

Penggunaan Model *Teams Games Tournament* dengan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Anna Naranlele ^{a,1}, Lisye Salamor ^{a,2*}, Nathalia Yohana Johannes ^{a,3}

^a Universitas Pattimura Ambon, Indonesia

² lisyesalamor12@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 September 2024;
Revised: 18 September 2024;
Accepted: 26 September 2024.

Kata-kata kunci:

Teams Games Tournament;
Ice breaking; Hasil Belajar;
Sekolah Dasar.

Keywords:

Teams Games Tournament
Ice Breaking
Learning Outcomes
Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan ice breaking dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas V. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa dan seorang guru sebagai fasilitator. Data dianalisis melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. Perhitungan N-Gain Score sebesar 0,76 menunjukkan kategori efektivitas tinggi. Dengan demikian, penggunaan model TGT berbantuan ice breaking efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

ABSTRACT

Writing Books as an Active Learning Method in the Introduction to Basic Mathematics Course. This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model integrated with ice breaking in enhancing students' learning outcomes in Civic Education for fifth-grade students. Additionally, this study evaluates the differences in learning outcomes before and after implementing the model. The research employs a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The study involved 20 students and a teacher as a facilitator. Data were analyzed by comparing pre-test and post-test scores. The findings indicate a significant improvement in students' learning outcomes, with mastery learning increasing from 20% in the first cycle to 95% in the second cycle. The N-Gain Score calculation of 0.76 categorizes the effectiveness as high. Thus, the use of the TGT model assisted by ice breaking is effective in improving students' learning outcomes in Civic Education.

Copyright © 2024 (Anna Naranlele, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Naranlele, A., Salamor, L., & Johannes, N. Y. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament dengan Ice Breaking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 65–61.
<https://doi.org/10.56393/didactica.v4i2.2821>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Setiap siswa memiliki karakteristik unik dalam berpikir serta memahami materi pelajaran. Didalam kegiatan belajar di kelas, pemilihan model pembelajaran memegang peranan krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Guru menerapkan berbagai strategi pengajaran yang bervariasi, hingga metode yang diterapkan bisa memengaruhi tingkat pemahaman serta hasil belajar siswa, baik secara positif maupun negatif (Purwa kusuma et al, 2018).

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam sebuah kelas berperan penting dalam menentukan efektivitas proses belajar. Pemilihan model yang tepat bisa meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa mendapat hasil yang maksimal. Dengan demikian, seorang guru harus menerapkan banyak permodelan, strategi, serta media belajar yang beragam supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Dari (Faisalina, 2020). *Model Teams Games Tournament* (TGT) ialah pendekatan belajar yang mendorong siswa supaya ikut serta secara aktif dalam proses belajar serta menekankan kerja sama dengan rekan satu kelompoknya, hingga pembelajaran menjadi lebih efektif serta hasil belajarnya mengalami peningkatan (Idanta et al. 2022).

Seorang guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan dalam pengelolaan kelas guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai fasilitator yang terus berinovasi dalam memperbarui metode pembelajaran agar lebih efektif serta efisien. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menarik, guru bisa mendorong siswa untuk lebih fokus, meningkatkan pemahaman materi, serta mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Dengan demikian, guru harus memiliki keterampilan dalam pengelolaan belajar yang bisa merangsang minat siswa serta memotivasi mereka untuk terus belajar.

Berlandaskan hasil observasi Awal yang dilaksanakan pada SD Negeri 41 Ambon tanggal 04 April 2024, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn, diantaranya: (1) siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat menerima materi, (2) daya serap siswa terhadap penjelasan guru masih dikategorikan rendah, serta (3) metode belajar yang diterapkan tetap bersifat konvensional, hingga kurang menarik minat serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. *Model pembelajaran konvensional* ialah sebuah kegiatan belajar yang bersentral di guru serta tidak mendorong siswa didalam berinteraksi dikelas. (4) ketika proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa tidak memperhatikan diantaranya melamun serta mengantuk. Perihal berikut berdampak ketika guru memberi pertanyaan pada siswa, yang kemudian tidak bisa dijawab sebab tidak memahami materi yang dijelaskan guru. (5) siswa tidak aktif serta bersemangat didalam mengikuti kegiatan belajar, apalagi proses pembelajarannya dilakukan pada siang hari. (6) siswa belum bisa menerapkan nilai-nilai Pancasila didalam hidup di sekitaran sekolah.

Hasil wawancara dengan salah satu wali kelas V SD Negeri 41 Ambon menyatakan bahwasanya: (1) siswa kurang memahami materi ketika dalam proses pembelajaran guru menerapkan metode ceramah serta metode berbasis masalah (PBL). (2) tingkat pemahaman siswa dikatakan bahwasanya ada siswa yang tuntas serta ada siswa yang tidak tuntas. (2) masih ditemui sejumlah siswa yang belum mendapat ketuntasan dalam mata pelajaran PPKn, khususnya untuk materi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Dikatakan siswa yang belum tuntas sebab masih memiliki nilai KKM <70.

Berlandaskan ruusan masalah yang terjadi di SD Negeri 41 Ambon, bahwasanya guru kelas sudah pernah menerapkan model TGT di kelas, namun Belum pernah menerapkan Model TGT Pada mata pelajaran PPKn hingga peneliti tertarik untuk menggunakan Model TGT dengan berbantuan *Ice Breaking* pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila, model pembelajaran berikut mampu membangun suasana belajar yang dinamis, interaktif, serta mencegah rasa jenuh serta bosan di kalangan siswa. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sering kali menjadi hambatan dalam mendapat hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, penelitian berikut dilaksanakan dengan harapan bisa meningkatkan keterlibatan siswa serta memperbaiki capaian belajar mereka.

Metode

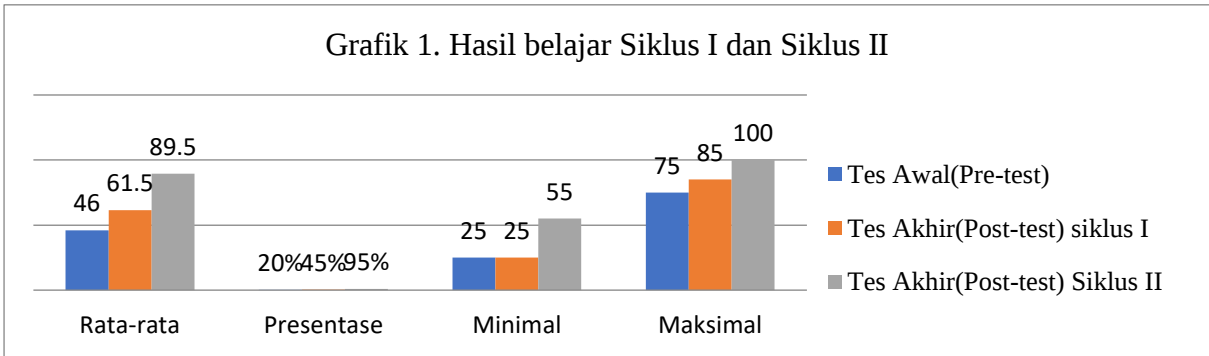
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh data secara langsung dari lapangan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengumpulkan informasi secara sistematis mengenai efektivitas penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan ice breaking dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan ini membentuk pola berulang yang dikenal sebagai siklus, yang menjadi elemen kunci dalam PTK. Siklus dalam PTK memungkinkan perbaikan secara bertahap melalui intervensi yang dilakukan berulang kali hingga diperoleh hasil yang optimal serta ketuntasan belajar yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Hasil dan pembahasan

Riset berikut bermaksud didalam mengkaji efektivitas permodelan belajar *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* didalam mendorong peningkatan hasil belajar PPKn untuk materi Nilai-Nilai Pancasila bagi siswa kelas V SD Negeri 41 Ambon. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa, yang dibagi menjadi 10 siswa laki-laki serta 10 siswa perempuan. Riset berikut dilaksanakan didalam dua siklus dengan menerapkan metode akumulasi data yakni observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Analisis peningkatan hasil belajar dilaksanakan dengan membandingkan nilai tes awal serta tes akhir dari setiap siklus. Temuan penelitian mengindikasi bahwasanya penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* secara signifikan bisa meningkatkan pemahaman siswa untuk materi Nilai-Nilai Pancasila didalam kehidupan keseharian. Peningkatan hasil belajar berikut bisa dicermati dari tabel serta grafik yang disajikan berikut;

Tabel 1. Hasil belajar siklus I dan siklus II Kelas V SD Negeri 41 Ambon

Nilai	Siklus I				Siklis II			
	Rata-Rata	Presentase	Min	Max	Rata-rata	Presentase	Min	Max
<i>Pre-test</i>	46	20%	25	75	-	-	-	-
<i>Post-test</i>	61.5	45%	25	85	89.5	95%	55	100



Berlandaskan tabel serta grafik yang disajikan, terlihat bahwasanya untuk siklus I, peningkatan hasil belajar siswa masih belum menyentuh target ketuntasan. Perihal berikut bisa dicermati dari hasil tes awal dimana rata-ratanya bernilai 46, nilai terendah 25, nilai tertinggi 75, serta tingkat ketuntasan

hanya 20%. Sesudah dilaksanakan tes akhir untuk akhir siklus I, terjadi peningkatan dimana rata-ratanya bernilai 61,5, nilai terendah tetap 25, nilai tertinggi 85, serta persentase ketuntasan naik menjadi 45%. Pada siklus II, sesudah dilaksanakan tindakan lebih lanjut, hasil belajar siswa ditemui adanya kenaikan yang signifikansi. Berlandaskan tes akhir siklus II, rata-rata nilainya naik ke 89, dimana nilai terendahnya 55, nilai tertingginya 100, serta persentase ketuntasan mencapai 95%. Dengan demikian, hasil belajar siswa sudah melampaui KKM >70, mengindikasikan keberhasilan penerapan model pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 2. Hasil uji N-Gane

N-Gane Scor	N-Gane Presentase	Kriteria
0.76	76.42%	Tinggi

Berlandaskan hasil Uji N-Gane Dari tabel 4 di atas, perhitungan N-Gane bisa diketahui bahwasanya kategori tafsiran presentasinya 76,42% termasuk dalam kategori efektif sebab nilai presentasinya berada >76 Sedangkan skor N-Gane 0,76 termasuk dalam kategori tinggi sebab nilai $G > 0,7$ kemudian bisa diambil kesimpulan bahwasanya tingkat efektivitas pembelajaran dengan penggunaan model TGT Berbantuan *Ice breaking* masuk dalam kategori tinggi demi mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 41 Ambon

Simpulan

Berlandaskan proses pembelajaran yang sudah berlangsung selama dua siklus serta hasil analisis yang dilaksanakan, bisa diambil kesimpulan bahwasanya : penerapan *Model Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 41 Ambon pada mata pelajaran PPKN, dengan Tingkat ketuntasan belajar dari siklus 1 ke siklus II memiliki perubahan yang sangat pesat bisa dicermati dari nilai *pre-test* 20% sesudah melaksanakan tindakan pemberian *post-test* siklus I serta II mengalami kenaikan 95% yang dimana hasil belajar siswa mencapai ketuntasan dengan Uji N-Gane masuk dalam kategori Tinggi sebab nilai N-Gane 0.76 lebih dari >0.7 dengan tafsiran presentasinya 46% termasuk dalam kategori efektif.

Referensi

- Astriana, M., & Et.al. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Mosharafa*, 5(3), 63–74
- Agung, A. D. (2012). Pelaksanaan pembelajaran ipa berbasis lingkungan alam sekitar kelas iii di sd islam terpadu ibnu mas'ud kulon progo skripsi. *Skripsi*, 20, 10–38.
- Amral, S.Pd., M.Pd. & ASMAR, S.Pd., M. P. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. Guepedia
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300.
- Dyta, S. (2018). Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, December, 7.
- Elfinida, A. K., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Islam, U., Profesor, N., Haji, K., & Purwokerto, Z. (2023). *Pengaruh Pemberian Reward Dan Ice Breaking Dalam Mata Pelajaran Ppkn*.
- Faisalina, S. A. (2020). Penerapan Ice Breaker dalam Strategi Pembelajaran Berbantu Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Kelas I. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 360. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45863>
- Hidayat, I. (2019). 50 Strategi Pembelajaran Populer. Diva Press.
- Idanta, Zikri Putra, Tin Indrawati, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu, Pendidikan Universitas, and Negeri Padang. 2022. “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang.” 5(1)
- Indiarto, T. B. (2023). Peran dan Tantangan Tenaga Pendidik dalam Pembelajaran di Era Digital. *Proceedings Series of Educational Studies*, 413–424.

- <http://dx.doi.org/10.17977/um083.7909%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/viewFile/7909/2355>
- Jamilah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebhinekaan Melalui Penggunaan Media Gambar Di Kelas Iii Sd Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar Gresik. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(5), 587–602.
- Jusnita, S., Ginting, B., & Lombu, C. I. (2023). Pelaksanaan Ice Breaker "Tebak Siapakah Aku "Dalam Meningkatkan Atensi Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 040446 Kabanjahe. *Journal Prevalent Multidisciplinary*, 1(1), 1–10.
- Khaidir Fadil, Amran, A., & Alfaien, N. I. (2022). Pengaruh Model Arias Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaran Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 661–669. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2422>
- Lestari, D., Junaidi, I. A., & Adrianus, D. (2022). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar PKn pada Kelas 5 di Negeri 14 Rambang. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.193>
- Malla Avila, D. E. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarga negaraan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kliwonan Kabupaten Sragen Skripsi 8.5.2017, 2003–2005.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.
- Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pembelajaran di SD. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 15–23. <https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.6363>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Paradita, P., Ulva, R., & Handayani, F. (2021). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD 101/II Muara Bungo Kabupaten Bungo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 36–40. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2076>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Putri, D. A., & Amrina, Z. (2013). *Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negara Melalui Strategi Ice Breaking Di SDN 02.1-11*
- Putri, T. A. (2021). Hubungan Penggunaan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn 03 Koto Salak. In *Hubungan Penggunaan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn 03 Koto Salak*.
- Purwa Kusuma, A., Khoirunnisa, A., & Kusumanegara, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.2521/NUMERICAL.V211.186>
- Rahmawati, A. Y. (2020). *Pendekatan gamification dalam model Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap Peningkatan Hasil Belajar*. July, 1–23.
- Sitania, D. S., Huliselan, E.K., dan Malawau, S. (2021) Implementasi model pembelajaran Inquiri dengan konsep Analogi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Gerak Lurus Beraturan dan Gerak melingkar beraturan. *Physikos journal of physics and physics Education* 1 (1), 1-9
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Vol. 3, Issue 2).
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Aisyah, A., Metode, P., Breaking, I., Meningkatkan, D., Belajar, H., Mata, S., & Pendidikan, P. (2024). *Penerapan Metode Ice Breaking Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 2(2), 22–27.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>

- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Nurul Ulum Tulungagung Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu. *Skripsi*, 1, 10.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>