

## Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kartu

### Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2

#### Malang

Shendi Helmaniah, Dwi Agus Setiawan

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

shendihelmaniah@gmail.com\*

**Abstract:** “The purpose of this study was to determine whether the use of question card media in conjunction with the *Team Games Tournament* (TGT) learning paradigm can improve students' capacity to support (PTK) the type of learning used in the classroom. Twenty-seven third-grade students from SDN Mergosono 2 Malang became the subjects of the study”. In this study, qualitative data analysis was integrated with a test-based data collection approach. Two interrelated and ongoing cycles planning, implementation, observation, and reflection were used to conduct this investigation. The results of the study showed how instructors' ability to support students can be improved by combining the *Team Games Tournament* (TGT) learning paradigm with question card media. Third-grade students at SDN Mergosono 2 Malang showed significant improvements in their mentoring skills with the introduction of *Team Games Tournament* (TGT), as indicated by their scores increasing from 48% in the Pre-Cycle to 87% in Cycle I and 100% in Cycle II. Question cards were used in the *Team Games Tournament* (TGT) learning method. This study was considered useful because the learning outcomes really improved.

**Key Words:** *Team Games Tournament* (TGT); Question card media; Ability to collaborate

**Abstrak:** “Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan media kartu pertanyaan bersamaan dengan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kapasitas siswa untuk mendukung (PTK) jenis pembelajaran yang digunakan di kelas.” Dua puluh tujuh anak kelas tiga dari SDN Mergosono 2 Malang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif diintegrasikan dengan pendekatan pengumpulan data berbasis tes. Dua siklus yang saling terkait dan berkelanjutan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi digunakan untuk melakukan investigasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana kemampuan instruktur untuk mendukung siswa dapat ditingkatkan dengan menggabungkan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media kartu pertanyaan. Siswa kelas tiga di SDN Mergosono 2 Malang menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam keterampilan mentoring mereka dengan pengenalan *Team Games Tournament* (TGT), seperti yang ditunjukkan oleh skor mereka yang meningkat dari 48% pada Pra-Siklus menjadi 87% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II. Kartu pertanyaan digunakan dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dianggap bermanfaat karena hasil pembelajaran benar-benar meningkat.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament* (TGT); Media kartu soal; Kemampuan bekerjasama

## Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu orang mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai mereka sendiri melalui proses pembelajaran yang metodis. Melalui pendidikan, dapat mempersiapkan individu agar mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat, mengembangkan potensi diri, serta mencapai kehidupan yang lebih baik (Armini, 2024). Selain itu, pendidikan juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, dan menanamkan nilai-nilai moral.

“Keberhasilan tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru dalam proses belajar mengajar.” (Putri & Pradana, 2021). Guru memiliki kewenangan langsung untuk membimbing dan meningkatkan bakat siswa. Ketika pendidik mengambil alih proses tersebut, pembelajaran akan berjalan lancar. Misalnya, mereka dapat melakukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sebanyak mungkin dan tumbuh sebagai individu (Asrifah et al., 2020). Untuk mengatasi kendala ini dan mencapai tujuan pendidikan seefektif mungkin, peran guru sangat penting. Proses pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran (Pratiwi & Sulistyowati, 2020). “Guru harus memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip mata pelajaran yang diajarkannya serta taktik mengajar yang efektif.” Di dalam kelas, pendidik memiliki tugas untuk menciptakan suasana yang ramah dan mendukung (Septiana, 2023). “Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.” (Nurgiansah, 2021).

Memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi landasan negara dan ideologi nasional Indonesia merupakan tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam mata pelajaran ini, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang teori, sejarah, dan penerapan Pancasila secara praktis. Mata pelajaran ini membahas tentang asal usul Pancasila, dasar-dasar setiap sila, dan penerapan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan rasa kebangsaan kepada peserta didik sekaligus membantu mereka mengembangkan karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, mereka akan mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat dan menyadari pentingnya keadilan, persatuan, dan demokrasi. “Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.”

Berdasarkan kriteria umum, pembelajaran dianggap tuntas apabila 85% peserta didik memperoleh nilai 75 atau lebih, sedangkan pembelajaran dianggap tuntas apabila memperoleh nilai kurang dari 75. Siswa harus memperoleh nilai minimal 75 untuk memenuhi kriteria KKM. Karena ajaran Pendidikan Pancasila dipandang menantang dan tidak menarik, kurangnya gairah dalam belajar menyebabkan siswa tidak bersemangat serta kurangnya kreativitas dan pengembangan keterampilan. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan hasil belajar saat ini, sangat penting untuk mengadopsi model pembelajaran yang menarik yang berpusat pada siswa dan mencakup kegiatan belajar yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam memperluas pemahaman mereka terhadap materi. “Model *Team Game Tournament* (TGT) merupakan paradigma pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah ini.” Pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggabungkan kuis dan sistem penilaian kemajuan individu dengan turnamen akademik untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif (Sulistio & Haryanti, 2022). Dalam konsep ini, siswa bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki prestasi akademik yang sebanding dalam peran sebagai juru bicara tim. Proses pembelajaran siswa dapat dibantu oleh paradigma *Team Game Tournament* (TGT).

Aktivitas permainan dalam metode ini meningkatkan kegembiraan siswa dan memberi mereka kesempatan untuk berkolaborasi dan bertukar ide sambil belajar cara memecahkan masalah (Alawiyah et al., 2023). Siswa mungkin menjadi lebih kompetitif dan ingin tahu dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk menjawab pertanyaan secara akurat dan efisien. Telah dibuktikan bahwa penggunaan strategi ini akan memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Panjaitan & Panggabean, 2020). Selain itu, anak-anak belajar untuk menghargai ide-ide teman sebayanya, yang membantu mereka dan guru mereka mengembangkan sifat-sifat karakter positif seperti toleransi (Hasan & Rozaq, 2023). Capaian pembelajaran yang dicapai siswa selama proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh motivasi dan pemahaman mereka.

Kemampuan siswa untuk bekerja sama dapat diperkuat melalui pembelajaran kelompok (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Dalam bidang pendidikan, di mana kolaborasi merupakan salah satu komponen terpenting, nilai keterampilan kooperatif telah menjadi paradigma. Kemampuan mengumpulkan pengetahuan dari berbagai sumber, mengajukan pertanyaan, berpikir analitis, dan berinteraksi secara efektif adalah semua keterampilan yang amat dihargai dalam paradigma pendidikan modern (Fathimatuzzahrah, 2020). Meningkatkan kemampuan bekerjasama bagi siswa SD sangat penting karena kerjasama adalah keterampilan dasar yang akan mendukung perkembangan sosial dan akademis mereka. Siswa mengembangkan keterampilan interpersonal dan resolusi konflik melalui proyek kelompok yang mengharuskan mereka bekerja sama (Yanuarti, 2016). Kemampuan bekerja sama membantu siswa memahami pentingnya mencapai tujuan bersama, meningkatkan tanggung jawab, dan membangun rasa percaya diri. “Kerjasama di usia dini juga memperkuat hubungan dengan teman sebaya dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.” (Hidayah & Khadijah, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas III SDN Mergosono 2 Malang.” Tujuan dari penelitian ini adalah upaya penulis untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar.

## **Metode**

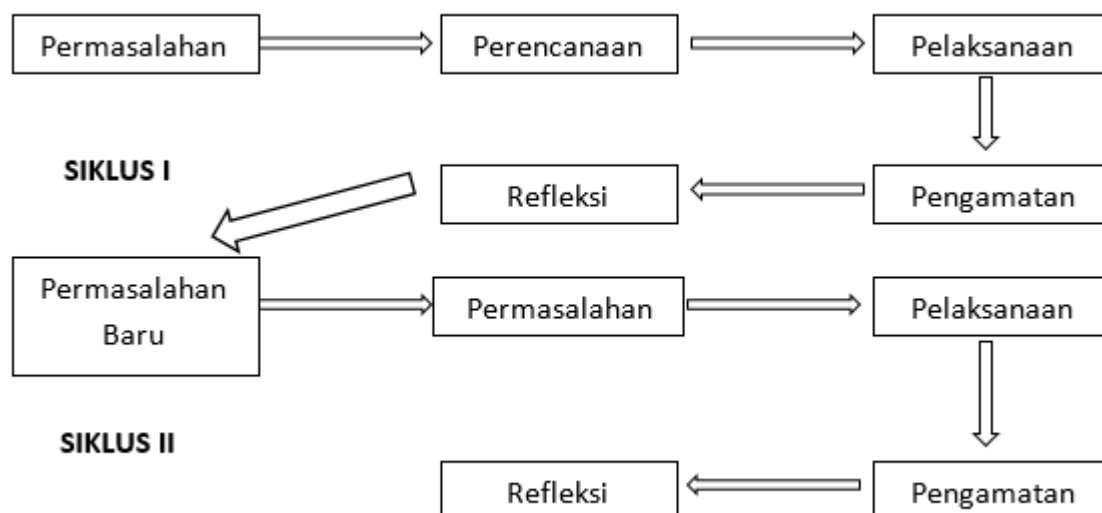
Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan istilah untuk jenis penelitian ini. SDN Mergosono 2 Malang, yang beralamat di Jalan Kol Sugiono No. 3 B/25, Mergosono, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur, merupakan lokasi penelitian ini. Pada bulan Agustus 2024, Penelitian ini dilakukan selama dua minggu, yang melibatkan dua siklus pelaksanaan tindakan. Tanggal 1 Agustus 2024 merupakan tanggal siklus pertama, sedangkan tanggal 8 Agustus 2024 merupakan tanggal siklus kedua. Subjek penelitian adalah anak kelas tiga, dengan jumlah responden keseluruhan sebanyak 27 orang. Dengan penelitian tindakan kelas (PTK), pendidik mengidentifikasi masalah atau area yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran, membuat dan melaksanakan tindakan perbaikan, serta menghasilkan luaran melalui proses refleksi yang berkelanjutan (Susilo et al., 2022). “Prosedur ini biasanya

selesai dalam suatu siklus yang terdiri dari langkah-langkah berikut: perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan refleksi.” Tujuan utama PTK adalah untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan memadukan penelitian metodelis dengan aplikasi di dunia nyata. Melalui pengujian dan penerapan teknik pengajaran mutakhir yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, PTK memungkinkan guru untuk meningkatkan prestasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Selain itu, PTK bertindak sebagai alat refleksi profesional bagi para pendidik, yang memungkinkan mereka untuk secara metodelis mengurangi kemandirian pembelajaran mereka dan menerapkan penyesuaian yang diperlukan (Purba et al., 2023). Guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, responsif, dan mendorong pertumbuhan siswa secara keseluruhan dengan menggunakan PTK. Pada akhirnya, PTK di sekolah dasar berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif, memperkuat hubungan antara teori dan praktik dalam pendidikan dasar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus I dan Siklus II penelitian yang masing-masing berlangsung selama satu minggu difokuskan pada tema Pendidikan Pancasila dengan topik Identitasku, Keluargaku, dan Sahabatku. Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang ditetapkan sebagai kelas yang akan mendapatkan tindakan melalui penilaian tindakan kelas. Pada siklus pertama pembelajaran diawali dengan melihat data pra siklus yang diambil melalui dokumen yang ada, kemudian guru menjelaskan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Identitasku, Keluargaku, dan Temanku. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai modul ajar yang sudah dibuat. Diakhir pembelajaran, peneliti mempersilahkan siswa untuk mengisi lembar kerja dan lembar observasi.

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran didasarkan pada hasil refleksi dari Siklus I. Refleksi ini dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan data yang diperoleh untuk merencanakan tindakan berikutnya. Pelaksanaan Siklus II melibatkan observasi bersama oleh guru dan observer untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa. Data tersebut dianalisis untuk mengukur peningkatan kemampuan bekerjasama siswa. Refleksi kolaboratif oleh peneliti berdasarkan data observasi kemudian dilakukan untuk memperbaiki strategi pembelajaran sebagai tindak lanjut dari siklus sebelumnya. Keberhasilan atau keefektifan dari tindakan kelas yang dilaksanakan memerlukan penggunaan alat pemantauan dan instrumen evaluasi yang memadai (Ismail, 2021). Penting untuk mengukur keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti dokumentasi, lembar observasi, tes kognitif, buku catatan siswa, dan catatan observer. Melalui evaluasi pra dan pasca tes, data dianalisis menggunakan pendekatan persentase, dan temuan analisis digunakan untuk menarik kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan. “Lembar penilaian pengetahuan siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, dan lembar tes kemampuan kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran merupakan beberapa alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data.” (Sugiyono, 2022).

**Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian**



Sumber : Arikunto (2021)

## Hasil

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada awal pembelajaran Pendidikan Pancasila pada pokok bahasan Identitas Diri, Keluarga, dan Sahabat masih tergolong kurang. Hal ini berdasarkan pada kegiatan pendidikan yang dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat sesi di kelas. Temuan pengamatan menyoroti sejumlah elemen penting, antara lain pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemanfaatan sumber belajar yang kurang baik, dan kurangnya minat belajar. Siswa merasa bosan karena metode pembelajaran yang masih dominan adalah ceramah. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendukung pembelajaran, guru berupaya menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Hal ini terlihat dari hasil ujian objektif pertama siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang yang sebelum pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kurang dari 68%. Berikut ini adalah tabel data nilai sebelum pembelajaran dilakukan. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

**Tabel 1. Presentase Kemampuan Bekerjasama Siswa**

Tindakan	Persentase	Pencapaian KKM
Pra siklus	48%	Belum Tuntas
Siklus I	87%	Tuntas
Siklus II	100%	Tuntas

Penggunaan paradigma pembelajaran *team games tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media kartu soal menghasilkan peningkatan kemampuan pendampingan siswa pada Siklus I. Berkat media ini, anak-anak cenderung tidak mudah bosan di kelas dan lebih terlibat dalam pembelajaran melalui permainan. Siswa merasa puas dan tidak menyadari bahwa latihan tersebut merupakan taktik yang digunakan guru untuk mengukur antusiasme siswa dalam belajar. Meskipun demikian, masih ada sejumlah masalah yang belum terselesaikan dari Siklus I. Oleh karena itu, penelitian Siklus II melibatkan identifikasi elemen-elemen

penting yang masih belum dipahami sepenuhnya oleh siswa. Penyesuaian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan lebih memahami materi.

### **Siklus I**

Dengan tingkat penyelesaian 87% pada Siklus I, paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang dipadukan dengan kartu pertanyaan, berhasil memperluas kapasitas untuk membantu siswa. Siswa dalam paradigma ini dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang berdasarkan latar belakang akademis mereka. Setiap kelompok berkolaborasi untuk menemukan jawaban atas berbagai masalah pada kartu pertanyaan yang disiapkan guru. Siswa didorong untuk bercakap-cakap, menyampaikan informasi, dan saling membantu dalam pemecahan masalah melalui latihan ini. Persaingan kelompok yang sehat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kelompok mereka. Dengan tingkat penyelesaian 87%, sebagian besar siswa mampu meningkatkan keterampilan kooperatif mereka dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang diajarkan. Untuk memperkuat kapasitas untuk mendukung siswa, paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan pada Siklus I dengan bantuan kartu pertanyaan. Hasilnya, penggunaan TGT yang dipadukan dengan kartu pertanyaan meningkatkan pemahaman akademis siswa sekaligus meningkatkan kapasitas mereka untuk mendapatkan bantuan dan komunikasi yang efisien.

### **Siklus II**

Pada Siklus II, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu soal diterapkan dengan hasil yang sangat memuaskan, di mana persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa semua siswa dalam kelas berhasil mencapai standar yang ditetapkan, baik dari segi pemahaman materi maupun kemampuan bekerjasama.

Pada tahap ini, *Team Games Tournament* (TGT) tetap dilakukan dengan menggunakan media kartu soal, tetapi dengan beberapa penyesuaian dan peningkatan dari siklus sebelumnya untuk lebih memaksimalkan keterlibatan siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dengan komposisi yang telah diatur ulang berdasarkan evaluasi dari Siklus I, sehingga setiap kelompok memiliki kekuatan yang seimbang. Setiap kelompok kemudian diberi tantangan yang lebih kompleks dan memerlukan diskusi yang lebih mendalam, memaksa siswa untuk lebih aktif berkolaborasi dan saling membantu.

Kompetisi antar kelompok tetap menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, namun pada Siklus II, fokus juga diberikan pada evaluasi proses kerja kelompok, bukan hanya hasil akhirnya. Dengan demikian, siswa tidak hanya didorong untuk mencapai jawaban yang benar, tetapi juga untuk mengembangkan strategi kerjasama yang efektif. Hasilnya, seluruh siswa mampu beradaptasi dengan baik terhadap model pembelajaran ini dan berhasil mencapai ketuntasan belajar secara penuh, dengan kemampuan bekerjasama yang semakin matang dan terasah.

Manfaat dari kemampuan mendukung siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu soal telah

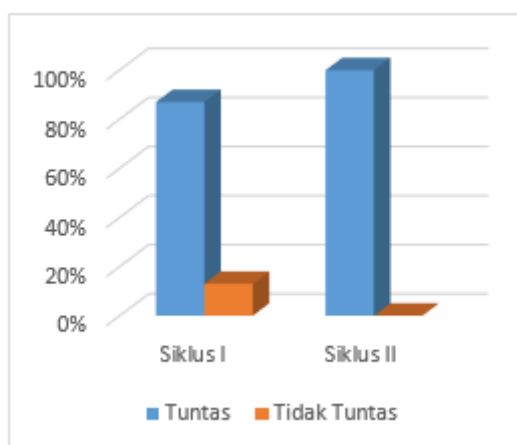
meningkat secara dramatis, menurut penelitian yang dilakukan pada Siklus II. Penggunaan media kartu soal dalam Pancasila Dampak pembelajaran edukatif bermanfaat bagi pemahaman konseptual siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, pendidik didorong untuk menggunakan media kartu soal.

Pada Siklus II, proporsi siswa yang menyelesaikan pendidikannya meningkat dari 87% pada Siklus I menjadi 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran "Identitasku, Keluargaku, dan Sahabatku" meningkat ketika paradigma pembelajaran *team games tournament* (TGT) diterapkan dengan bantuan media kartu soal. Karena lebih dari 60% siswa menyelesaikan pembelajaran individu mereka, pencapaian nilai Siklus II dapat membantu siswa memenuhi penanda keberhasilan.

### Pembahasan

Peningkatan yang signifikan dalam pencapaian penyelesaian pembelajaran siswa ditunjukkan oleh perbandingan data antara Siklus I dan Siklus II. Mayoritas siswa telah memenuhi persyaratan, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat penyelesaian pembelajaran siswa Siklus I sebesar 87%. Namun, sekitar 13% siswa belum menyelesaikan pendidikan mereka. Setelah penyempurnaan dan modifikasi pada taktik pembelajaran di Siklus II, 100% siswa menyelesaikan tugas kursus mereka. Ini menunjukkan bahwa setiap siswa di kelas telah memahami materi pelajaran dan kompeten dalam menggunakannya, sebagaimana dibuktikan oleh kemampuan mereka untuk memenuhi persyaratan.

Gambar 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II



Peningkatan dari 87% di Siklus I menjadi 100% di Siklus II mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media kartu soal yang lebih optimal, peningkatan kolaborasi antar siswa, serta penekanan pada proses pembelajaran yang lebih mendalam, berhasil mengatasi hambatan yang dialami siswa pada Siklus I. Dengan kata lain, strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II lebih efektif dalam memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dan mampu mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Studi menunjukkan bahwa mengintegrasikan media kartu pertanyaan dengan paradigma pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajarannya. Dengan penerapan media ini, siswa menjadi lebih efektif dan aktif dalam belajar di kelas, sehingga hasil belajar meningkat. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan media kartu soal, sehingga penelitian hanya dilakukan hingga Siklus II. Bagi siswa yang belum mencapai persentase ketuntasan, akan diberikan sesi pengayaan untuk membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Langkah ini bertujuan untuk memastikan semua siswa dapat mencapai pemahaman yang memadai dan hasil belajar yang optimal.

Pemahaman siswa terhadap gagasan pembelajaran sangat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu soal. Menurut hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Dianasari et al., (2024), “terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 60,7% berdasarkan hasil Siklus I, dan peningkatan sebesar 85,7% berdasarkan hasil Siklus II.” Menurut hasil penelitian tersebut, jika membandingkan Siklus I dan Siklus II, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran TGT dengan media Benar atau Salah pada bahan ajar konstruksi data dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Octariani & Panjaitan (2020) “menunjukkan bahwa setelah dilakukan kegiatan, motivasi belajar siswa meningkat dari 0% pada kategori tinggi sebelum kegiatan menjadi 88,57%.” Selanjutnya, setelah dilakukan kegiatan, sebanyak 82,86% anak pada kelompok tinggi menunjukkan peningkatan semangat belajar, dari sebelumnya hanya 5,71%. “Selanjutnya, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 77,14% pada Siklus I menjadi 97,14% pada Siklus II. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sangat cocok digunakan pada siswa SMP kelas VII, mengingat kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.”

Temuan-temuan ini bukan hanya memberikan panduan dan referensi berharga bagi guru dalam mengajar mata pelajaran kelas 3 di SDN Mergosono 2 Malang, tetapi juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti yang tertarik dalam bidang yang sama. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media kartu soal tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran bagi siswa serta pengembangan metode pengajaran yang inovatif bagi guru.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, siswa kelas III SDN Mergosono 2 Malang mampu berkolaborasi lebih baik ketika diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Identitasku, Keluargaku, dan Sahabatku. Hal tersebut dimungkinkan dengan menggunakan media kartu soal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa. Media kartu soal yang termasuk dalam media konkrit lebih mudah dipahami siswa. Pada tahap prasiklus prestasi belajar siswa mencapai 48% dengan kategori tidak tuntas. Proporsi siswa adalah 87% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II ketika seluruh kategori disertakan. Dengan demikian, peneliti melihat peningkatan yang menarik.



Pada Siklus II, nilai kapasitas membantu siswa memenuhi indikator keberhasilan, yang berarti bahwa siswa menyelesaikan lebih dari 65% pembelajaran aktif mereka sendiri.

### Daftar Rujukan

- 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.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113-125.
- 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.
- Dianasari, K., Prasasti, P. A. T., & Sujanti, S. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA TRUE OR FALSE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA LUAS BANGUN DATAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3465-3474.
- Fathimatuzzahrah, A. (2020). Keefektifan Format Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- 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.
- Hidayah, F., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7942-7956.
- Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41.
- Octariani, D., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43-49.
- Panjaitan, A. C., & Panggabean, S. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Team Games Turnamen (TGT) Menggunakan Pemecahan Soal Berkonteks Cerita Rakyat SUMUT Di Kelas V SD. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(2), 8-17.
- Purba, M., Syafitri, R., & Nurzanah, R. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *RAZIQ: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 88-96.
- 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.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96-105.

- 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).
- Septiana, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sosial Emosional Berbantuan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(11), 5-5.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Yanuarti, E. (2016). Analisis Sikap Kerjasama Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Cooperative Learning. *Media Akademika*, 31(4), 613.