

# Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang

Aydhina Alivia Putri<sup>1</sup>, Putri Rubiatul Ramadani<sup>2</sup>, Nuril Nadia<sup>3</sup>, Devi Wahyu Ernawati<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Malang

e-mail: [22101013063@unisma.ac.id](mailto:22101013063@unisma.ac.id)<sup>1</sup>, [22101013060@unisma.ac.id](mailto:22101013060@unisma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[22101013053@unisma.ac.id](mailto:22101013053@unisma.ac.id)<sup>3</sup>, [devi.wahyu@unisma.ac.id](mailto:devi.wahyu@unisma.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstrak

Guru sebagai penyelenggara pendidikan dituntut bukan hanya kreatif mengelola kelas melainkan mampu mengorganisasikan kelas dengan sistem belajar yang menciptakan kondusifitas. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, maka mengajar perlu diperhatikan guru. Metode TGT hadir sebagai upaya solutif peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. Peneliti dalam hal ini mempergunakan penelitian tindak kelas dengan sampel siswa kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang yang berjumlah 30 siswa melalui 3 tahap analisis yaitu pra siklus, tahap I, dan tahap II. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu (1) mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa pada mapel PPKN (2) Sebagai referensi metode pembelajaran guru dan (3) Sebagai upaya solutif mengatasi permasalahan kelas. Hasil penelitian menunjukkan jika penerapan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa khusus pada mata pelajaran PPKN kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. Hal ini dapat terlihat pada nilai rata-rata ketuntasan yang mengalami kenaikan tahap pra siklus 61,53, siklus 1 68,63, dan siklus 2 78,2 yaitu dengan persentasi ketuntasan pada tahap pra siklus 23,33%, siklus 1 53,33%, dan siklus 2 80%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode Pembelajaran, TGT

## Abstract

Teachers as education organizers are required not only to be creative in managing classes but also to be able to organize classes with a learning system that creates conduciveness. In order to achieve national education goals, teaching needs to be considered by teachers. The TGT method is present as a solution to improve student learning outcomes, especially in class 2 of SDN Mergosono 4 Malang City. In this case, researchers used classroom action research with a sample of 30 students in class 2 of SDN Mergosono 4 Malang City through 3 stages of analysis, namely pre-cycle, stage I, and stage II. This study has several objectives, namely (1) to determine the effect of the TGT model on student learning outcomes in PPKN subjects (2) as a reference for teacher learning methods and (3) as a solution to overcome class problems. The results of the study indicate that the application of the TGT method can improve student learning outcomes, especially in PPKN subjects in class 2 of SDN Mergosono 4 Malang City. This can be seen in the average completeness value which experienced an increase in the pre-cycle stage of 61.53, cycle 1 68.63, and cycle 2 78.2, namely with the percentage of completeness in the pre-cycle stage of 23.33%, cycle 1 53.33%, and cycle 2 80%.

**Keywords:** Learning Outcomes, Learning Methods, TGT

## PENDAHULUAN

Eksistensi pendidikan pada umumnya akan membawa perubahan signifikan dalam setiap individu dimana hal ini berkaitan dengan posisinya sebagai generasi suatu bangsa (Faiz & Purwati, 2022). Guru sebagai subjek pendidikan memiliki peranan penting dalam kaitannya

sebagai penyelenggara pendidikan di negeri ini dengan orientasi utama tercapainya tujuan pendidikan nasional. Guru di era digital seperti saat ini dituntut bukan hanya kreatif dalam mengelola kelas melainkan juga mampu mengorganisasikan kelas supaya sistem belajar mengajar bisa berjalan dengan kondusif. Seorang guru juga perlu mempunyai prinsip kuat dalam membawa anak didiknya menuju perbaikan dan optimalisasi dalam sistem pembelajaran di kelasnya supaya dapat terjadi peningkatan dalam diri peserta didik khususnya dalam hal hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran PPKN merupakan pelajaran yang sifatnya interdisipliner dengan cabang disiplin ilmu yang luas seperti filsafat moral, politik, dan ilmu hukum. Dalam jenjang sekolah dasar, mata pelajaran PPKN memberikan sumbangsih besar dalam hal mendidik generasi muda untuk senantiasa berperilaku dan bertindak sesuai dengan nilai norma bangsa Indonesia. Eksistensi mata pelajaran PPKN dalam sistem pendidikan Indonesia sendiri merupakan mata pelajaran wajib yang perlu ditempuh mulai jenjang SD, SMP, SMA/SMK hingga PT. Negara Indonesia kerap disebut sebagai negara majemuk sebab eksistensinya yang mempunyai banyak sekali keberagaman mulai dari ras, agama, bahasa daerah, adat istiadad, bangsa, dsb maka dengan demikian mata pelajaran PPKN sebagai pendidikan multikultural perlu untuk diimplemmentasikan sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda tangguh yang mampu dan mawas dalam menghadapi konflik yang bermunculan akibat pluralisme.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, maka dalam implementasi kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKN khususnya pada jenjang SD perlu adanya kreatifitas dari guru sebagai tenaga didik (Hidayah & Suyitno, 2021). Tujuan utama yang dicapai dalam hal ini adalah bagaimana agar kelas menjadi kondusif dengan siswanya yang aktif dan tenang ketika proses belajar mengajar berlangsung. Ketika segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran berlangsung dengan kondusif dan tentunya konsisten maka kemungkinan besar siswa akan menguasai apa yang guru sampaikan ketika pembelajaran berlangsung sebelumnya dan hal inilah yang memicu action positif ketika hidup bermasyarakat dan kemajuan khususnya dalam bidang akademik (hasil belajar). Salah satu bukti nyata dari adanya pembelajaran adalah adanya perubahan dalam bertingkah laku ataupun tindakan terhadap dirinya sendiri. Peningkatan yang terjadi merupakan buah hasil dari aspek pengetahuan, keterampilan atau sikapnya serta emosional. Mengingat urgensi dari pembelajaran PPKN, sebagai pendidik perlu untuk menguasai kelasnya dengan strategi yang relevan dengan kondisi kelas dan kondisi siswa dengan harapan mendapatkan feedback positif dari peserta didik sebagai objek perubahan. Strategi pendidik yang diimplementasikan dalam pembelajaran, akan berdampak lurus pada keberhasilan proses belajar yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik.

Peneliti melakukan observasi di kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang pada Tanggal 28 November 2024, sampai 12 Desember 2024. Dalam hal ini peneliti memperoleh temuan lapangan berupa peserta didik yang kurang menunjukkan hasil belajar yang baik/kurang memuaskan khususnya dalam mata pelajaran PPKN. Peneliti mendapatkan pernyataan ini dari asesmen formatif dan sumatif yang merupakan catatan guru mata pelajaran PPKN. Ketika peneliti analisa lebih dalam, rupanya sistem pembelajaran di kelas 2 pada mata pelajaran PPKN yang masih berpacu kepada sistem konvensional yaitu basis metode ceramah dimana hal ini berakibat kepada situasi kelas yang kurang kondusif dan terkesan membosankan. Berangkat dari permasalahan ini, peneliti memperoleh alternatif solutif dalam mewujudkan pembelajaran yang hidup dan kondusif yaitu dengan mengimplementasikan metode TGT. Metode ini dinilai cocok sebab dalam prakteknya lebih menekankan kepada sistem pembelajaran yang memiliki power dalam menumbuhkan motivasi peserta didik agar bisa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran sekaligus memberikan peserta didik kesempatan untuk saling berkolaborasi dengan teman lainnya dalam pengerjaan tugas (Santosa, 2019). Dengan demikian maka berbagai pertimbangan telah dilakukan dengan memperhatikan banyak hal dan aspek seperti kebutuhan siswa, situasi kondisi kelas, dan juga minat peserta didik kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. Penerapan metode kooperatif basis TGT (Team Game Tournamen) dinilai sesuai dan solutif dalam menghadapi permasalahan yang sebelumnya terjadi di kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang.

Model pembelajaran kooperatif learning memberikan peluang kepada peserta didik untuk bisa berinteraksi baik dengan temannya yang lain dan memiliki power menciptakan suasana belajar

yang hidup dan menyenangkan. Tentu dengan kondisi seperti ini sangat mendorong tercapainya kolaborasi aktif, interaksi yang sehat antar sesama siswa sehingga akan mendorong tercapainya peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan ketika penilaian/assesmen (Evilianida, 2016). Model kooperatif learning sangat bermacam jenisnya, namun model kooperatif learning yang dipercaya mampu dalam mengatasi permasalahan peserta didik di kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang dalam penelitian ini adalah basis TGT (Team Game Tournamen). Metode TGT dipercaya membawa pengaruh yang positif dalam terciptanya peningkatan konsentrasi, penyerapan materi yang optimal, serta pemahaman lingkup materi bahasan yang bisa memicu peningkatan hasil belajar peserta didik. Realitasnya metode TGT ini membawa pengaruh besar dalam terjadinya peningkatan dan optimalisasi hasil belajar peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar yang kondusif (Sugiata, 2019). Dalam konteks peningkatan yang terjadi, metode TGT bukan hanya akan memebawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik melainkan juga akan berpengaruh positif terhadap partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung (Rachma Thalita et al., 2019).

Dalam implementasinya, sistem pembelajaran dengan metode TGT akan mengkoordinasikan peserta didik dalam beberapa kelompok belajar yang terbagi secara heterogen kurang lebih sekitar 5-6 peserta didik per anggota kelompok atau juga bisa sesuai dengan kebutuhan kelas. Metode TGT membagi kelompok belajar siswa dengan tanpa kriteria khusus dalam artian heterogen tanpa terdapat klasifikasi ras, gender (laki-laki/perempuan) ataupun status sosial (tingkat ekonomi) (Evilianida, 2016). Dengan implementasi TGT yang baik dan benar, diharapkan peserta didik lebih nyaman, rileks, konsentrasi, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Metode pembelajaran TGT secara teknis juga lebih memebrikan kemudahan kepada guru sebagai tenaga didik dalam peyampaian materi (Amri et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dipertegas jika metode Team Game Tournament (TGT) memberikan sumbangsih besar dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya kelas 2 SDN Mergoono 4 Kota Malang dengan spesialisasi mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Hal demikian diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fauzi & Masrupah, 2024) yang menyatakan jika metode pembelajaran TGT berpengaruh terhadap positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar yang dibuktikan dengan adanya selisih rata-rata hasil belajar kelas eksperimen pra dan pasca dipergunakannya metode TGT dengan nilai kelas eksperimen 77,4 sedangkan kelas kontrol sebesar 57,6, sehingga nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani et al., 2024) menunjukkan jika terdapat adanya perbedaan sesudah dan sebelum diimplementasikannya model TGT dimana diperoleh kenaikan hasil belajar pada UPT SDNegeri 174 Gresik. Adapun tujuan yang dijadikan peneliti acuan dalam penelitian ini adalah (1) mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang (2) Sebagai referensi pembelajaran yang kondusif terhadap sistem pemebelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKN (3) Sebagai upaya solutif bagi guru sebagai tenaga didik untuk lebih upgrate metode ajar dalam mengatasi permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **Metode TGT (Teams Games Tournament)**

Teams Games Tournament (TGT) sejatinya merupakan model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Jhons Hopkins yang kemudian dalam perjalannnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif dimana lebih mengacu kepada sisite pembelajaran yang lebih memebrikan penekanan terhadap keaktifan peserta didik khususnya ketika mendapatkan tugas berupa kerja kelompok (Najmi et al., 2021). Secara lebih lanjut model TGT juga diartikan sebagai model yang meaplikasikan game/pertandingan namun dalam cakupan akademik, sebagai contoh kuis dengan penilaian basis skor. Dalam sistem pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi dengan anggota tim lainnya untuk memperebutkan skor penilaian. Dalam aplikasinya, Model TGT disini dibentuk atas 4-5 anak dan untuk sistenya akan mempersilahkan seluruh peserta didik tanpa

terkecuali untuk berkontribusi dalam permainan tanpa terdapat batasan pada perbedaan status, ras, jenis kelamin, maupun keyakinan (Santosa, 2019).

### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Peningkatan merupakan upaya mengoptimalkan dan memaksimalkan suatu hal mulai dari satu tingkat ke tingkat lainnya yang posisinya lebih baik/ tinggi. peningkatan disini merupakan bagian dari upaya yang dilakukan dalam rangka meninggikan kualitas/posisi suatu hal (Yogi Fernando et al., 2024). Belajar merupakan suatu proses yang dicirikan dengan munculnya progres pada suatu individu, perubahan yang terjadi merupakan hasil dari proses belajar yang bisa teramat dari meningkatnya peahaman, sikap ataupun tingkah laku. Belajar menjadi semacam media yang memiliki sumbangsih besar dalam mendapatkan kasanah ilmu. Secara umum proses belajar pasti akan membutuhkan kemampuan dan kesadaran dari masing-masing individu baik dala aspek pikiran, fisik ataupun materi (Festiawan, 2020). Hasil belajar sangat identik dengan kompetensi tertentu yang diraih oleh individu baik dala konteks kognitif, afektif ataupun psikomotorik yang diperoleh suatu individu melalui proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan poin inti yang berbanding lurus dengan rumusan tujuan intruksional yang sebelumnya telah menjadi planning guru dalam proses belajar mengajar (Somayana, 2020).

### **METODE**

Fokus penelitian dalam hal ini adalah kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang pada tahun ajaran 2024/2025. Untuk jumlah murid secara kesekuruhan adalah 30 siswa dengan rincian 19 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dimana alurnya dimuali dalam 3 tahap yaitu tahap pra-siklus yang dilaksanakan pada 28 November 2024, selanjutnya adalah siklus I yang dilaksanakan pada 05 Desember 2024, dan yang terkahir adalah siklus II yang dilaksanakan pada 12 Desember 2024. Dalam tahapan pra siklus guru sebagai tenaga didik mengimpementasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas secara konvensional. Selanjutnya untuk tahapan siklus I dan II, guru sebagai tenaga didik beralih metode pembelajarn dengan metode TGT (Team Game Tournament) dilanjutkan dengan discussion. Pada akhir pembelajaran, guru sebagai tenaga didik memberikan tes formatif dimana data hasilnya nanti yang akan digunakan sebagai pacuan dalam menilai hasil belajar apakah terjadi kenaikan, tetap, atau tambah turun. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut dengan *Classroom Action Research* merupakan metode penelitian yang mempunyai 4 tahapan yang dimulai dari yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan tahap paling akhir adalah tahap refleksi (*reflection*) (Amri et al., 2022).

Penelitian TGT (Team Game Tournament) dalam penelitian ini ditujukan untuk keperluan analisis data dengan demikian data yang dikumpulkan merupakan data objektif dari hasil belajar siswa berupa nilai skor pada tes tulis yang diberikan. Data yang diperoleh peneliti berasal dari kegiatan Post Test (asesmen sumatif) yang didapatkan saat akhir kegiatan pembelajaran PPKN. Post Test ini nantinya diberikan pasca kegiatan belajar mengajar PPKN dengan basis metode TGT (Team Game Tournamen). Adapun materi yang dijadikan sebagai kegiatan penelitian adalah mata pelajaran PPKN kelas 2 semester 1 tentang materi "Aku Berperilaku Pancasila". Untuk memeproleh perhitungan hasil belajar dengan menggunakan rumus persentase, maka diperlukan alat bantu skala Likert. Berikut adalah rumusnya:

$$P \frac{F}{N} \times 100\%$$

#### **Keterangan:**

P: Presentase perolehan

F: Frekuensi kuantitas peserta didik dengan spesifikasi tuntas

N: Jumlah peserta didik secara keseluruhan

Nilai capaian hasil belajar peserta didik didapatkan dengan didasarkan kepada perolehan skor yang dimulai dari angka 1 hingga angka 100 yang selanjutnya dilakukan pengklasifikasian dengan 5 ketagori skor. Berikut ini adalah lebih lengkapnya perihal pengketagorian tersebut:

**Tabel 1 Pengklasifikasian Skor Hasil Belajar Pesserta Didik**

Skor Peserta Didik	Pengklasifikasian Ketuntasan Hasil Belajar
≤ 59	Belum Tuntas
60-69	Belum Tuntas
70-79	Tuntas
80-89	Tuntas
90-100	Tuntas

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN Mergosono 4 Kota Malang. Proses penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, di mana setiap tahap melibatkan langkah-langkah sistematis berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

**Pra-Siklus**

Pengamatan awal dilakukan pada tahap ini untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi PPKn serta masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran (Yanuarto et al., 2021). Data awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menjadi dasar perlunya intervensi melalui metode inovatif. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Berdasarkan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir pembelajaran tahap ini, data menunjukkan bahwa:

**Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang Tahap Pra Siklus**

Keterangan	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase	Keterangan
Prasiklus	≤ 59	11	36,67%	Belum Tuntas
	60 - 69	12	40%	Belum Tuntas
	70 - 79	7	23,33%	Tuntas
	80 - 89	0	0%	Tuntas
	90 - 100	0	0%	Tuntas
Nilai Terendah			45	
Nilai Tertinggi			77	
Rata-Rata			61,53	

Analisis awal terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa hanya sebesar 61,53, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 23,33%. Ini berarti hanya sebagian kecil siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sementara 23 siswa (76,67%) belum mencapai KKM, menunjukkan adanya kesenjangan besar dalam pemahaman materi.

Kondisi ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan sebelumnya dinilai kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa, baik dalam pemahaman materi maupun keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Sebagai solusi, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Diharapkan, pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi yang lebih aktif. Dengan pendekatan yang lebih dinamis, diharapkan seluruh siswa dapat mencapai KKM dan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan.

**Siklus I**

Memasuki siklus I, metode TGT diterapkan dengan langkah-langkah yang meliputi pembentukan kelompok belajar heterogen, pemberian materi secara klasikal, pelaksanaan

permainan edukatif berbasis kompetisi antar kelompok, serta pemberian penghargaan untuk kelompok dengan skor tertinggi (Adolph, 2016). Observasi dilakukan untuk mencatat respons siswa, tingkat partisipasi, dan efektivitas metode yang diterapkan. Pada akhir siklus I, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Pada siklus I, metode TGT mulai diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelompok belajar heterogen.
- b. Pelaksanaan permainan edukatif sesuai dengan metode TGT.
- c. Penyampaian materi PPKn yang melibatkan siswa dalam diskusi kelompok dan kompetisi antarkelompok.

Hasil tes formatif pada siklus I menunjukkan:

**Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang Tahap Siklus I**

Keterangan	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase	Keterangan
Siklus I	≤ 59	7	23,33%	Belum Tuntas
	60 - 69	7	23,33%	Belum Tuntas
	70 - 79	10	33,33%	Tuntas
	80 - 89	6	20%	Tuntas
	90 - 100	0	0%	Tuntas
Nilai Terendah			50	
Nilai Tertinggi			88	
Rata-Rata			68,63	

Hasil evaluasi memperlihatkan terdapat peningkatan yang besar dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran yang telah dirancang. Rata-rata nilai siswa naik dari 61,53 menjadi 68,63, menandakan adanya kemajuan dalam pemahaman materi. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan, yaitu dari 23,33% pada tahap sebelumnya menjadi 53,33%.

Meskipun demikian, masih ada 14 siswa (46,66%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini menunjukkan meskipun strategi yang diterapkan berhasil meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan, masih dibutuhkan upaya lanjutan untuk memastikan semua siswa dapat memenuhi KKM.

Pada siklus berikutnya, perbaikan akan difokuskan pada peningkatan efektivitas strategi pembelajaran, seperti pemberian bimbingan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, penerapan metode yang lebih variatif, serta pengelolaan waktu yang lebih optimal. Dengan demikian, diharapkan seluruh siswa dapat mencapai target pembelajaran yang diinginkan.

## Siklus II

Pada siklus II, strategi pembelajaran ditingkatkan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Guru lebih menekankan pada pengelolaan waktu, pemahaman individu, dan pemberian motivasi kepada siswa. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan signifikan baik dari segi hasil belajar maupun keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM, menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

Pada siklus II, pembelajaran dengan metode TGT diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan refleksi pada siklus I. Langkah-langkah tambahan mencakup

- a. Penguatan materi melalui media pembelajaran interaktif
- b. Penyesuaian format permainan agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

Hasil tes formatif pada siklus II menunjukkan:

**Tabel 4. Hasil belajar siswa kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang tahap siklus II**

Keterangan	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase	Keterangan
Siklus II	≤ 59	0	0%	Belum Tuntas
	60 - 69	6	20%	Belum Tuntas
	70 - 79	10	33,33%	Tuntas
	80 - 89	9	30%	Tuntas
	90 - 100	5	16,67%	Tuntas
Nilai Terendah	60			
Nilai Tertinggi	95			
Rata-Rata	78,2			

Pada siklus II, yang merupakan tahapan akhir dalam penelitian ini, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,63 pada siklus sebelumnya menjadi 78,2, yang mencerminkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga mengalami peningkatan, yaitu mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi standar ketuntasan.

Namun demikian, masih terdapat 6 siswa (20%) yang belum memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II memberikan hasil yang sangat positif secara keseluruhan, tetap diperlukan perhatian lebih bagi siswa yang belum mencapai target pembelajaran.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, seperti yang dilakukan pada siklus II, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, strategi ini dapat dianggap berhasil dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun, untuk memastikan semua siswa mencapai KKM, diperlukan tindak lanjut berupa bimbingan individu bagi siswa yang belum memenuhi ketuntasan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

### Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kartu nama terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa kimia. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rumape et al., 2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang dilengkapi dengan kartu nama mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kimia. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari (Wibowo, 2024) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, disertai dengan respons positif dari siswa.

Namun, penelitian ini memberikan temuan tambahan bahwa selain aspek kognitif, model TGT berbasis kartu nama juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa, yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu. Meski demikian, seperti pada penelitian (Sugiharti, 2020) yang menekankan pentingnya pengendalian saat turnamen, hasil penelitian ini juga menemukan bahwa desain tahap turnamen perlu diperbaiki agar lebih terkontrol dan menghasilkan hasil maksimal.

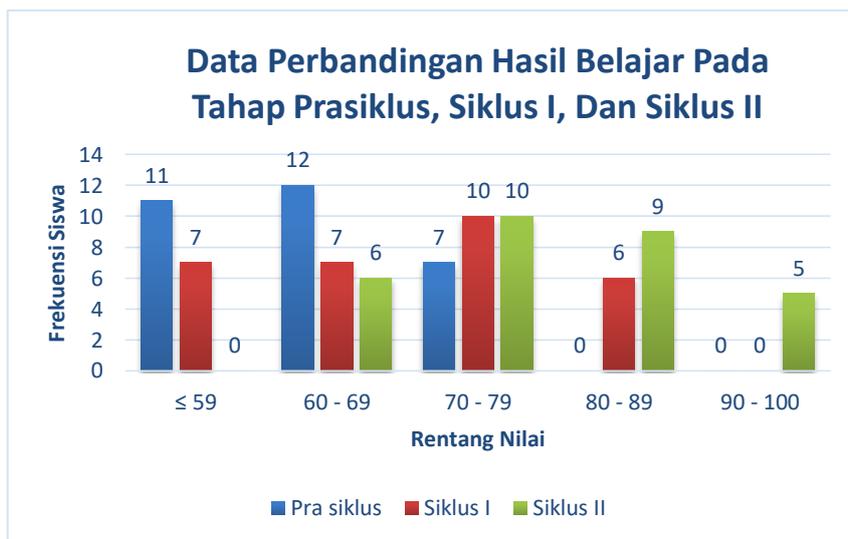
Penemuan ini juga mendukung efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran TGT, seperti yang diungkapkan oleh (Namira et al., 2024) di mana media PAPAR dalam model TGT terbukti meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa dengan pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, modifikasi lebih lanjut pada media atau desain pembelajaran dapat menjadi rekomendasi penting untuk penelitian mendatang.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran, khususnya untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, metode ini juga mampu membangun kerjasama, tanggung jawab, dan motivasi belajar siswa.

**Tabel 5 Peningkatan hasil belajar tahap pra siklus, siklus I, siklus II SDN Mergosono 4 Kota Malang**

Tahapan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan
Pra siklus	45	77	61,53	23,33%
Siklus I	50	88	68,63	53,33%
Siklus II	60	95	78,2	80%



**Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II**

Berdasarkan data pada Tabel 4 dan Gambar 1, penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 61,53 dengan persentase ketuntasan sebesar 23,33%, yang mencerminkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan memerlukan perbaikan.

Pada siklus I, setelah diterapkannya metode TGT, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 68,63, dengan tingkat ketuntasan mencapai 53,33%. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada siklus II, di mana rata-rata nilai kelas mencapai 78,2, dengan persentase ketuntasan melampaui 80%.

Hasil yang konsisten ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 di SDN Mergosono 4 Kota Malang, khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Perbaikan hasil belajar siswa ini terlihat dari peningkatan yang terjadi mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Metode TGT terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menciptakan perubahan yang signifikan, baik dalam rata-rata nilai siswa maupun tingkat ketuntasan belajar. Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Keberhasilan metode TGT ini didukung oleh beberapa faktor utama. Pertama, metode ini memberikan dorongan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, terutama melalui kolaborasi dalam kelompok. Kedua, metode ini memungkinkan siswa saling berbagi pengetahuan,

tidak hanya dengan guru, tetapi juga sesama teman. Ketiga, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mengurangi kejenuhan dalam proses belajar.

Dengan demikian, metode TGT terbukti sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa secara menyeluruh. Strategi ini dapat diadaptasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal di masa depan.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diartikan berdasarkan penelitian ini adalah bahwa dengan diterapkannya metode TGT pada mata pelajaran PPKN pada Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang mendapatkan feedback positif yang dibuktikan dengan hasil belajar yang mengalami peningkatan. Dari yang pada mulanya pra siklus dengan persentase 23,33% menjadi 53,33% pada siklus I dan 80% pada siklus II. Berdasarkan temuan ini maka dapat dijelaskan jika hasil belajar mengalami peningkatan karena adanya implementasi dari metode TGT yang diaplikasikan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PPKN. Dengan hasil yang cukup memuaskan ini diharapkan implementasi metode TGT dapat diberlakukan pada setiap mata pembelajaran tanpa terkecuali sesuai dengan kebutuhan kelas. Karena dalam kasus mata pelajaran PPKN metode TGT terbukti menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian keberlanjutan dan konsistensi adalah kunci dari permasalahan yang ada. Sebab sejatinya pengembangan strategi pembelajaran yang tepat bisa memicu perkembangan positif pada peserta didik khususnya dalam hal peningkatan hasil belajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada dosen pembimbing dan juga rekan-rekan yang turut memberikan sumbangsih berupa kritik dan masukan sehingga penelitian ini bisa selesai sampai di titik ini. Tidak lupa dukungan dari seluruh pihak yang juga turut berkontribusi dalam diselesaikannya penelitian ini keluarga, sahabat, dan teman-teman yang sangat memberikan dorongan bagi penulis untuk semangat dalam menyelesaikan artikel ini. Penulis menyadari bahwa artikel ini jauh dari kata sempurna, maka dengan demikian kritik dan saran lebih lanjut bisa disampaikan demi menghasilkan karya tulis yang lebih baik untuk kedepannya. Diharapkan artikel ini bisa menjadi sumber referensi bagi pembaca dan juga memberikan kontribusi dalam menambah kasanah keilmuan pada dunia akademik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Qanding Pustaka.
- Amri., et al (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Cahyani., et al (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Di UPT SD Negeri 174 Gresik. 02(03), 134–143.
- Evilijanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Visipena Journal* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Faiz, A., & Purwati. (2022). Peran guru dalam pendidikan moral dan karakter. *Journal Education and Development*, 10(2), 315–318.
- Fauzi. et al (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hidayah. et al (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22–30.
- Najmi et al. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (TGT) on Student Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>

- Namira, et al (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Papar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sd Kelas Iv. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 16(01), 2623–2685.
- Pembelajaran., et al. (2024). *Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament ( Tgt ) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Afa Wibowo* \*. 4(20). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Rachma Thalita., et al (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rumape, et al. (2020). Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dilengkapi Kartu Nama Dari Tata Nama Senyawa Kimia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.26292>
- Santosa., et al (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiharti, R. E. (2020). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDIT Permata Hati. *Journal GEEJ*, 7(2), 57–64.
- Yanuarto., et al. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).
- Yogi Fernando., et al (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>