan digemari oleh siswa. Inovasi adalah bentuk kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang semula dan terus menerus, membosankan, menjenuhkan menuju pembelajaran yang menyenangkan, variatif, serta bermakna. Olehnya itu, pada proses pembelajaran diharapkan sebuah pembelajaran yang inovatif supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Sedangkan kata kerjanya yaitu "*innovation*" artinya mengubah serta memperbaharui[2].

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN 2 Sopai, diperoleh informasi bahwa terdapat 21 siswa, yang memperoleh nilai ulang dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 13 siswa sementara 8 siswa yang memperoleh nilai ulangan diatas rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP). Adapun nilai ulangan KKTP pada mata pelajaran PKN adalah 75 maka tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai. Hal ini terjadi karena terdapat beberapa masalah yang dialami. Masalah tersebut antara lain, yaitu masih banyak siswa yang merasa bosan dengan mata pelajaran PKN, masih banyak siswa yang kurang mampu mengingat materi yang sudah dipelajari, dan dalam menyelesaikan tugas kelompok cenderung masih banyak siswa yang secara individu. Hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga karena buku pelajaran hanya

dimiliki oleh guru, sehingga siswa kesulitan dalam belajar serta pembelajaran oleh guru terasa monoton dan media pembelajaran masih kurang. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ialah salah satu bagian dari kooperatif *learning* yang mudah diterapkan[3]. Media gambar adalah jenis media yang menggabungkan realitas dan pemikiran melalui kombinasi berbagai kata yang berkomunikasi dengan gambar[4]. Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan[5] diantaranya:

- a. Lebih mempermudah menguasai materi secara mendalam karena tugas siswa hanya berdiskusi dengan kelompok dan mengumpulkan tugas secara bersama-sama dalam kelompok dan materi yang disampaikan guru bisa tersampaikan dengan baik.
- b. Mengutamakan menerima perbedaan tiap individu. Setiap siswa mempunyai pendapat yang tidak sama sehingga siswa harus menerima pendapat yang berbeda dari individu.
- c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Seluruh siswa bisa berpartisipasi dalam pembelajaran karena contoh pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan harapan siswa untuk memenangkan turnamen atau *games*.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian atau peristiwa sehari-hari di sekolah menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya[6]. Dari definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam kegiatan belajar mengajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, perilaku dan perasaan. Dalam kegiatan proses belajar, diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar siswa dengan mendorong minat, keaktifan, dan motivasi belajar. Media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dan meningkatkan kemampuan berpikir, merasakan, mengubah perilaku menjadi lebih produktif, dan mendorong minat siswa sehingga dapat meningkatkan proses belajar yang bermanfaat untuk mencapai hasil yang optimal[7]. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa adalah dengan menggunakan media gambar. Media gambar adalah sekumpulan alat peraga yang membantu siswa belajar dan membantu mereka memperoleh pengetahuan secara kongkrit maupun abstrak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media gambar juga dapat membantu siswa memperbaiki pengendalian pikiran mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami[8].

Hasil belajar ialah kemampuan yang diterima siswa berdasarkan akibat dari pengelolaan kemampuannya yang diterima siswa berdasarkan yang akan terjadi berasal pengolahan kemampuannya yang berlangsung dalam sebuah kegiatan mental, akibat belajar menjadi salah satu nilai kepuasan yang dihasilkan siswa dari suatu usaha yang mereka lakukan, pada kurikulum merdeka belajar lebih mengedepankan kekuatan karakter sebagai nilai yang dikembangkan, karakter yang menjadi penekanan diantaranya adalah memiliki karakter pelajar Pancasila[9].

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah cara untuk menjawab pertanyaan penelitian yang membutuhkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang subjek penelitian. Mengumpulkan data dan melibatkan partisipan tertentu adalah langkah yang penting dalam proses penelitian kualitatif. Penelitian ini dipilih untuk menggambarkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Penelitian ini untuk menggambarkan antara guru dan siswa dalam suatu proses pelaksanaan kegiatan deskriptif di kelas. Untuk itu, persiapan yang matang diperlukan agar pikiran peneliti dapat memahami, memperhatikan, dan membangun dasar kreatif[10].

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran sedang berlangsung didalam kelas dan suatu bentuk penelitian dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran taktik sosial dimana proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dan perilaku[11]. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Sopai dengan jumlah 21 orang siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1) Paparan Data Tindakan Siklus I**

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 9 Juli 2024, pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 10 Juli 2024, pertemuan III dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Juli 2024 dan pertemuan IV dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 12 Juli 2024.

Setiap pertemuan peneliti bertindak sebagai guru dan diamati oleh guru kelas SD Negeri 2 Sopai sebagai observer atau pengamat dengan menggunakan lembar atau instrument observasi yang sudah dibuat. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul pembelajaran yang sudah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi 3 tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

##### **a. Kegiatan awal**

Kegiatan awal meliputi: mengucapkan salam, menanyakan kabar, menyanyikan lagu rohani, mempersiapkan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan digunakan, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

##### **b. Kegiatan inti**

Pada kegiatan ini siswa diberikan penjelasan tentang materi yang berhubungan dengan pembelajaran yang muncul didalam permainan. Kemudian siswa diperlihatkan penayangan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembajaran. Setelah penayangan video

selanjutnya siswa diajak untuk bermain tetapi sebelum memulai permainan siswa dibagi kedalam 5 kelompok, yaitu kelompok 1 sampai kelompok 4 beranggotakan 4 orang, sementara kelompok 5 beranggotakan 5 orang. Kemudian kelompok yang sudah terbentuk dipersilahkan untuk mengatur meja masing-masing meja terpisah dari satu dengan yang lainnya selanjutnya siswa duduk melingkari meja sesuai dengan kelompoknya.

Selanjutnya, siswa diberikan arahan untuk memulai permainan, dalam permainan ini akan mempergunakan dua kartu. Kartu yang akan digunakan adalah kartu yang berpasangan yaitu satu kartu yang berisi pertanyaan dan satu kartu yang berisi jawaban, kartu yang berisi pertanyaan dibagikan kemasing-masing kelompok sementara kartu yang berisi jawaban dipegang oleh peneliti yang berperan sebagai guru. Permainan terdiri dari 2 babak masing-masing babak terdiri dari lima pertanyaan yang akan dibagikan kemasing-masing kelompok yaitu setiap kelompok memperoleh 1 pertanyaan dalam satu babak.

Setelah kartu yang berisi pertanyaan dibagikan kemasing-masing kelompok dan kartu sudah siap diatas meja maka permainan akan dimulai dari kelompok 1 tetapi sebelum kelompok 1 menjawab maka peneliti yang berperan sebagai guru akan membacakan peraturan permainan yaitu masing-masing kelompok berhak membacakan satu kali pertanyaan dan akan dijawab oleh kelompok tersebut, kalau jawabannya benar maka kartu yang berisi jawaban akan diberikan kepada kelompok yang menjawab dengan benar tetapi kalau jawabannya salah maka akan dipersilahkan kelompok lain untuk menjawab dengan cara berebut.

Dalam hal ini kelompok yang berhak menjawab iyalah kelompok yang paling cepat mengangkat tangan dan kalau jawabannya masih salah, maka soal akan dijawab oleh kelompok lain yang belum menjawab dengan cara yang sama yaitu kelompok yang paling cepat mengangkat tangan itulah yang berhak menjawab dan kalau jawabannya masih salah dilanjutkan dengan cara yang sama sampai kekelompok terakhir yang belum menjawab, kalau tidak ada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar maka kartu yang berisi jawaban tetap dipegang oleh peneliti yang berperan sebagai guru artinya tidak ada kelompok yang mendapatkan nilai. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang mendapatkan paling banyak kartu yang berisi jawaban. Kalau ada kelompok yang memperoleh nilai yang sama, maka akan diberikan pertanyaan tambahan dengan cara berebut.

Permainan tersebut dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pertemuan satu sampai tiga dan pertemuan keempat diberikan tes formatif untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa.

#### c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan mengenai kegiatan pembelajaran kemudian peneliti yang berperan sebagai guru memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu, mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa dan menyanyikan lagu serta mengucapkan salam penutup.

## 2) Paparan Data Tindakan Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 16 Juli 2024, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2024, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 Juli 2024, dan pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 19 Juli 2024.

Pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dilaksanakan dengan permainan yang sama dalam siklus I dengan materi pembajaran yang berbeda dan pertemuan ke empat dilakukan dengan memberikan tes formatif untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa.

### **Pembahasan Penelitian**

Dalam pembahasan mengenai hasil penelitian yang dianggap penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media gambar. Pokok pembahasannya adalah dengan menerapkan *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu dalam belajar, sehingga tidak merasa bosan dan memudahkan untuk mengingat pelajaran berkaitan dengan PKN dalam pembahasan pancasila sebagai nilai kehidupan, konstitusi dan norma di masyarakat, siswa kelas IV SD Negeri 2 Sopai.

#### **1. Penerapan *Team Games Tournament* berbantuan Media Gambar dalam pembelajaran PKN siswa kelas IV SD Negeri 2 Sopai.**

Penerapan *team games tournament* siswa kelas IV SD Negeri 2 Sopai dilakukan dengan 2 siklus, yaitu siklus I terdiri dari 4 pertemuan dan siklus II juga terdiri dari 4 pertemuan.

Dalam proses pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran dilakukan dengan membahas materi-materi untuk siklus I sebagai berikut, (1) Pancasila Menjadi Dasar Negara; (2) Nilai Kebersamaan Dalam Proses Perumusan Pancasila; (3) Meneladani Sikap Kebersamaan Dalam Musyawarah dan untuk siklus II sebagai berikut: (1) Norma- Norma Yang Berlaku Dimasyarakat; (2) Hak Dan Kewajiban Anak Dirumah Maupun Disekolah; (3) Mengenal Musyawarah Hakekat Norma Dan Hak Asasi Manusia.

Setelah itu diperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi. Kemudian ditampilkan penanyangan video sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah penanyangan video selanjutnya siswa diajak untuk bermain dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 5 kelompok, masing-masing kelompok diberi pertanyaan yang tertulis dalam sebuah kartu sesuai dengan materi pembahasan. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan diberi kartu jawaban dan kalau tidak berhasil, pertanyaan akan direbut oleh kelompok lain. Kelompok yang menang adalah kelompok dengan perolehan kartu terbanyak. Kemudian diberikan hadiah, sebelum pelajaran berakhir siswa diajak untuk menyimpulkan materi. Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer selama berlangsungnya pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.

Pembelajaran diakhiri dengan 2 kali tes formatif secara individu, masing-masing tes terdiri dari 5 pertanyaan. Sebelum melakukan tes siswa diberi penjelasan sehubungan dengan materi pembelajaran yang sudah dilakukan. Tes berakhir dengan mengumpulkan soal ke meja guru.



Melalui penerapan *Team Games Tournament* dapat membantu siswa untuk mengikuti pembelajaran tanpa merasa bosan dan kemampuan berpikir siswa bisa meningkat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan masalah sehubungan dengan pertanyaan yang disajikan dalam permainan dan memberikan jawaban yang tepat.

*Team Games Tournament* dalam penerapannya pada siklus I masih mendapatkan kekurangan dan kelemahan. Kekurangan dan kelemahan tersebut yaitu dalam siklus I pada pembelajaran siswa masih belum serius dan beberapa diantaranya saling mengganggu, sehingga mereka tidak konsentrasi untuk menyelesaikan pertanyaan yang disajikan dalam permainan. Siswa merasakan *team games tournament* seolah-olah hanya permainan biasa. Hal tersebut diatas mendorong minat peneliti untuk menciptakan sebuah penyajian pembelajaran semenarik mungkin sehingga konsentrasi siswa seluruhnya terfokus pada proses pembelajaran melalui *team games tournament* pada tahapan pembelajaran berikutnya, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang dapat memberdayakan anak dalam pembelajaran[12]. *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam kelompok mengasah kemampuan dalam berpikir bersama untuk menyelesaikan permasalahan berupa pertanyaan sehingga menemukan jawaban yang tepat.

## **2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran PKN dalam penerapan *Team Games Tournament* Siswa kelas IV SD Negeri 2 Sopai.**

Kemampuan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 2 Sopai dari siklus I ke siklus II sudah mencapai peningkatan. Hal ini dikarenakan pada penerapan *team games tournament* dievaluasi hasilnya melalui tes formatif secara individu, sehingga siswa berusaha meningkatkan nilainya jika nilai yang dicapai masih kurang hal ini sesuai dengan penelitian yang mengemukakan bahwa hasil belajar siswa yang mengevaluasi kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan tertentu saat belajar[13]. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil tes formatif yaitu pada pelaksanaan siklus I yang diikuti sebanyak 21 orang siswa, terdapat 8 orang siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan persentase ketuntasan 38% dan 13 orang siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan persentase ketidak tuntasan 62%. Sementara hasil yang diperoleh dari tes pada siklus II yang diikuti oleh 21 orang siswa terdapat 17 orang siswa yang memperoleh nilai mencapai Kriteria Tujuan Pembelajaran dengan persentase ketuntasan 81%, sedangkan 4 orang siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan persentase 19%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui *Team Games Tournament* sangat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam permainan *Team Games Tournament* sehubungan dengan pembelajaran PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai.

**Tabel 1.1 Hasil Tes Formatif Siklus I**

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
$\geq 75$	8	38%	Tuntas
$< 75$	13	62%	Tidak Tuntas
Jumlah	21	100%	

**Tabel 1.2 Hasil Tes Formatif Siklus II**

Nilai	Banyaknya Siswa	Persentase (%)	Keterangan
$\geq 75$	17	81%	Tuntas
$< 75$	4	19%	Tidak Tuntas
Jumlah	21	100%	

Keberhasilan dalam penerapan pembelajaran melalui *Team Games Tournament* dapat dilihat dari hasil tes formatif individu siswa yang mana dalam siklus I persentase kemampuan siswa, yakni 38% sementara pada siklus II meningkat menjadi 81% peningkatan kemampuan siswa tersebut membuktikan bahwa penelitian bisa dikatakan berhasil, karena sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Selain dari pada itu keberhasilan dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat melalui hasil observasi Guru kelas IV SDN 2 Sopai terhadap kegiatan peneliti maupun siswa didalam kelas hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1.3 Hasil Observasi Guru Siklus I Dan Siklus II**

Siklus	Pertemuan	Jumlah Aspek Yang Diamati	Persentase Skor Penilaian
<b>I</b>	1	13	56%
	2	13	58%
	3	13	63%
<b>II</b>	1	13	85%
	2	13	88%
	3	13	90%



**Tabel 1.4 Hasil Observasi Guru Siklus I Dan Siklus II**

<b>Siklus</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Jumlah aspek yang diamati</b>	<b>Persentase skor penilaian</b>
<b>I</b>	1	13	52%
	2	13	54%
	3	13	60%
<b>II</b>	1	13	75%
	2	13	77%
	3	13	90%

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan *Team Games Tournament* dilaksanakan dengan baik dimana siswa dengan penuh antusias berunding untuk memberikan jawaban terhadap soal-soal pembelajaran yang diberikan dalam bentuk kartu dan bila mana jawaban salah satu kelompok salah, maka kelompok yang lainnya beramai-ramai memperebutkan untuk memberikan jawaban dengan penuh semangat. Selain itu motivasi yang diberikan oleh peneliti terhadap siswa yang belum berhasil dalam setiap tahap pembelajaran. Berhasil meningkatkan semangat belajar siswa untuk lebih giat belajar guna bersaing didalam *tournament* berikutnya.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Sopai berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar PKN siswa SD Negeri 2 Sopai sangat digemari, sehingga minat belajar lebih meningkat dan materi pembelajaran mudah dimengerti dan diingat. Hal ini terlihat pada tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan soal yang diberikan berupa tes formatif, dimana pada siklus I nilai rata-rata diperoleh siswa, yaitu 55 dan persentase ketuntasan 38% sementara pada siklus II nilai rata-rata didapatkan siswa meningkat menjadi 80 dan persentase ketuntasan 81%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Saputra, Meidi. "Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 12,no.01(July14,2022):6.<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i0.1.13635>.
- [2] Aliyah, Jannati, and Miftahul Cholifah. "Konsep Dasar Inovasi Pendidikan Dan Globalisasi," n.d.
- [3] Mugiyatmi, Mugiyatmi. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 2 (April 11, 2023): 334–40. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>.

- [4]Gebi, Septiyani. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA SD Melalui Media Gambar.” *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)* 3, no. 1 (May 25, 2022): 32–38. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v3i1.565>.
- [5]Prameswari, Tiara Dyah Ayu, Anna Roosyanti, and Erlin Kartikasari. “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya,” n.d.
- [6]Pinta, Azizah Rahma. “Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk” 5, no. 1 (2024).
- [7]Ramopoly, I. H., Baka, C., & Hasni. (2024). Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(2), 258–270. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21575>.
- [8]Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- [9]Nanda, Ficha Aulia, and Alexander Samosir. “Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas III SDN 191320 Raya Tongah” 3 (2023).
- [10]Rofiah, Chusnul and Burhan Bungin. “Analisis Data Kualitatif: Manual Data Analisis Prosedur.” *Develop* 8, no. 1 (March 5, 2024): 1–13. <https://doi.org/10.25139/dev.v8i1.7319>.
- [11]Rifai, Muh, Fitri Rositasari, Nanik Haryati, and SDN Munggut. “Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah,” n.d.
- [12]Ulum, di RA Bustanul’. “Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun” 11 (2022).
- [13]Puji Lestari, Ika Ari Pratiwi, and Imaniar Purbasari. “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 kelas V SDN 1 dorang: Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 kelas V SDN 1 dorang.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Stkip Subang* 9, no. 04 (September 28, 2023): 2161–75. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>.