

**Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di
Sekolah SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang**

Ratna Melisa Putri, Nurul Ain

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
email@unikama.ac.id**

Abstract: *This research aims to analyze the implementation of application of the TGT (Team Game Tournament) type cooperative to increase the learning output to 3rd grade of students in the Pancasila Education subject. The research used is Classroom Action Research (PTK) which aims to increase outputs of students learning in the learning process in the classroom. The subjects of this research were 3rd grade students at SDN Ciptomulyo 3 Malang City with a total of 28 students. The data analysis used in this research is qualitative using data collection techniques in the form of tests. This research enforcement is interconnected and continuity, such as planning, implementation, observation and reflection. The research results show that using the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model can improve student learning outputs. This is proven by a significant increase in the average student score, from 25% in Pre-Cycle to 100% in Cycle I and Cycle II. Thus, the application of the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model to grade 3 students at SDN Ciptomulyo 3 Malang City showed good results. This research became a significant outcome of student learning so that was considered as a succes research.*

Key Words: *Cooperative Learning Model; TGT Type; Learning outputs; Pancasila Education subjects.*

Abstrak: Penelitian ditujukan dalam rangka analisis mengenai implementai dari model ini model pembelajaran cooperative learning tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka mengimprovisasi *output* belajar di dalam kelas. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang dengan total 28 siswa dengan menerapkan analisis data kualitatif dengan menerapkan basis tes guna kolektif data. Penelitian dilakukan dalam tahapan siklus yang terhubung dan kontinuitas, yakni menyusun rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. *Output* penelitian menghasilkan model *cooperative learning TGT type (Team Game Tournament)* yang mampu menaikkan *output* belajar. Hal ini dipaparkan dengan hasil kenaikan signifikan dalam nilai mean siswa, dari 25% di Pra Siklus menjadi 100% pada Siklus I dan Siklus II. Dengan demikian, penggunaan model *cooperative learning TGT type (Team Game Tournament)* bisa secara efektif membawa dampak pada naiknya *outcome* belajar siswa kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang menunjukkan hasil yang baik. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sehingga penelitian ini dapat dikatakan sukses.

Kata kunci: Model *Cooperative Learning*; Tipe TGT; Hasil belajar; mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu hal yang berpengaruh pada level kemajuan sebuah bangsa (Najmi dkk., 2021). Untuk mencapai tujuan pendidikan, berbagai proses pendidikan diselenggarakan, termasuk pendidikan formal di tingkat sekolah dasar, di mana kegiatan utamanya meliputi aktivitas belajar-mengajar (Hasan & Aziz, 2023). Pendidikan dasar dan menengah seakan menjadi suatu keharusan yang dimana mampu memuat mapel seperti

Pendidikan Agama (Maarif dkk., 2023), PPKN, Bahasa, IPA, IPS, Penjas, Sen-bud, Kertakes, dan Mulok (Ismail, 2023).

Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Darlis & Movitaria, (2021) bahwa hasil belajar yang didapatkan siswa sangat berpengaruh sebagai bentuk parameter aspek pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan akan berpengaruh pada pola tingkah laku sebagai *outcome* dari hasil pembelajaran tersebut. Selaras dengan hal tersebut, pendapat Movitaria (2017) bahwa hasil belajar yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar-mengajar akan berdampak pada hasil progresif apabila siswa belajar ditengah lingkungan belajar yang suportif Sedangkan pendapat Yuliza dkk., (2019) bahwa hasil belajar menjadi target yang diraih seseorang dari belajar atau bentuk kecakapan riil yang diraih di waktu-waktu tertentu. Hasil belajar yang utama menjadi salah satu bentuk pola dalam tingkah laku yang bulat setelah dilakukannya aktivitas belajar mengajar (Aini dkk., 2021).

Keberhasilan tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru dalam proses belajar mengajar (Putri & Pradana, 2021). Guru memiliki kemampuan langsung untuk memengaruhi, membimbing, dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan siswa. Pembelajaran yang efisien bisa tercipta apabila guru sebagai tenaga pengajar mampu mengemban tanggung jawabnya ditengah aktivitas belajar, seperti dalam berkreasi dalam penggunaan model pembelajaran yang mampu untuk memaksimalkan dan mengeluarkan potensi pada setiap siswa (Asrifah dkk., 2020). Untuk mengatasi tantangan ini dan mencapai target belajar yang maksimal, guru memiliki peranan yang signifikan. Penerapan model belajar dalam setiap aktivitas belajar-mengajar memang berdampak pada tingkat penyerapan materi oleh siswa (Pratiwi & Sulistyowati, 2020). Guru diharapkan memiliki metode pengajaran yang efektif dan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan konsep materi pelajaran yang diajarkan. Guru perlu menciptakan lingkungan kelas yang hangat dan mendukung (Septiana, 2023).

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mapel yang harus eksis di setiap level pendidikan di Indonesia, dimulai pendidikan dasar bahkan diajarkan di tingkat universitas (Nurgiansah, 2021). Mapel ini memang dikenal sebagai mapel pendidikan nilai dan moral. Dari hasil kegiatan wawancara dengan guru mapel tersebut bahwa mapel Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk membangun personalitas seseorang agar sesuai dengan Pancasila. Dengan demikian, pada mapel tersebut selalu didisipi amanat moral yang harus diaktualisasikan oleh para siswa dalam kehidupan sehari-harinya.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dalam ruang kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum meraih KKM=75. Secara klasikal siswa digolongkan tuntas jika 85% total siswa yang meraih ≥ 75 , begitu pula sebaliknya. Untuk mencapai standar KKM, siswa perlu mendapatkan nilai ≥ 75 . Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran mengakibatkan tidak termotivasi dan kurang berkembangnya kreativitas serta keterampilan siswa, karena pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sulit dan kurang menarik. Karakteristik siswa masih suka bermain menunjukkan anak-anak memiliki tingkat energi tinggi dan ketertarikan kuat pada aktivitas yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Siswa cenderung mudah teralihkan

perhatiannya oleh hal-hal yang mereka anggap lebih menarik dibandingkan dengan tugas belajar yang monoton atau kurang menarik. Siswa sering kali menunjukkan perilaku aktif, seperti berbicara dengan teman, bergerak di sekitar kelas, atau terlibat dalam kegiatan permainan selama jam pelajaran. Akibatnya, perhatian mereka terhadap materi pelajaran sering terpecah, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar mereka. Selain itu, hasil belajar kognitif yang rendah disebabkan oleh kurangnya fokus dan konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka kesulitan untuk duduk diam dan memperhatikan dalam jangka waktu yang lama, serta cenderung lebih lambat dalam memahami konsep yang diajarkan karena lebih sering terdistraksi. Kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran formal juga bisa membuat mereka kurang menguasai materi yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tingkat kelas mereka. Oleh sebabnya, penting sekali melibatkan kemampuan dalam berinovasi terhadap model pembelajaran guna menarik minat siswa sehingga mampu memotivasi partisipasi dalam rangka mampu menyerap materi dan bisa berdampak pada kenaikan pada hasil belajar. Salah satunya penerapan *Cooperative Learning TGT type*.

Cooperative Learning Tipe TGT menjadi salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, serta melibatkan kuis dan sistem penilaian kemajuan individu (Sulistio dan Haryanti, 2022). Dalam model ini, para siswa saling kompetitif terhadap anggota lain dalam rangka mencapai kesetaraan nilai. Model *Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament)* dapat mendukung proses pembelajaran siswa. Aktivitas permainan dalam metode ini meningkatkan semangat siswa dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi serta bertukar gagasan dalam langkah solutif selama kegiatan belajar (Alawiyah dkk., 2023). Selain itu, siswa juga belajar untuk menghargai pendapat teman-teman sekelompok, yang berkontribusi pada pengembangan karakter baik, seperti toleransi, di antara siswa dan dengan guru (Hasan dan Rozaq, 2023). Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tidak terfokus pada dampak penerapan model, akan tetapi juga mendorong tingkat siswa dalam menyerap materinya.

Dari pembahasan topik yang sudah disinggung, untuk itu diangkat penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang”. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya penulis untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 SD.

Metode

Penelitian tindakan kelas berlokasi di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. Lokasi penelitian terletak di Jl. Kolonel Sugiono Gang 8 No.69, Ciptomulyo, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan dalam 2 minggu pada bulan Juli-Agustus 2024. Tindakan dilaksanakan dengan 2 siklus. Siklus pertama dilakukan tanggal 29 Juli 2024 sedangkan siklus kedua dilakukan tanggal 5 Agustus 2024. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 3 dengan total 28 siswa.

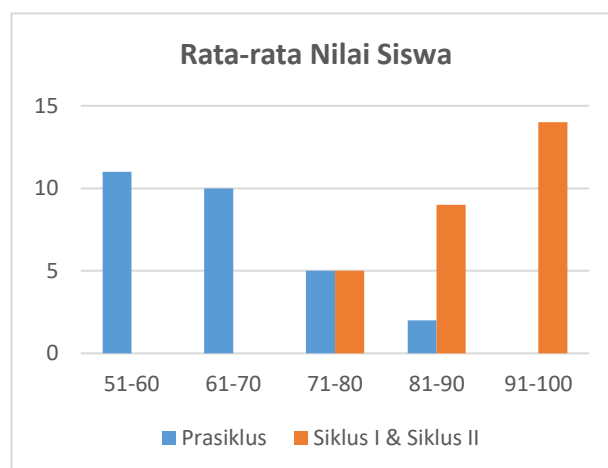
Instrumen yang digunakan diantaranya lembar observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar (Sukendra & Atmaja, 2020). Prosedur pengumpulan data meliputi tahap persiapan, peneliti menetapkan waktu pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus. Siklus pertama dan kedua dilaksanakan masing-masing selama 1 minggu pada mapel Pendidikan Pancasila. Kelas yang ditetapkan untuk PTK melibatkan siswa kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. Pada siklus pertama pembelajaran diawali dengan melihat data pra siklus yang diambil melalui dokumen yang ada, kemudian guru menjelaskan mata pelajaran Matematika materi faktor dan kelipatan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai modul ajar yang sudah dibuat. Guru menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Game Tournament*). Pada siklus pertama pertemuan ke-1 berbantuan media ular tangga sedangkan pertemuan ke-2 berbantuan media *door to door*. Pada siklus kedua pertemuan ke-1 berbantuan media domino sedangkan pertemuan ke-2 berbantuan *snowball trawing*. Diakhir pembelajaran, peneliti mempersilahkan siswa untuk mengisi lembar kerja dan lembar observasi.

Siklus kedua kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Refleksi ini dilakukan oleh tim peneliti setelah pembelajaran selesai, menggunakan data yang telah dikumpulkan sebagai bahan perencanaan untuk siklus berikutnya. Eskekusi kegiatan belajar pada siklus kedua juga berdasarkan *output* refleksi tersebut. Observasi dilakukan bersama oleh guru dan pengamat untuk mendapatkan data tentang aktivitas belajar siswa, yang kemudian dianalisis untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil observasi ini digunakan dalam refleksi kolaboratif oleh tim peneliti untuk mencatat dan memperbaiki strategi pembelajaran sebagai tindak lanjut dari siklus sebelumnya (Susilo dkk., 2022).

Keberhasilan tindakan kelas memerlukan alat pemantauan dan instrumen evaluasi yang memadai (Ismail, 2021). Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, data dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti dokumentasi, lembar observasi, tes kemampuan kognitif, buku catatan siswa, dan catatan observer. Analisis data dilakukan dengan teknik persentase berbasis *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis digunakan dalam rangka merumuskan konklusi tindakan. Instrumen yang digunakan termasuk lembar penilaian pengetahuan siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta lembar soal kemampuan kognitif sebelum dan setelah pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

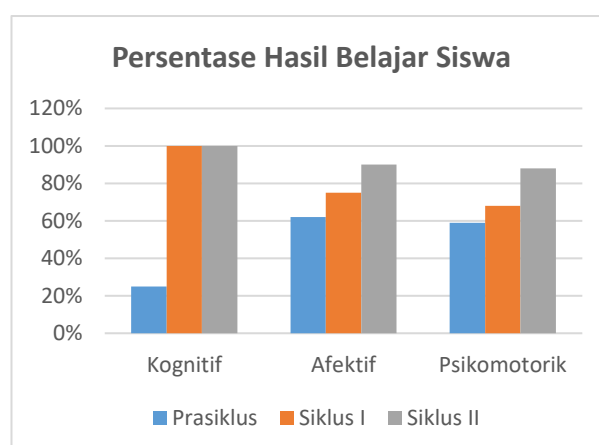
Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024 dan Siklus II pada tanggal 5 Agustus 2024. Untuk pengumpulan data, digunakan lembar observasi. Hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan total skor 37 dengan nilai rata-rata 3,7 sehingga penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT telah memberikan *output* belajar yang cukup memadai. Namun, skor tersebut juga menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapan media tersebut. Data mengenai *output* siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT selama kedua siklus dapat dilihat dalam grafik berikut.



Dalam analisis *output* siswa, terlihat bahwa sebagian siswa berhasil mencapai nilai yang sesuai dengan standar ketuntasan belajar, yaitu nilai ≥ 65 , dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 65. Pada Siklus I dari total siswa, 28 siswa (100%) memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntasan belajar, sementara 0 siswa (0%) mendapatkan nilai yang masih di bawah standar tersebut. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan strategi pembelajaran agar lebih banyak siswa dapat memenuhi standar ketuntasan belajar.

Pada tahap pra siklus yang dilakukan pada tanggal 22 Juli 2024, data mengungkapkan adanya masalah dalam kegiatan belajar di kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang, yaitu minimnya *output* pada mapel Pendidikan Pancasila. Meskipun siswa aktif selama proses pembelajaran, mereka merasa ada kesukaran dalam menyelesaikan tes yang sudah dipelajari sebelumnya yang dilihat dari nilai rerata, di mana 25% siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 75% siswa tidak memenuhi KKM.

Pada Siklus I, *output* siswa pada bidang pengetahuan menunjukkan ketuntasan sebesar 100%, dengan 0% siswa belum mencapai ketuntasan. KKM di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang adalah 75. Ketuntasan pada pra siklus sebesar 25%, namun naik hingga 100% pada Siklus I, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada Siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 100% yang ditetapkan oleh peneliti. Pada Siklus I, 28 siswa sudah mencapai KKM. Pada Siklus II, *output* siswa naik secara progresif. Ketuntasan pada Siklus II mencapai 100%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 60%. Pada Siklus II, 28 siswa sudah tuntas.



Selama proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus-siklus tersebut, terjadi peningkatan dalam mutu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap aspek tersebut mengalami peningkatan hingga mencapai target yang diharapkan pada siklus kedua. Siswa menunjukkan peningkatan rasa bertanggung jawab, partisipasi, dan kemampuan kolaborasi. Mereka cenderung berpartisipasi lebih baik dalam pengerjaan tugas yang berbasis grup dan lebih berani menyampaikan pendapat. Gambar 1 memperlihatkan persentase peningkatan hasil tuntas belajar untuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus-siklus.

Hasil belajar aspek kognitif meliputi tahap pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Analisis terhadap hasil tes menunjukkan bahwa tes kognitif pada siklus I telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum tindakan dilakukan. Tingkat tuntas belajar pada tes kognitif sebesar 100%, sedangkan nilai tidak tuntas sebesar 0%. Artinya, 28 siswa berhasil mencapai skor minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75. Rata-rata nilai kognitif pada siklus I juga meningkat dari 100% sebelum tindakan menjadi 25%.

Penilaian pada ranah psikomotorik dilakukan dari kegiatan pengamatan yang memuat aspek sudut pandang, aspek kesiap-sediaan, gerakan terbimbing, gerakan akrobat *habits* dan kompleksitas gerakan. Indikator ini dipertimbangkan berdasarkan hasil kolaborasi grup, kemampuan respon, komunikatif, serta kemampuan dalam menyajikan hasil berdiskusi. Meskipun indikator-indikator telah diteliti baik pada tingkat kelompok maupun individu, akan tetapi banyak siswa yang masih digolongkan kurang partisipatif dalam grup, kurang komunikatif baik dalam berinteraksi maupun penyajian presentasi, dan aksi lainnya yang kurang terintegrasi.

Penilaian pada ranah afektif dilakukan dari hasil pengamatan yang memuat seperti aspek penerimaan, keterlibatan, dan pengambilan keputusan. Pada ranah afektif, perilaku yang diamati meliputi perhatian dalam mengikuti pelajaran, keaktifan dalam diskusi, kehadiran di kelas, tanggung jawab, interaksi dengan guru, serta pengerjaan tugas. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa belum mencapai target yang diharapkan, karena diskusi sebagai metode pembelajaran ini masih baru bagi mereka. Selaras yang dikemukakan oleh guru pada saat tanya jawab, para siswa memang belum bisa menyesuaikan untuk melakukan diskusi ditengah pelajaran. Dampaknya adalah partisipasi siswa belum maksimal, terdapat siswa yang masih bingung, dan juga ada siswa yang lebih banyak menggantungkan diri pada kawannya dalam penyelesaian tugas.

Dalam PTK, penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan melalui beberapa tahap. Pada prasiklus, guru mengamati kondisi awal kelas, termasuk keaktifan siswa, hasil belajar, dan metode pembelajaran yang ada. Guru mengidentifikasi masalah seperti kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya hasil belajar. Pada Siklus I, guru menerapkan model TGT dengan membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan materi pelajaran, dan melaksanakan kegiatan turnamen. Selama siklus ini, guru memantau keterlibatan siswa, memberikan umpan balik, dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Pada Siklus II, guru memperbaiki dan mengoptimalkan implementasi model TGT berdasarkan hasil observasi dan umpan balik dari Siklus I. Guru terus memantau perkembangan siswa, mengevaluasi hasil belajar, dan menerapkan strategi tambahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Sebelum diadakan Siklus I dan Siklus II dalam PTK, kondisi siswa menunjukkan beberapa tantangan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sering kali rendah, dengan banyak siswa tampak kurang termotivasi atau teralihkan oleh aktivitas lain. Hasil belajar mereka menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemahaman materi pelajaran, dengan siswa kesulitan menguasai konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, siswa menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran, yang berdampak pada hasil yang belum memuaskan. Observasi ini menjadi dasar bagi guru untuk mengidentifikasi masalah dan merancang intervensi yang akan diterapkan dalam siklus-siklus berikutnya. Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Model *Team Games Tournament* (TGT) dirancang untuk mengatasi masalah keterlibatan dengan menggabungkan elemen permainan dan kompetisi dalam proses pembelajaran. Dengan mengklasifikasikan grup dan melibatkan mereka dalam turnamen berbasis materi pelajaran, *Team Games Tournament* (TGT) dapat mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, model ini mendorong kerja sama antar siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam diskusi, dan membantu memperbaiki pemahaman materi secara efektif. Penerapan model ini diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi sebelumnya dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pada tahap prasiklus, keaktifan siswa umumnya rendah, dengan banyak siswa menunjukkan keterlibatan yang minim dalam pembelajaran. Mereka sering teralihkan oleh aktivitas lain dan kurang berpartisipasi dalam diskusi atau tugas yang diberikan. Namun, setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Siklus I, keaktifan siswa mulai meningkat. Mereka menjadi lebih terlibat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang memotivasi. Pada Siklus II, keaktifan siswa biasanya terus meningkat, dengan mereka menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, bersemangat untuk terlibat dalam kelompok, dan lebih berfokus pada materi pelajaran. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang disempurnakan berdasarkan umpan balik dari Siklus I membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Hasil penelitian ini konsisten dengan studi-studi sebelumnya mengenai implementasi model *cooperative learning* tipe TGT. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dan Masrupah (2024) menemukan bahwa *output* belajar di *experiment class* dan *controll class* mempunyai mean yang tidak sama dengan selisih mean *experiment class* baik sebelum maupun setelah implementasi model TGT teridentifikasi adanya *output* yang berubah lebih besar jika dikomparasikan dengan *controll class* dengan metode secara langsung. Temuan ini konsisten dengan penelitian ini, di mana terjadi peningkatan nilai dari Pra Siklus ke Siklus I dan Siklus II. Penelitian oleh Sodiq dan Trisniawati (2020) juga menunjukkan hasil yang serupa, bahwa model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu untuk mengimprovisasi secara progresif terhadap antusias dan *output* belajar mapel Matematika siswa kelas II SDN Tukangan Yogyakarta. Nilai mean (%) setiap siswa dalam setiap bidang pada pra-tindakan menunjukkan 57,7% (rendah), mengalami peningkatan di siklus I sebesar 72,2% (sedang). Pada siklus II terjadi kenaikan dari 72,2% (rendah) pada Siklus I menjadi 80,2%

(tinggi). Nilai mean dari mapel Matematika pra-tindakan sebesar 66,48 dengan presentase tuntas belajar (%) sebesar 30%, di siklus I naik menjadi 71,41 dengan presentase (%) sebesar 70% dan pada siklus II meningkat lagi dengan mean 79,72 dengan tuntas belajar (%) sebesar 80%.

Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus mengindikasikan penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) efektif dalam mengimprovisasi *output* belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang, Kecamatan Sukun. Penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa, dari 25% pada Pra Siklus menjadi 100% pada Siklus I dan Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat membantu siswa memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Oleh karena itu, disarankan agar guru mempertimbangkan penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aini, F., Efendi, Y., & Movitaria, M. A. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Paidbp Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Model *Discovery Learning*. Attadrib: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 55–61. →**Jurnal Online**
- 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. →**Jurnal Online**
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 183-193. →**Jurnal Online**
- Darlis, N., & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369. →**Jurnal Online**
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. →**Jurnal Online**
- Hasan, M. S. R., & Aziz, A. (2023). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik di MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143-159. →**Jurnal Online**
- Hasan, M. S. R., & Rozaq, A. (2023). Service Learning in Building an Attitude of Religious Moderation in Pesantren. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(4), 559-576. →**Jurnal Online**
- Ismail, M. (2023). Manajemen Kurikulum Muatan Lokal Keagamaan Dalam Meningkatkan Pendidikan Dakwah Di SMP Negeri 2 Wonosalam Jombang. *At Tadbir: Islamic Education Management Journal*, 1(1), 63-74. →**Jurnal Online**
- Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada. →**Buku**

- Maarif, M. A., Muarofah, S. L., Sianipar, G., Hariyadi, A., & Kausar, S. (2023). Implementation of PAI Learning Design in Developing Religious Tolerance in Public High Schools. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(4), 547-558. →**Jurnal Online**
- Movitaria, M. A. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Brain Based Learning Approach* Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus IV Kecamatan Padang Utara. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*. →**Disertasi**
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). →**Jurnal Online**
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41. →**Jurnal Online**
- Putri, P. D., & Pradana, A. B. A. (2021). Analisis Peran Guru dan Orang tua terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Jamâ€™ iyyatul Ihsan Pakis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 367-373. →**Jurnal Online**
- Pratiwi, N., & Sulistyowati, P. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran *Outdoor Study* Berbantuan Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Tematik Subtema Merawat Tumbuhan kelas II di SDN Tawangrejeni 03. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 346-351). →**Jurnal Online**
- Septiana, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sosial Emosional Berbantuan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(11), 5-5. →**Jurnal online**
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen penelitian. →**Jurnal online**
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model). →**Buku**
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). →**Buku**
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui model cooperative learning tipe team games tournament pada siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68-75. →**Jurnal Online**
- Yuliza, Y., Fatmariza, H., Miaz, Y., & Hakim, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 09 Koto Rajo. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 763–772. →**Jurnal Online**

Link Turnitin

<https://drive.google.com/file/d/16ukPdonPs9udC8F1oG2Ry0IHEUHZCK5b/view?usp=sharing>