

**Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Happy Notes*
Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas 4 SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang**

Amrina Rosyada, Romia Hari Susanti*

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Amrinarosyada945@gmail.com**

Abstract: *This research aims to improve the learning achievement of class IV students in the Pancasila Education subject at SDN Bandungrejosari 1 Malang City through the application of the team games tournament (TGT) learning model assisted by happy notes using the classroom action research (PTK) method. This research method uses a CAR design which involves 2 learning cycles carried out in pre-cycle and 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings to see the results of increasing student learning achievement. The subjects of this research were 28 students. The results of this research show that the application of the TGT learning model with the help of happy notes can improve students' learning achievements. In the pre-cycle, student completion was 32.14%. In the first cycle of students, the average student completion rate was 74.64%. Meanwhile, in cycle II the average student completion was 85.35%. The conclusion that can be drawn from this research is that the application of the TGT model can improve student learning achievement in Pancasila Education subjects in class IV at SDN Bandungrejosari 1, Malang City.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Happy Notes, Learning Achievement*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang melalui penerapan model pembelajaran *teasm games tournament* (TGT) berbantuan *happy notes* dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Metode penelitian ini menggunakan desain PTK yang melibatkan 2 siklus pembelajaranyang dilakukan dalam pra-siklus dan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan untuk melihat hasil dari peningkatan prestasi belajar peserta didik. Subjek penelitian ini sejumlah 28 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan *happy notes* dapat meningkatkan prestasti belajar peserta didik. Pada pra-siklus ketuntasan peserta didik adalah 32,14%. Pada siklus I peserta didik rata-rata ketuntasan peserta didik sebesar 74,64%. Sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan peserta didik adalah 85,35%. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penerapan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Happy Notes, Prestasi Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan memiliki rencana dengan tujuan mewujudkan kegiatan belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya supaya dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat sekitar (Annisa, 2022). Pada pelaksanaan kegiatan pendidikan guru memegang kendali penting untuk dapat memberikan

fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain memberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, guru juga harus dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat menggugah semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Inovasi pembelajaran merupakan metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan lebih efektif (Shalikhah, Norma Dewi, 2017). Fasilitas dan inovasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar merupakan suatu capaian pembelajaran yang diperoleh peserta didik melalui pengerjaan tugas, ulangan ataupun ujian dalam bentuk nilai (Lomu & Widodo, 2018). Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan peserta didik melalui interaksinya dengan lingkungan (Sirait, 2016). Prestasi belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar ini menjadi tolak ukur tingkat ketercapaian tujuan dan kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar yang baik mencerminkan kegiatan pembelajaran yang baik serta berhasil begitu juga sebaliknya. Maka dari itu, guru perlu mengemas kegiatan pembelajaran yang baik sehingga dapat tercapai prestasi belajar yang baik pula. Kegiatan pembelajaran tersebut bisa dikemas dalam bentuk games edukatif supaya peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dirasa sulit.

Games edukatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui games untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Games edukasi bertujuan membantu seseorang untuk menguasai suatu kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan (Firdaus et al., 2020). Menurut Pei & Zang (dalam Solfiah et al., 2021) games edukatif memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak secara langsung, sehingga anak antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran melalui games dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang dibentuk secara heterogen, kemudian dilakukan permainan turnamen untuk mendapatkan poin yang sebagai skor tim dan diakhiri dengan memberikan penghargaan bagi tim pemenang (Fauziah & Anugraheni, 2020). Guru dapat memberikan games edukatif yang beragam untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain melalui games edukatif untuk dapat memberikan kemudahan peserta didik memahami dan mengingat kegiatan pembelajaran, guru dapat menyajikan *happy notes* atau catatan-catatan yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk membaca hasil rangkuman yang telah ia tulis sebelumnya ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Melalui kegiatan mencatat, peserta didik akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, karena selain melakukan kegiatan mencatat ia secara tidak langsung juga akan memahami materi yang sedang ia catat menggunakan bahasanya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat De Porter dan Hernacki (dalam Dewi & Indrawati, 2014) yang menyatakan bahwa kegiatan mencatat merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam membantu meningkatkan daya ingat seseorang. Melalui *happy notes* selain peserta didik akan lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran, peserta didik juga akan lebih tertarik

untuk membaca catatan apabila ia sedang ingin melakukan *review* pada materi pembelajaran sebelumnya.

Pada tanggal 18 Juli 2024, peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas 4C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Hasil kegiatan observasi tersebut ditemukan bahwa guru memberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun selain buku. Guru juga meminta peserta didik untuk menghafal materi keberagaman yang ada di Indonesia tanpa menyajikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik. Akibatnya peserta didik merasa kurang tertarik dan bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut menyajikan fasilitas pembelajaran yang terbatas bagi peserta didik yang memiliki berbagai kebutuhan dan karakteristik yang beragam. Peneliti kemudian melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas mengenai hal ini dan beliau memberikan jawaban bahwa materi yang cukup banyak membuat beliau bingung akan menerapkan pembelajaran yang bagaimana, sehingga guru hanya memaparkan materi serta meminta peserta didik menyanyi lagu daerah untuk membangkitkan semangat serta membuat peserta didik tidak mengantuk dan tetap konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang monoton juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Hendrizal, 2020).

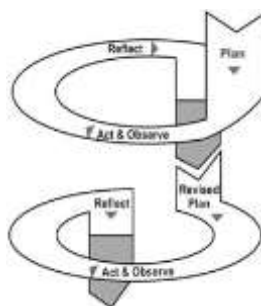
Penelitian dengan variabel serupa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” yang dilakukan oleh Anak Agung Ngurah Yulianiawati mendapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Hal tersebut ditunjukkan dari rerata pada siklus I sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57%. Sedangkan rerata pada siklus II sebesar 163,143 dengan ketuntasan klasikal 100% (Yulianiawati, 2021). Penelitian lain dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” yang dilakukan oleh I Wayan Sugiana mendapatkan hasil analisis data dengan presentase hasil belajar afektif pada siklus I 58,94% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,06%. Hal ini menandakan penerapan model pembelajaran TGT pada materi laju reaksi dapat terlaksana dengan baik (Sugiata, 2019). Penelitian lain juga dilakukan oleh Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfiah dan Diana Ermawati dengan judul “Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD” yang memperoleh hasil bahwa Rata-rata minat belajar peserta didik pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 81,5% dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 85,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 (Pratiwi et al., 2023).

Peneliti kemudian menemukan ide untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *happy notes* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) dengan bantuan *happy notes* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman Indonesia. Peneliti kemudian merumuskan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Happy Notes* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang”.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang merupakan proses investigasi terkendali yang dilakukan oleh guru/calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan baik sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi atau situasi pembelajaran (Susilo et al., 2011). Selain itu menurut Kemmis (dalam Nuhidayah & Astari, 2019), penelitian tindakan kelas merupakan bentuk refleksi yang dilakukan pelaku sebagai bentuk perbaikan praktek pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVC SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang sejumlah 28 peserta didik. Penelitian dilaksanakan selama 5 jam pelajaran di setiap siklusnya dan dialukan sampai pada kriteria ketuntasan klasikal tercapai. Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklusnya. Berikut merupakan urutan tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart (Machali, 2022) .



Sumber: <https://must-august.blogspot.com/2015/12/ptk-kimia-lengkap-lagi.html>

Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah observasi, wawancara dan juga penyebaran soal evaluasi disetiap siklusnya serta catatan harian. Analisis dihitung dengan menggunakan statistik sederhana untuk menghitung hasil belajar. Hasil tersebut kemudian diolah oleh peneliti dengan rumus sebagai berikut (Margono dalam Vikiantika et al., 2022).

$$Presentase\ Nilai\ Rata - Rata\ (NR) = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Presentase tersebut kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria taraf keberhasilan tindakan untuk melihat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Berikut merupakan tabel kriteria taraf keberhasilan tindakan.

Taraf Keberhasilan	Kriteria
90% ≤ NR ≤ 100%	Sangat Baik
80% ≤ NR < 90%	Baik
70% ≤ NR < 80%	Cukup

60% ≤ NR < 70%	Kurang
0% ≤ NR < 60%	Sangat Kurang

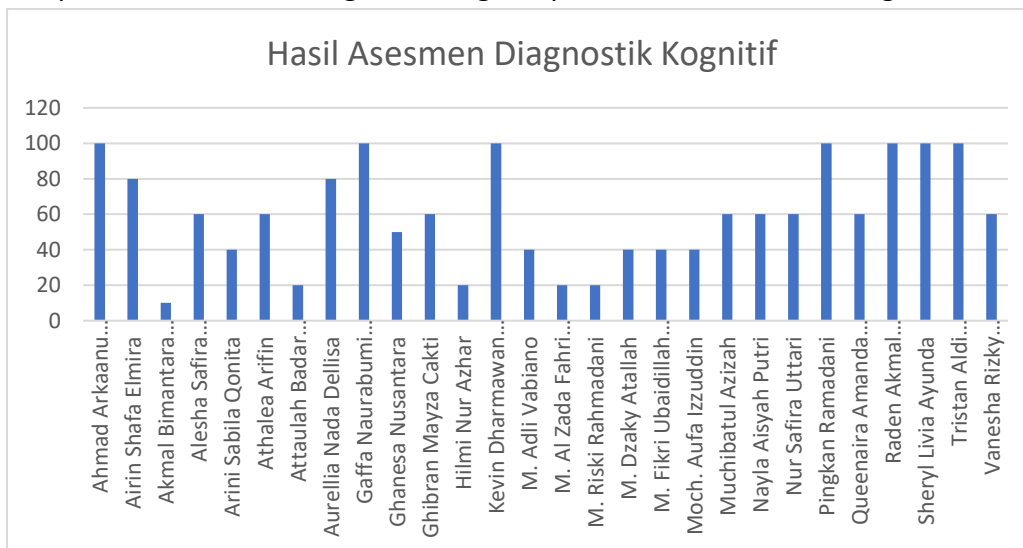
Sumber : (Vikiantika et al., 2022)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2. Semua siklus tersebut dilakukan di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang pada kelas IV C dengan jumlah 28 peserta didik. Berikut merupakan prosedur yang dilakukan peneliti selama proses penelitian berlangsung.

Pra-Siklus

Penelitian pada tahap pra-siklus ini dilaksanakan dengan melakukan observasi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, memberikan asesmen diagnostik baik kognitif maupun non-kognitif serta melakukan kegiatan wawancara baik kepada guru. Adapun hasil asesmen diagnostik kognitif peserta didik adalah sebagai berikut.



Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa terdapat 1 anak yang mendapatkan nilai 10, 4 anak mendapatkan nilai 20, 5 anak mendapatkan nilai 40, 1 anak mendapatkan nilai 50, 8 anak mendapatkan nilai 60, 2 anak mendapatkan nilai 80 dan 7 anak mendapatkan nilai 100. Apabila dicocokkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, maka dapat diketahui bahwa:

Nilai	Status	Jumlah	Presentase
>75	Belum tuntas	19	67,85%
≥75	Tuntas	9	32,14%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa, sebanyak 9 peserta didik dinyatakan tuntas dalam ted dengan presetase 32,14% dan sisianya sebanyak 19 peserta didik dinyatakan belum tuntas dengan presentase 67,85%.

Sedangkan hasil asesmen diagnostik non-kognitif peserta didik yang berfokus pada gaya belajar peserta didik mendapatkan hasil sebagai berikut.

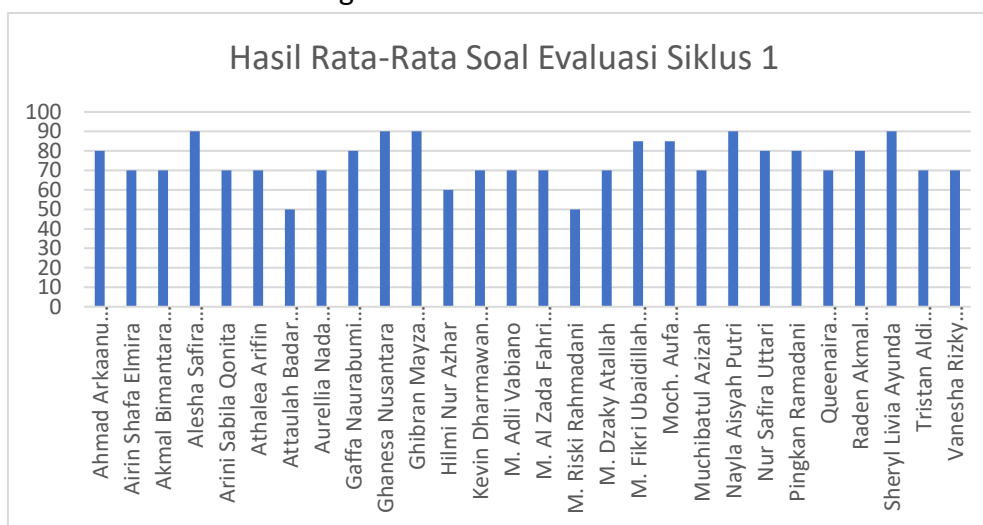
Gaya Belajar	Nama Siswa
Kinestetik	• Kevin Dharmawan

	<ul style="list-style-type: none"> • Alzada • Muhammad Dzaky • Gaffa Naurabumi
Auditori	<ul style="list-style-type: none"> • Athalea Arifin • Airin Shafa • Queenaira • Aurellia Nada • Akmal Bimantara • Alesha Safira • Vanesha Rizky
Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Raden Akmal • Hilmi Nur Azhar
Kinestetik Auditori	<ul style="list-style-type: none"> • Muchibatul Azizah • Nayla Aisyah • Ahmad Arkanu • Ghanesa Nusantara • Pingkan Ramadhani • Sheryl Livia
Visual Auditori	<ul style="list-style-type: none"> • Arini Sabira • Ghibran Mayza • Nur Safira Uttari
Visual Kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> • Moh. Aufa Izzuddiin • M. Adli Fabiano

Peneliti kemudian melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas dan mendapatkan informasi bahwa materi yang cukup banyak membuat beliau bingung akan menerapkan pembelajaran yang bagaimana, sehingga guru hanya memaparkan materi serta meminta peserta didik menyanyi lagu daerah untuk membangkitkan semangat serta membuat peserta didik tidak mengantuk dan tetap konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan. Selain itu hasil kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru memberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun selain buku. Guru juga meminta peserta didik untuk menghafal materi keberagaman yang ada di Indonesia tanpa menyajikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik. Akibatnya peserta didik merasa kurang tertarik dan bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Eman Nataliano Busa, 2023). Guru tersebut menyajikan fasilitas pembelajaran yang terbatas bagi peserta didik yang memiliki berbagai kebutuhan dan karakteristik yang beragam, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak dapat memenuhi karakteristik peserta didik yang beragam. Padahal kegiatan pembelajaran yang baik merupakan kegiatan pembelajaran yang menjadikan karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan dilakukan (Septianti & Afiani, 2020).

Siklus 1

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan persiapan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Perangkat dan media pembelajaran ini diperiksa oleh guru pamong dan dilakukan penilaian kesesuaian antara kegiatan dan materi yang akan dipaparkan. Setelah dirasa cukup, peneliti kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak 2x pertemuan dengan waktu 70 menit setiap pertemuannya. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi dan memberikan peserta didik *happy notes* supaya peserta didik dapat mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Hasil pelaksanaan pembelajaran tersebut diukur tingkat keberhasilannya melalui soal evaluasi dan mendapatkan hasil rata-rata sebagai berikut.



Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa 2 anak mendapatkan skor 50, 1 anak mendapatkan skor 60, 13 anak mendapatkan skor 70, 5 anak mendapatkan skor 80, 2 anak mendapatkan skor 85 dan 5 anak mendapatkan skor 90.

Apabila dicocokkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, maka dapat diketahui bahwa:

Nilai	Status	Jumlah	Presentase
>75	Belum tuntas	16	57,14%
≥75	Tuntas	12	42,85%

Hasil tersebut kemudian di olah oleh peneliti menggunakan rumus dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$Presentase\ Nilai\ Rata - Rata\ (NR) = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase\ Nilai\ Rata - Rata\ (NR) = \frac{2090}{2800} \times 100\%$$

$$Presentase\ Nilai\ Rata - Rata\ (NR) = 74,64\%$$

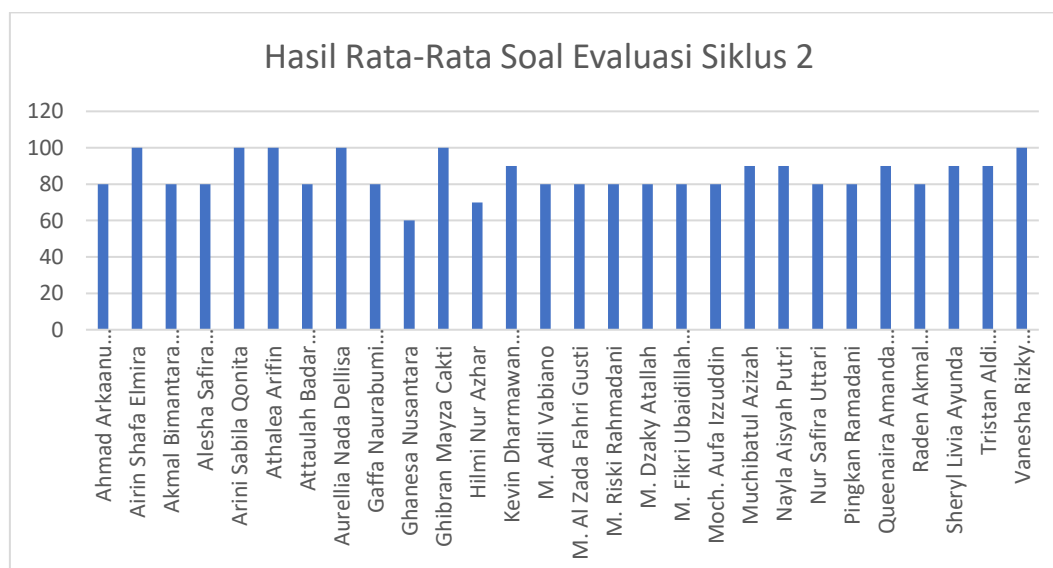
Hasil tersebut kemudian peneliti cocokkan dengan tabel kriteria taraf keberhasilan dan masih termasuk dalam kategori yang kurang. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat

diketahui bahwa peneliti perlu melakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pada tahapan refleksi, eneliti merefleksikan kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan pada siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran lancar dan sesuai dengan rencana yang telah tercantum dalam modul ajar. Presentase ketuntasan hasil belajar mengalami kenaikan yang cukup signifikan, dari 67,85% menjadi 74, 64%. Namun, hasil presentase tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan yang mana akan menjadi fokus peneliti untuk memperbaiki di siklus ke 2.

Siklus 2

Seperti siklus 1, pada tahap perencanaan peneliti melakukan persiapan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Perangkat dan media pembelajaran ini diperiksa oleh guru pamong dan dilakukan penilaian kesesuaian antara kegiatan dan materi yang akan dipaparkan. Setelah dirasa cukup, peneliti kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak 2x pertemuan dengan waktu 70 menit setiap pertemuannya. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi dan memberikan peserta didik *happy notes* supaya peserta didik dapat mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru. Peneliti juga menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Peneliti juga menmabhakan media konkret untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hasil pelaksanaan pembelajaran tersebut diukur tingkat keberhasilannya melalui soal evaluasi dan mendapatkan hasil sebagai berikut.



Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa 14 anak mendapatkan skor 80, 6 anak mendapatkan skor 90 dan 6 anak mendapatkan skor 100. Apabila dicocokkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, maka dapat diketahui bahwa:

Nilai	Status	Jumlah	Presentase
>75	Belum tuntas	0	0%
≥75	Tuntas	28	100%

Hasil tersebut kemudian di olah oleh peneliti menggunakan rumus dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai Rata – Rata (NR)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Nilai Rata – Rata (NR)} = \frac{2390}{2800} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Nilai Rata – Rata (NR)} = 85,35\%$$

Hasil tersebut kemudian peneliti cocokkan dengan tabel kriteria taraf keberhasilan dan termasuk dalam kategori yang baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa penelitian ini sudah berhasil.

Dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan *happy notes* yang diterapkan pada kelas 4C SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Nugroho (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasanah et al., 2020).

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *happy notes* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestast belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menyajikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk *game* yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Hal ini mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, memahami materi dengan cepat dan tepat, mengungkapkan ide atau gagasan dengan cepat dan tepat, bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan dapat berkolaborasi serta berkomunikasi dengan tim anggota kelompoknya untuk memecahkan suatu permasalahan atau soal yang telah disajikan oleh guru. Presentase ketuntasan peserta didik pada kegiatan pra-siklus adalah 32,14% sebanyak 9 peserta didik. Pembelajaran pada siklus I peserta didik yang mendapatkan nilai ketuntasan 12 peserta didik dengan presentase rata-rata sebesar 74,64%. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang mendapatkan nilai ketutasan adalah 28 peserta didik dengan presentase nilai rata-rata adalah 85,35%. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan *happy notes* memiliki dampak yang baik sehingga dapat meningkatkan prestasi eblajar peserta didik di kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang.

Daftar Rujukan

Annisa, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–

1358.

- Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar*. 15(1), 57–67.
- Dewi, I. A. G. B. P., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat dan Kemampuan Memori pada Proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 241–250. <https://doi.org/10.24843/jpu.2014.v01.i02.p03>
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset*, 2(1), 44–53.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap PRestasi Belajar Matematika Siswa. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 8(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Nuhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal an-Nuur, Subang – Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133–147.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- 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>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bayumedi Publisher. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=>

penelitian+tindakan+kela&ots=aXivWK2NNA&sig=RDaj4zOrsiMlvvI7MBNmAk7Afo&re
dir_esc=y#v=onepage&q=penelitian tindakan kela&f=false

Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328>

Yulawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>