

Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd N 2 Purbalingga Wetan Purbalingga

Anisatul Fitri¹, Okto Wijayanti²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v30i.2242](https://doi.org/10.30595/pssh.v30i.2242)

Submitted:

Juni 17, 2026

Accepted:

Juni 22, 2026

Published:

Juli 23, 2026

Keywords:

Student Activeness; Learning
Achievement; Cooperative
Learning Model; Teams
Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

Grade IV students at SD N 2 Purbalingga Wetan face learning challenges particularly low levels of engagement in asking questions and responding during lessons. Some students choose to play with their friends during class, causing them to lose focus and not fully participate in learning activities. This study aims to analyze the improvement of student activeness and academic achievement in the subject of Pancasila Education. This Classroom Action Research (CAR) was carried out over two cycles. The subjects of the research were 23 fourth-grade students at SD Negeri 2 Purbalingga Wetan, located at JL Letnan Satu Jl. Lettu Kuseri, Purbalingga Wetan, Purbalingga, Central Java 53317. Each cycle consisted of four stages: (1) Action planning, (2) Action implementation, (3) Observation, and (4) Reflection. The results showed an increase in student activeness scores in each cycle. In the first cycle, the average score of student activeness was 2.53, categorized as "good", and increased to 3.54 in the second cycle. The average learning achievement score in cycle 1 was 71.8% and in the second cycle, it reached 84.6%. The implementation of the cooperative learning model of TGT type proved to have a positive impact on increasing both student engagement and learning achievement, in line with the success indicators set in the learning process.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Anisatul Fitri & Okto Wijayanti

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

JL. K.H. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: oktowijayanti@ump.ac.id

1. Pendahuluan (Introduction)

Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang berlangsung sepanjang hayat, baik secara formal maupun informal. Melalui pendidikan, individu dibekali kemampuan untuk memahami, menghadapi, dan menyelesaikan berbagai tantangan kehidupan, berinteraksi sosial, serta berkontribusi positif kepada masyarakat. Pendidikan bertujuan membentuk individu yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Pendidikan merupakan suatu proses yang diselenggarakan secara sistematis dengan tujuan membimbing serta mendukung perkembangan potensi fisik dan mental siswa (Hidayat et al., 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter, sikap sosial, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan berkomunikasi yang baik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran adalah antusiasme atau keterlibatan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada keaktifan siswa sebagai subjek belajar. Mulyasa (2003) menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa menjadi salah satu komponen esensial dalam proses pembelajaran di kelas. Sardiman (2001) juga menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan kombinasi aktivitas fisik dan mental yang berlangsung secara menyatu. Keaktifan belajar menjadi penentu tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian keberhasilan belajar mereka (Rizani & Nurlizawati, 2024). Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa melalui latihan dan pengalaman belajar yang didukung oleh kesadaran (Gusmawati et al., 2020). Kualitas hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan guru, termasuk penggunaan metode dan media yang menarik agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran (Irawan et al., 2023). Sebagaimana firman Allah dalam QS. An-Najm ayat 39, “Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,” yang menegaskan bahwa prestasi belajar siswa merupakan hasil dari usaha, keaktifan, dan kesungguhan mereka dalam menuntut ilmu.

Hasil observasi di SD Negeri 2 Purbalingga Wetan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan mudah bosan selama pembelajaran. Selain itu, masih ditemukan siswa yang mengobrol, bermain sendiri, kurang fokus, serta tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran juga belum optimal dan model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa. Data pra siklus menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas IV, sebanyak 12 siswa (53,17%) memperoleh nilai ≤ 75 atau belum mencapai KKM, sedangkan hanya 9 siswa (39,13%) yang memperoleh nilai ≥ 75 . Guru juga menyampaikan bahwa terdapat tiga siswa yang belum mampu membaca sehingga semakin memengaruhi proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Jika kondisi tersebut dibiarkan secara terus-menerus, maka dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar, kurangnya rasa percaya diri siswa, serta menurunnya kualitas hasil pembelajaran secara keseluruhan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, tanggung jawab, kerja sama, serta mendorong seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti bersama guru bersepakat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan.

Kajian teori dalam penelitian ini membahas keaktifan belajar, prestasi belajar, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), serta materi Pendidikan Pancasila. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi mengerjakan tugas, pemecahan masalah, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan hasil

kerja. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti stimulus pembelajaran, perhatian dan motivasi, respons yang dipelajari, penguatan, serta penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Sementara itu, prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat, kebiasaan belajar, dan kondisi psikologis, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedua aspek tersebut memiliki hubungan yang erat karena semakin tinggi tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran maka semakin besar pula peluang siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang optimal. Oleh sebab itu, peningkatan keaktifan belajar menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini bertujuan meningkatkan hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu, serta kemampuan sosial siswa. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournament (TGT), yaitu model yang menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. TGT dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan. Model ini memiliki berbagai kelebihan, seperti meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, toleransi, dan prestasi belajar siswa, meskipun memerlukan persiapan yang matang serta waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama. Melalui kegiatan permainan dan turnamen yang dilakukan secara terstruktur, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran tetapi juga belajar menghargai pendapat teman, membangun sikap sportivitas, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya. Dengan demikian, model TGT tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan sosial siswa.

Materi Pendidikan Pancasila yang digunakan dalam penelitian meliputi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, sikap dan perilaku pengamalan Pancasila, serta sejarah perumusan Pancasila. Materi-materi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga sangat relevan untuk diajarkan melalui pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, demokrasi, dan cinta tanah air. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga penghayatan dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi, kolaborasi, keaktifan, toleransi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan unsur permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Berdasarkan kondisi rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperkirakan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi, bertukar ide, menyampaikan pendapat, serta belajar dari teman sebayanya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti ini diyakini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, dan kemampuan bekerja sama yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, diharapkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila juga semakin baik sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berupaya meningkatkan

hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Metode Penelitian (Research Method)

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan sebagai mitra dalam pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pembelajaran. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam setiap siklus. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media, instrumen penelitian, serta skenario pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah model Team Games Tournament (TGT). Tahap tindakan dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, serta perkembangan keaktifan dan prestasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan yang berjumlah 23 siswa, terdiri atas 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, serta hasil belajar yang belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dipilih sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran ini menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan edukatif, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Melalui penerapan model TGT, siswa didorong untuk lebih aktif dalam berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa melalui tes tertulis yang diberikan pada setiap akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Sementara itu, teknik non-tes dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis dokumen guna memperoleh data yang lebih lengkap mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tertulis, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta lembar observasi keaktifan belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat seluruh aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung sehingga perkembangan siswa dapat diamati secara sistematis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai kategori baik pada aspek keaktifan maupun prestasi belajar setelah penerapan model pembelajaran TGT. Dengan indikator keberhasilan tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan. Analisis data keaktifan belajar siswa dan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: $\bar{x}$ = nilai rata-rata, $\sum x$ = jumlah seluruh skor, dan n = banyaknya skor atau jumlah siswa. Kriteria keaktifan belajar siswa meliputi kategori kurang, cukup, baik, dan sangat baik berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh. Analisis prestasi belajar siswa dilakukan dengan menghitung nilai individu menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan: NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan, R = skor mentah yang diperoleh siswa, dan SM = skor maksimal. Selanjutnya, persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan: P = persentase ketuntasan belajar, F = jumlah siswa yang tuntas belajar, dan N = jumlah seluruh siswa. Analisis aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan menggunakan rumus yang sama, yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan: NP = nilai persentase aktivitas, R = skor yang diperoleh, dan SM = skor maksimal. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Data kuantitatif dari hasil tes dan observasi dianalisis dalam bentuk persentase dan rata-rata, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui deskripsi hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus. Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

3. Hasil Dan Pembahasan (Result And Discussion)

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKPD, instrumen observasi, soal evaluasi, serta media pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan TGT. Perencanaan dilakukan secara matang agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Pada pertemuan pertama, materi yang diajarkan adalah Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yang mengaitkan pengalaman siswa dengan pentingnya penggunaan Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa. Guru kemudian menjelaskan materi secara klasikal, membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri atas 5–6 anggota, dan membimbing siswa berdiskusi menggunakan LKPD. Setelah diskusi selesai, siswa mengikuti kegiatan games tournament dengan menjawab kartu-kartu pertanyaan secara bergantian untuk memperoleh skor bagi kelompok masing-masing. Kegiatan ini berlangsung dengan antusias meskipun suasana kelas masih cukup ramai karena sebagian siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis turnamen dan kerja sama kelompok. Beberapa siswa masih terlihat malu untuk menyampaikan pendapat dan belum berani menjawab pertanyaan secara mandiri. Namun demikian, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan berbeda dengan pembelajaran konvensional yang biasa mereka ikuti.

Hasil turnamen pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa Kelompok 1 dan Kelompok 4 memperoleh predikat “Tim yang Istimewa” dengan rata-rata skor masing-masing 22,5 dan 22,75, sedangkan Kelompok 2 dan Kelompok 3 memperoleh predikat “Tim yang Baik”. Setelah kegiatan turnamen, siswa mengerjakan soal evaluasi individu untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai sebesar 68,88 dengan tingkat ketuntasan belajar 39,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan kedua, materi pembelajaran berfokus pada makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan langkah yang sama, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi menggunakan LKPD, dan pelaksanaan turnamen. Dibandingkan pertemuan pertama, siswa terlihat lebih memahami alur pembelajaran TGT, lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih antusias dalam mengikuti pertandingan. Seluruh kelompok berhasil memperoleh rata-rata skor di atas 21 sehingga masuk dalam kategori “Tim yang Istimewa”. Hasil evaluasi belajar juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 73,6 dan ketuntasan belajar sebesar 65%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan dan mulai memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui kegiatan belajar kelompok dan turnamen akademik.

Berdasarkan hasil observasi selama Siklus I, penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa meskipun belum mencapai hasil yang optimal. Keaktifan siswa diukur melalui lima indikator utama, yaitu partisipasi dalam mengerjakan tugas, keterlibatan dalam pemecahan masalah, keberanian bertanya kepada guru atau teman, kemampuan bekerja sama dalam diskusi kelompok, dan kemampuan menyampaikan hasil kerja. Hasil observasi menunjukkan rata-rata skor keaktifan siswa pada pertemuan pertama sebesar 2,42 dan meningkat menjadi 2,65 pada pertemuan kedua, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 2,53 dengan kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Refleksi yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti turnamen. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan masih memerlukan bimbingan dalam memahami materi. Selain itu, masih terdapat siswa yang kurang fokus selama pembelajaran berlangsung sehingga memengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya direncanakan perbaikan berupa peningkatan pengelolaan waktu, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta pendampingan yang lebih optimal kepada siswa agar keaktifan dan prestasi belajar dapat meningkat secara lebih merata.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan. Keaktifan belajar siswa meningkat secara bertahap dari nilai rata-rata 2,42 pada pertemuan pertama siklus I menjadi 2,65 pada pertemuan kedua, kemudian meningkat menjadi 3,35 pada pertemuan pertama siklus II dan mencapai 3,73 pada pertemuan kedua siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, memecahkan masalah, bertanya kepada guru maupun teman, serta kemampuan mengomunikasikan hasil kerja kelompok. Karakteristik model TGT yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap kelompoknya. Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti setiap tahap pembelajaran.

Selain meningkatkan keaktifan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 68,8 pada pertemuan pertama menjadi 73,6 pada pertemuan kedua, kemudian meningkat lagi menjadi 83,4 pada pertemuan ketiga dan 85,8 pada pertemuan keempat. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) juga mengalami peningkatan dari 9 siswa pada pertemuan pertama menjadi 15 siswa pada pertemuan kedua, kemudian meningkat menjadi 20 siswa pada pertemuan ketiga dan 21 siswa pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT mampu membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas belajar yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk saling bertukar informasi, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta memperkuat pemahaman konsep melalui proses diskusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan secara bertahap dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus, diperoleh temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih berani mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mayoritas siswa juga mampu mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang mengombinasikan unsur kerja sama dan kompetisi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu keterbatasan waktu pelaksanaan setiap siklus yang relatif singkat, keberagaman kemampuan akademik peserta didik yang menyebabkan proses adaptasi berlangsung berbeda-beda, serta keterbatasan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan yang masih sederhana. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik agar efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dapat semakin ditingkatkan pada penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan subjek penelitian pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda sehingga manfaat model pembelajaran TGT dapat diketahui secara lebih luas dan mendalam. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

4. Kesimpulan (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2024/2025, diperoleh kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I pertemuan pertama skor keaktifan mencapai 2,42 dan meningkat menjadi 2,65 pada pertemuan kedua, sehingga rata-rata skor siklus I sebesar 2,53. Pada siklus II, skor keaktifan meningkat menjadi 3,35 pada pertemuan pertama dan 3,75 pada pertemuan kedua dengan rata-rata skor siklus II sebesar 3,54. Selain itu, prestasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama siklus I sebesar 68,8% dan meningkat menjadi 73,6% pada pertemuan kedua, sehingga rata-rata siklus I mencapai 71,8%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,3% pada pertemuan pertama dan mencapai 85,8% pada pertemuan kedua dengan rata-rata siklus II sebesar 84,6%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan. Oleh karena itu, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, guru dianjurkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan, capaian belajar, serta keterampilan kolaborasi siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif. Selain itu, peneliti selanjutnya

disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan beragam serta memperluas cakupan penelitian pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

References (Style Apa Version 7)

- Aan Zuliana, Mudzanatun, & Sri Wahyuningsih. (2024). *Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang*. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 7(3), 495–502.
- Gusmawati, Lutfi, Sitti Aisyah, & Siti Ummu Habibah. (2020). *Upaya peningkatan prestasi belajar pada siswa sekolah dasar*. Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2, 36–42.
- Hidayat, R., Abdillah, A., Wijaya, C., & Amiruddin. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum berbasis kompetensi: Konsep, karakteristik, dan implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa*. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1(1).
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). *Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(4).
- Komalasari, F., & Juarsa, O. (2023). *Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan perilaku toleransi siswa kelas IV SD*. JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 6(3), 335–345.
- Irawan, D., Nurlailasari, I., & Muslim, A. (2023). *Peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui media PowerPoint pada tema 4 subtema 3 kelas IV SD UMP*. Khazanah Pendidikan, 17(1), 301.