

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KOTAK MISTERI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 133 LAMAKKARASENG

Oleh

Sitti Aisyah Utami.B¹, Muliadi², Muhammad Amin³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Negeri Makasar

Email:¹ Sittiaisyahutami@gmail.com,

² muliadi6452@unm.ac.id, ³ muh.amin@unm.ac.id

Article History:

Received: 09-11-2022

Revised: 11-11-2022

Accepted: 25-12-2022

Keywords:

Model pembelajaran Teams Games Tournament,
Meningkatkan hasil belajar PKN

Abstract: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan apakah dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT dan peningkatan hasil belajar PKN. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 133 Lamakkaraseng kecamatan Ulaweng kabupaten Bone Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng kecamatan Ulaweng kabupaten Bone, dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang terdiri dari 4 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, Penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan, baik pada aktivitas guru maupun siswa serta hasil belajar dalam mata pelajaran PKN dari siklus I dengan kualifikasi cukup (C) meningkat menjadi kualifikasi baik (B) di siklus II. Kesimpulan penelitian adalah penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng kecamatan Ulaweng kabupaten Bone.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri manusia. Tujuan pendidikan bagi manusia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Hal tersebut tercermin dalam fungsi dan tujuan pendidikan dalam Pasal 3 UU No.20 tahun 2003 (Suparlan,2015, h.30) menyebutkan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk mengembangkannya dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Setiap warga Negara berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dalam hal pendidikan yang ada di Indonesia diselenggarakan pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah Tinggi dan Pendidikan jenjang sekolah dasar adalah pendidikan SD/MI yang memiliki teknis pelaksanaan pendidikan berdasarkan kurikulum. Pendidikan merupakan salah satu sarana pembekalan ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan moral melalui kegiatan pembelajaran dan kegiatan lainnya terhubung dengan rencana pendidikan di suatu lembaga sekolah.

Pelaksanaan pendidikan di masa peralihan ini, sesuai dengan peraturan pemerintah yaitu pemerintah melakukan penyesuaian kebijakan untuk memberikan penguatan peran pemerintah daerah/kantor wilayah (kanwil)/ kantor Kementerian Agama (Kemenag) sebagai pihak yang paling mengetahui dan memahami kondisi, kebutuhan, dan kapasitas daerahnya. Pemberian kewenangan penuh dalam menentukan izin pembelajaran tatap muka tersebut berlaku mulai semester genap tahun ajaran dan tahun akademik 2020/2021, di bulan Januari 2021.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu mata pelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana siswa mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy, dan political participation* serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional. Menurut Azis (2018) tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warganegara yang baik yaitu warganegara yang sadar akan hak dan kewajibannya serta selalu berpikir kritis terhadap isu kewarganegaraan di negaranya serta mau mengikuti kemajuan teknologi modern. Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship Education*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Januari 2022 dengan observasi di kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng, ditemukan fakta bahwa: a) proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran; b) interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa belum berlangsung dengan baik sehingga ide atau argumentasi siswa tidak tersampaikan dengan baik; dan c) dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kreatif karena media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi belajar. Selain observasi yang dilakukan oleh peneliti juga diperoleh informasi melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester genap tahun ajaran 2021/2022 oleh guru kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng bahwa jumlah siswa kelas IV yang aktif tahun ajaran 2021/2022 yaitu 12 orang, sedangkan untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Adapun siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 5 (lima) orang atau (41,67%) dan yang mendapatkan nilai tidak tuntas terdapat 7 (tujuh) orang atau (58,33%).

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengatasi masalah tersebut dengan rencana menerapkan model *Kooperatif learning* tipe

Teams Games Tournament (TGT) yang berbantuan media kotak misteri karena model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang berbentuk tim dengan permainan yang sifatnya siswa berkompetisi atau bertanding sehingga siswa menjadi aktif berfikir dan disamping itu dalam permainan ini juga siswa termotivasi belajar untuk memperebutkan hadiah.

Terkait dengan penerapan model *Kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sejalan dengan hasil penelitian Mardany (2014) menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran TGT dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran PKn. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk Menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) yang berbantuan media kotak misteri dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*), dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media kotak misteri.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone dengan jumlah 12 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021/2022. Penelitian dimulai pada bulan Maret 2022 dan berakhir pada Juni 2022. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 133 Lamakkaraseng, Paenre'e Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone.

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas yang Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan seperti yang telah dirancang dalam penelitian di kelas. (Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2019, h.143) mengemukakan bahwa: "secara garis besar terdapat empat tahapan dalam PTK, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi".

Instrumen penelitian ini adalah peneliti. Karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono "Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri" (Sugiyono, 2016, h.222). Peneliti bertindak sebagai instrumen aktif karena dalam upaya untuk mengumpulkan data-data yang akan diperoleh di lapangan, sehingga data yang diperoleh benar dan lebih akurat. Adapun pedoman yang di gunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes berupa soal esai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013) "ada tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan. 1) *data reduction*; 2) *data display*; 3) *conclusion drawing/verification*" (h. 246).

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meliputi indikator

proses dan hasil. Dari segi proses aktivitas guru dan siswa ditandai dengan penyampaian pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pembelajaran PKn serta aktivitas siswa ditandai dengan kegiatan melaksanakan penerapan langkah-langkah model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PKn. Sedangkan dari segi hasil ditandai dengan skor perolehan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes yang diberikan guru dengan minimal nilai 70 sesuai dengan KKM yang ada di SDN 133 Lamakkaraseng Kecamatan Uluweng Kabupaten Bone dengan persentase kelulusan lebih dari atau sama dengan 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal hasil belajar siswa rendah yang diakibatkan oleh proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa belum berlangsung dengan baik sehingga ide atau argumentasi siswa tidak tersampaikan dengan baik, dan dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kreatif karena media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi belajar. Selain observasi yang dilakukan oleh peneliti juga diperoleh informasi melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester genap tahun ajaran 2021/2022 oleh guru kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng bahwa jumlah siswa kelas IV yang aktif tahun ajaran 2021/2022 yaitu 12 orang, sedangkan untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Adapun siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 5 (lima) orang atau (41,67%) dan yang mendapatkan nilai tidak tuntas terdapat 7 (tujuh) orang atau (58,33%).

Berikut hasil ulangan tengah semester pada kondisi awal

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KKM 70)	Keterangan
1	RA	L	48	Tidak Tuntas
2	FR	L	80	Tuntas
3	MAA	P	60	Tidak Tuntas
4	RV	L	45	Tidak Tuntas
5	KL	P	70	Tuntas
6	MI	L	70	Tuntas
7	SW	L	57	Tidak Tuntas
8	AA	P	72	Tuntas
9	NV	P	50	Tidak Tuntas

10	MA	L	55	Tidak Tuntas
11	NR	P	75	Tuntas
12	AD	L	50	Tidak Tuntas
Jumlah			732	Kurang
Rata-Rata			61	
Presentase Ketuntasan Belajar			41,67 %	
Presentase Ketidaktuntasan Belajar			58,33 %	

HASIL PENELITIAN SIKLUS I

- **Perencanaan** : Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang berkonsultasi dengan guru kelas IV dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru menyamakan persepsi tentang pokok bahasan yang akan diajarkan, dimana peneliti nantinya yang akan bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) Menelaah kurikulum dan silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menganalisis materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, 2) Mengatur jadwal, 3) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaboratif yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, 4) Membuat Lembar Kegiatan Peserta Didik Siswa (LKPD) disetiap pertemuan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, 5) Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dalam rangka membantu siswa memahami materi pelajaran, seperti buku siswa dan buku guru, 6) Membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa, untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah dibuat dan 7) Membuat soal-soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan yang diberikan pada akhir siklus.
- **Tindakan**: Tahap tindakan merupakan tahapan pengimplementasian rencana tindakan yang telah disusun bersama dengan guru kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng. Kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan oleh calon peneliti dan dibantu oleh guru kelas IV SDN 133 lamakkaraseng. Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.
- **Hasil belajar**: Hasil pelaksanaan siklus I nilai keterlaksanaan indikator aktivitas guru pada siklus I yaitu 60%, sedangkan nilai keterlaksanaan indikator aktivitas siswa pada siklus I yaitu 46,60%. Serta hasil perolehan Tes akhir siklus I hanya 6 (50%) siswa yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 70 dan 6 (50 %) siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.
- **Refleksi**: Berdasarkan analisis dan refleksi siklus I dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa kelas IV SDN 133 lamakkaraseng kecamatan Uluweng kabupaten Bone belum optimal karena tingkat penguasaan siswa belum sesuai dengan yang diharapkan, dan

dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus I belum berhasil. Peneliti dalam hal ini sebagai guru perlu melakukan penyempurnaan berkaitan dengan kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan merencanakan siklus II.

Berikut hasil tes siklus I

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KKM 70)	Keterangan
1	RA	L	55	Tidak Tuntas
2	FR	L	85	Tuntas
3	MAA	P	70	Tuntas
4	RV	L	50	Tidak Tuntas
5	KL	P	75	Tuntas
6	MI	L	80	Tuntas
7	SW	L	65	Tidak Tuntas
8	AA	P	80	Tuntas
9	NV	P	67	Tidak Tuntas
10	MA	L	68	Tidak Tuntas
11	NR	P	80	Tuntas
12	AD	L	65	Tidak Tuntas
Jumlah			845	Cukup
Rata-Rata			70	
Presentase Ketuntasan Belajar			50 %	
Presentase Ketidak Tuntasan Belajar			50 %	

HASIL PENELITIAN SIKLUS II

- **Perencanaan:** Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang berkonsultasi dengan guru kelas IV dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru menyamakan persepsi tentang pokok bahasan yang akan diajarkan, dimana peneliti nantinya yang akan bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) Menelaah kurikulum dan silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menganalisis materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, 2) Mengatur jadwal, 3) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaboratif yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, 4) Membuat Lembar Kegiatan Peserta Didik Siswa (LKPD) disetiap pertemuan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, 5) Menyiapkan sumber belajar yang

diperlukan dalam rangka membantu siswa memahami materi pelajaran, seperti buku siswa dan buku guru, 6) Membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa, untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah dibuat dan 7) Membuat soal-soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan yang diberikan pada akhir siklus.

- **Tindakan:** Tahap tindakan Merupakan tahapan pengimplementasian rencana tindakan yang telah disusun bersama dengan guru kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng. Kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan oleh calon peneliti dan dibantu oleh guru kelas IV SDN 133 lamakkaraseng. Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- **Hasil belajar:** Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil pembelajaran PKn. Hal ini ditunjukkan pada hasil tes akhir siklus II yang memperlihatkan bahwa dari 12 siswa, 10 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 83,33 % dan 2 orang yang tidak tuntas dengan persentase 16,67% (lampiran 17). Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar siswa telah meningkat dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Berikut hasil tes siklus II

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KKM 70)	Keterangan
1	RA	L	67	Tidak Tuntas
2	FR	L	97	Tuntas
3	MAA	P	85	Tuntas
4	RV	L	65	Tidak Tuntas
5	KL	P	90	Tuntas
6	MI	L	90	Tuntas
7	SW	L	75	Tuntas
8	AA	P	95	Tuntas
9	NV	P	82	Tuntas
10	MA	L	85	Tuntas
11	NR	P	90	Tuntas
12	AD	L	80	Tuntas
Jumlah			1.001	Baik
Rata-Rata			83	
Presentase Ketuntasan Belajar			83,33%	
Presentase Ketidak Tuntasan Belajar			16,67 %	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian terdiri dari aktivitas guru dan siswa dalam

meningkatkan hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran (mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa), apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan model pembelajaran TGT. Selanjutnya, guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap inti, Pada tahap penyajian materi guru menjelaskan materi toleransi dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dan materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari setelah guru telah selesai menyampaikan materi kemudian guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok heterogen yang berjumlah 3-5 orang setiap kelompok, setelah siswa duduk bersama kelompoknya guru akan membagikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang didalamnya berupa materi dan soal yang akan dikerjakan secara berkelompok. Kemudian tahapan ketiga yaitu bermain *games*, *games* yang dimainkan yaitu berupa kotak misteri cara bermain *games* kotak misteri yaitu dengan mengutus 3 orang masing-masing setiap kelompoknya yang akan berkesempatan mengambil bola yang berisikan soal secara bergantian dengan kelompok lain setelah mendapatkan bola yang berisikan soal maka siswa akan menjawab pertanyaan sesuai yang mereka dapatkan. Tahapan keempat yaitu *tournament*, *tournament* diadakan setelah melakukan *games* dan yang mendapatkan skor tertinggi dalam bermain *games* akan berhak menentukan materi yang akan digunakan untuk bermain *tournament* dan berhak juga menentukan materi apa yang harus dimainkan kelompok lawannya setelah materi sudah ditentukan siswa akan duduk di meja *tournamnet* yang terdapat 3 meja yang setiap mejanya diisi dengan perwakilan kelompok yang memiliki tingkat kecerdasan yang sama adapun waktu yang diberikan untuk melakukan *tournament* yaitu meja satu (3 menit), meja dua (2 menit) dan meja tiga (1 menit) yang akan diputar sebanyak tiga kali. Tahapan terakhir yaitu penghargaan kelompok setelah melakukan *tournament* dan menjumlah skor perolehan maka yang mendapatkan skor yang paling tinggi akan berhakmendapatkan hadiah. Pada kegiatan akhir, disetiap siklus siswa diberikan tes formatif. Guru melakukan refleksi pembelajaran dan pesan-pesan moral. Kemudian dengan bimbingan guru siswa membaca doa setelah belajar secara bersama sama, memberikan salam penutup dan siswa akan beristirahat.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan kategori cukup. karena siswa belum memahami langkah pelaksanaan model pembelajaran TGT, terlebih pada saat guru memberi arahan serta petunjuk kepada siswa yang belum terbiasa berhadapan dengan guru, serta keterampilan guru yang masih kurang dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran tersebut.

Pada pembelajaran siklus I, persentase hasil belajar siswa belum mencapai pada KKM. Namun pada pembelajaran siklus II, faktor yang menyebabkan ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus I tidak terulang lagi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Selanjutnya, rekapitulasi hasil belajar mengalami peningkatan cukup optimal dengan persentase ketuntasan dari data awal 41,67% kualifikasi kurang (K), meningkat pada siklus

I 50% kualifikasi cukup (C), dan mengalami peningkatan pada siklus II 83,33% kualifikasi baik (B).

Keberhasilan belajar pada siklus II berdasarkan penilaian proses dan akhir sejalan dengan pendapat Nawawi (Susanto, 2013:5) yang mengungkapkan bahwa "Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu". Perubahan-perubahan tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase pelaksanaan hasil observasi guru maupun siswa pada setiap siklus.

Penelitian yang dilakukan selama II siklus tersebut, tentunya memiliki hambatan-hambatan seperti:

1. Materi yang cukup panjang sehingga mengakibatkan materi harus dirinci sedemikian rupa agar tidak membutuhkan waktu yang terlalu banyak.
2. Pembuatan soal yang membutuhkan waktu karena jawaban dari soal dapat beragam hal ini dikarenakan soal berjenis esai.
3. Pembagian kelompok sempat mengalami kendala, karena siswa tidak ingin bersama salah satu temannya yang memiliki kepribadian Introvert. Pada akhirnya kelompok ditetapkan oleh guru kelasnya sebelum penelitian berlangsung.
4. Peneliti menggunakan model yang sama selama 4 kali pertemuan sehingga membuat suasana kelas kurang menyenangkan, LKS dan soal yang serupa.

Hambatan-hambatan yang telah dikemukakan tersebut, berkat kerja sama dengan guru kelas dan siswa akhirnya semua bisa teratasi dengan baik. Berdasarkan data hasil belajar siklus II, maka penelitian tentang penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng Kecamatan Ualweng Kabupaten Bone telah berhasil dengan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tingkat keberhasilan tindakan pada penelitian ini dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dengan demikian, penelitian ini dianggap selesai dan dihentikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng Kecamatan Ualweng Kabupaten Bone. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dari siklus I dengan kategori Cukup menjadi kategori Baik di siklus II sehingga mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Bagi guru agar menerapkan model pembelajaran TGT sebagai suatu alternative dalam pembelajaran PKn, sehingga situasi pembelajaran dapat menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Bagi para peneliti berikutnya agar mengembangkan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kompetensi siswa seperti hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto,S., & Suhardjono,S. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Ayu A, Aisha N, Hendriani A, Heryanto D. Penerapan Strategi Pq4R Dalam Meningkatkan. 2019;4(I):329–39.
- [3] Darmawan,D., & Prmasih. 2015. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [4] Fathurrohman., & wuryandani,W. 2017. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Nuhalitera.
- [5] Huda, Miftahul. 2019. Model-Model pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- [6] Mukhosin J al. Penggunaan model pembelajaran kooperatif pkn materi lembaga negara kelas iv sdn kucur 1 oleh : 2011.
- [7] Muliadi, M. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Guling Belakang Dengan Menerapkan Pendekatan PAIKEM Pada Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 3(3), 241–248.
- [8] Munadi, yudhi. 2013. Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru). Jakarta:Gaung Persada Pers.
- [9] Nugraheni, Aninditya S. 2012. Penerapan Strategi *Cooperative Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pedagogia.
- [10] Penelitian AJ, Negeri SD, Kebumen K. Basrowi, Suwandi, Prosedur Penelitian Tindakan Kelas, (Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia, 2008), hlm. 28. 1 45. 2013;45–52.
- [11] Rahmat. KAJIAN PEMBELAJARAN PKn MI / SD. Kaji Pembelajaran PKn MI. 2021;1–121
- [12] Rosyid,A.R., & Mustajab. 2019. Prestasi Belajar. Malang: Literasi Nusantara.
- [13] Rusman. 2016. Model-Model pembelajaran. Jakarta: Rajadrafindo Persada.
- [14] Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- [15] Shoimin,A. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [16] Sugiyono. 2016. Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [17] Suparlan. 2015. Manajemen Berbasis Sekolah dari Teori Sampai Dengan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- [18] Suprijono, A. 2009. Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM. Pustaka Pelajar.
- [19] Uno, Hamzah, B. dan Satria Koni. 2014. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [20] Zusnani, I. 2013. Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP. Jakarta: Tugu Publisher.