

---

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN

Ayu Riza Fitria

Universitas Labuhan Batu

E-mail: ayurizafitria13@gmail.com

---

### Article History:

Received: 02 Juli 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 23 Juli 2025

### Keywords:

Model Pembelajaran Kooperatif  
*Times Games Tournament*,  
Hasil Belajar Siswa, PPKn.

**Abstract:** Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dikarenakan kebosanan dalam pembelajaran di kelas dan keterpusatan kepada guru sebagai sumber utama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10-5. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan setiap siklus. Pada pra siklus menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 53%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 89%. Selanjutnya dilakukan siklus 2 yang mana didapati juga peningkatan menjadi 88%. Persentase ketuntasan yang di dapat di siklus 2, menunjukkan sudah tercapainya syarat ketuntasan yaitu pada rentang 85%. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada pra siklus menunjukkan rata-ratanya sebesar 74. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 78. Selanjutnya dilakukan siklus 2 yang mana didapati juga peningkatan menjadi 84.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan di tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Pendidikan disekolah mempunyai tujuan untuk mengubah pelajar atau siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik sebagai pelajar. Perubahan yang terjadi dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode maupun kegiatan praktek untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar (Amina, 2016).

Menurut Permendiknas No. 22 tentang standar isi bahwa pendidikan kewarganegaraan bukan hanya menyampaikan konsep-konsep pengetahuan semata, akan tetapi juga harus dapat membimbing peserta didik menjadi warga masyarakat yang memiliki tanggung jawab, paham akan hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang baik, dapat berfikir rasional, kritis dan kreatif

---

(Hidayati, 2019).

PPKn juga sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan, kepribadian, watak, sopan santun, sikap toleransi, saling menghargai, dan rasa kepedulian dengan sesama. Namun, sering sekali PPKn dianggap sebagai pelajaran yang kurang penting, membosankan bahkan sebagian siswa mengacuhkannya. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran di sekolah masih sangat konvensional yaitu guru menjadi pusat pembelajaran dan menggunakan metode ceramah saat pembelajaran. Akibatnya materi yang diberikan oleh guru kurang maksimal diterima oleh siswa dan hasil belajar siswa menurun (Sulastri, 2016). Hal ini sejalan dengan yang ditemui peneliti saat melakukan observasi. Selama observasi, peneliti menemukan masalah, seperti kebosanan dalam pembelajaran di kelas dan keterpusatan kepada guru sebagai sumber utama pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal.

Untuk menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan bimbingan kepada siswa, diperlukan pengorganisasian kelas yang baik. Maka langkah penting yang harus dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang inovatif yaitu salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dicetuskan oleh Johns Hopkins, kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetisi dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Lintang Ariningtyas, 2024). Metode TGT menjadikan interaksi antara siswa dan guru berjalan dengan baik yaitu dengan cara tanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada teman yang lain dan disertai permainan dan turnamen antar kelompok (Alfina Alawiyah, 2023). Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn”.

## **LANDASAN TEORI**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan model TGT untuk memperkuat penelitian ini. Beberapa penelitian terkait tercantum di bawah ini.

Pertama, penelitian Nur Maghfiroh dkk (2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis 01 Surabaya dengan melibatkan 27 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi perkalian. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 37,04% pada pra siklus menjadi 85,19% pada siklus 2. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa ini juga ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Implementasi model TGT telah

.....

berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian bilangan cacah. Oleh karena itu, disarankan agar model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kedua, penelitian Eliza (2011) dengan judul Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran PKn di SMPN 1 Padang. Menurut peneliti dalam penelitian ini, penerapan Model Pembelajaran TGT dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar PKn di kelas VII E Int SMPN 1 Padang, yaitu dimensi berpartisipasi dalam kelompok, dari 61 % naik menjadi 83% (sangat tinggi), dimensi mengisi LKS naik dari 53% menjadi 86%, dimensi menunjuk untuk bertanya naik dari 40% menjadi 50%, dan menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman dari 42% menjadi 58%.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan yaitu Model Kemmis & McTaggart. Model ini merupakan penelitian tindakan yang terdiri dari empat tahap yaitu: rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Prio Utomo, 2024). Penelitian ini dilakukan dengan cara berurutan sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan, Apabila dari keempat tahapan tersebut didapati hasil yang belum mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu nilai KKTP sebesar 75 yang disesuaikan dengan aturan di SMA Negeri 3 Rantau Utara, persentase ketuntasan 85% dan rata-rata kelas 75, maka akan dilaksanakan lagi pada siklus selanjutnya.



**Gambar 1. Tahap Penelitian PTK Model Kemmis & McTaggart**

Subjek pada penelitian ini adalah semua siswa kelas 10-5 SMA Negeri 3 Rantau Utara dengan jumlah siswa 36 orang, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 23 perempuan. Pada pembelajaran menggunakan TGT nantinya, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 7 sampai 8 orang. Pada akhir setiap siklus, siswa menerima tes formatif kognitif untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa. Instrumen tes yang digunakan berupa 5 soal uraian mengenai materi mengenali, menyadari, dan menghargai keragaman identitas. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif komparatif. Analisis ini berfungsi untuk membandingkan hasil dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

Dalam menentukan nilai-rata kelas dan persentase ketuntasan, peneliti menggunakan rumus dari Daryanto (2014) yaitu:

1. Rata-rata kelas

$$\bar{X} \equiv \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

2. Persentase ketuntasan

$$\bar{P} \equiv \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

$\sum \text{siswa yang tuntas belajar}$  = Jumlah semua yang tuntas belajar

$\sum \text{siswa}$  = Jumlah siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, menggunakan buku paket, dan soal evaluasi dari LKPD. Pada pembelajaran pra siklus ini, peneliti juga mencoba melakukan interaksi pada siswa melalui tanya jawab. Namun dalam kegiatan tanya jawab, hanya sedikit yang merespon. Sehingga kondisi seperti ini akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada pra siklus.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus**

| No. | Aspek                                           | Jumlah |
|-----|-------------------------------------------------|--------|
| 1.  | Total siswa kelas 10-5                          | 36     |
| 2.  | Total siswa kelas 10-5 yang mencapai KKTP       | 19     |
| 3.  | Total siswa kelas 10-5 yang belum mencapai KKTP | 17     |
| 4.  | Nilai tertinggi                                 | 85     |
| 5.  | Nilai terendah                                  | 65     |
| 6.  | Rata-rata nilai kelas                           | 74     |
| 7.  | Persentase ketuntasan                           | 53%    |

Dari hasil pra siklus yang tertuang pada tabel diatas, terlihat rendahnya persentase ketuntasan siswa dan nilai rata-rata kelas yang berada di bawah KKTP. Sehingga hal ini membuktikan bahwa sebagian siswa belum menguasai materi secara baik. Penyebabnya yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan efektif sehingga kurang terlibatnya siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa

dapat naik secara signifikan pada siklus selanjutnya.

## 2. Hasil Belajar Siklus 1

Rancangan penelitian siklus 1 terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan terdiri dari penyusunan modul pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). dan lembar kegiatan (LKPD) kelompok untuk 5 kelompok, serta penyiapan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun. Dalam mengukur keberhasilan pembelajaran, peneliti menyusun tes formatif dalam bentuk soal uraian. Pada tahap observasi, peneliti mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kemudian untuk refleksi, peneliti melakukan refleksi pembelajaran. Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 1.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1**

| No. | Aspek                                           | Jumlah |
|-----|-------------------------------------------------|--------|
| 1.  | Total siswa kelas 10-5                          | 36     |
| 2.  | Total siswa kelas 10-5 yang mencapai KKTP       | 25     |
| 3.  | Total siswa kelas 10-5 yang belum mencapai KKTP | 11     |
| 4.  | Nilai tertinggi                                 | 88     |
| 5.  | Nilai terendah                                  | 70     |
| 6.  | Rata-rata nilai kelas                           | 78     |
| 7.  | Persentase ketuntasan                           | 69%    |

Dari hasil siklus 1 yang tertuang pada tabel diatas, terlihat perbandingan hasil belajar siswa pra siklus dan siklus 1 yaitu rata-rata nilai kelas yang awalnya 74 menjadi 78. Perubahan rata-rata ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berjalan efektif. Sementara untuk persentase ketuntasan, perbandingannya yaitu dari 53% menjadi 69%. Meskipun perubahan untuk persentase ketuntasan belum optimal, namun tetap terlihat adanya peningkatan persentase. Maka untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa, pada siklus selanjutnya peneliti akan mengembangkan variasi soal serta memberi perhatian khusus pada siswa yang masih mengalami kesulitan.

## 3. Hasil Belajar Siklus 2

Penelitian siklus 2 merupakan perbaikan pelaksanaan di siklus 1. Pada siklus 2 ini, peneliti menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menarik lagi, serta menggunakan media pembelajaran yang variatif serta permainan edukasi kelompok yang lebih menarik. Selain itu, peneliti juga melakukan pengembangan variasi soal dan pemberian perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan. Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 2.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 2**

| No. | Aspek                                           | Jumlah |
|-----|-------------------------------------------------|--------|
| 1.  | Total siswa kelas 10-5                          | 36     |
| 2.  | Total siswa kelas 10-5 yang mencapai KKTP       | 32     |
| 3.  | Total siswa kelas 10-5 yang belum mencapai KKTP | 4      |
| 4.  | Nilai tertinggi                                 | 95     |
| 5.  | Nilai terendah                                  | 73     |

|    |                       |     |
|----|-----------------------|-----|
| 6. | Rata-rata nilai kelas | 84  |
| 7. | Persentase ketuntasan | 88% |

Dari hasil siklus 2, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah rekapitulasi perbandingan hasil belajar pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa**

| No. | Aspek                                           | Pra Siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|-----|-------------------------------------------------|------------|----------|----------|
| 1.  | Total siswa kelas 10-5                          | 36         | 36       | 36       |
| 2.  | Total siswa kelas 10-5 yang mencapai KKTP       | 19         | 25       | 32       |
| 3.  | Total siswa kelas 10-5 yang belum mencapai KKTP | 17         | 11       | 4        |
| 4.  | Nilai tertinggi                                 | 85         | 88       | 95       |
| 5.  | Nilai terendah                                  | 65         | 70       | 73       |
| 6.  | Rata-rata nilai kelas                           | 74         | 78       | 84       |
| 7.  | Persentase ketuntasan                           | 53%        | 69%      | 88%      |

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10-5. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan setiap siklus. Pada pra siklus menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 53%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 89%. Selanjutnya dilakukan siklus 2 yang mana didapati juga peningkatan menjadi 88%. Persentase ketuntasan yang di dapat di siklus 2, menunjukkan sudah tercapainya syarat ketuntasan yaitu pada rentang 85%. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada pra siklus menunjukkan rata-ratanya sebesar 74. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 78. Selanjutnya dilakukan siklus 2 yang mana didapati juga peningkatan menjadi 84.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), dimana model ini membuat siswa dapat belajar secara aktif dan kolaboratif dalam kelompok. (2) Dalam model TGT, terdapat kompetisi sehingga meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. (3) Penggunaan berbagai macam permainan dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dijadikan sebagai alternatif ataupun solusi bagi pendidik untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Pertama-tama peneliti berterimakasih kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah dan perlindungan-Nya yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan

penelitian ini dengan baik dan tepat waktu. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Dosen-dosen Universitas Labuhan Batu yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dalam proses pengerjaan penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik. Tak lupa juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang sudah mendukung peneliti dalam doa dan materi. Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Alfina Alawiyah, J. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Amina, S. (2016). Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn Melalui Penerapan Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas IV SD Negeri Sibe. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11), 1-14.
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Penerbit Gava Media.
- Eliza, G. (2011). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PKn di SMPN 1 Padang. *Demokrasi*, 10(1), 35-44.
- Hidayati, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 92-96.
- Lintang Ariningtyas, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 774-782.
- Nur Maghfiroh, B. W. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna*, 2(6), 84-96.
- Prio Utomo, N. A. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1-19.
- Sulastri, J. d. (2016). Pemanfaatan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SDN 1 Toili. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(1), 176-186.