

## **Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Dengan Media Flashcard Model TGT di Kelas 2A SD Model**

**Isnaini Latifah<sup>1</sup>, Dr. Muhammad Irfan<sup>2</sup>, Agustina Dwi Rahayu<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup> SD Model Ngemplak Yogyakarta

Email: [isnainilatifah1453@gmail.com](mailto:isnainilatifah1453@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan atas dasar beberapa masalah yaitu dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang berpartisipasi aktif hanya ada beberapa siswa. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor antara lain: (1) Siswa sulit memahami konsep dari materi pembelajaran yang di sampaikan dengan ceramah, sehingga siswa akan merasa bosan. (2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan media PPT dan teks bacaan sehingga media tersebut mungkin kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa. Maka dari itu guru perlu menggunakan media interaktif salah satunya yaitu media pembelajaran *flashcard*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus.

Setelah melaksanakan penelitian dan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model. Peningkatan dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada tes prasiklus yaitu 57,8% yang masih masuk ke dalam kategori "sangat kurang", Sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni hanya 11 peserta didik atau 39,28%. Nilai rata-rata peserta didik pada tes siklus I yaitu 66,7 yang juga masih masuk dalam kategori "kurang", sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni sudah 16 orang peserta didik atau 57,14%. Dan nilai rata-rata peserta didik pada siklus II yaitu 80 yang sudah masuk kategori "bagus", sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni sudah 25 peserta didik atau 89,28%. Berarti selama proses pemberian tindakan selama dua siklus, peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 21,2%

**Kata Kunci:** *Team Game Turnamen* (TGT)\_1; *Flashcard*\_2; Hasil Belajar Siswa\_3; PPKn\_4

### **Pendahuluan**

Pendidikan dipandang sangat penting dalam membentuk generasi bangsa sesuai dengan ideologi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, peran guru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan mutu pendidikan terutama di dalam kelas sangat dibutuhkan terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk membentuk kelas yang menyenangkan guru harus melihat sejauh mana minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam hal ini guru perlu adanya tindakan untuk melihat bagaimana perkembangan anak dengan memberikan evaluasi hasil belajar di akhir pembelajaran. Evaluasi tersebut berupa kemampuan dalam ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki anak.

Menurut Lamsah Saragih (2021:26), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari yang belum Effiyati Prihatini (2017:174) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan implementasi dari sebuah proses belajar yang dilalui oleh seseorang. Agar hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik maka guru perlu menggunakan konsep belajar yang menarik dan inovatif seperti media pembelajaran interaktif. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak aktif saat proses

pembelajaran. Realitanya di lapangan ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum maksimal. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang berpartisipasi aktif hanya ada beberapa siswa.

Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yang *pertama* siswa sulit memahami konsep dari materi pembelajaran yang di sampaikan dengan ceramah, sehingga siswa akan merasa bosan. Terdapat 25% siswa dengan hasil belajar belum maksimal yang dilihat dari data hasil belajar siswa pada saat melakukan evaluasi belajar dikelas. Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki kesulitan dalam memahami baik dari segi kognitif (pengetahuan, hafalan, ingatan, pemahaman) maupun afektif (perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai). *Kedua* media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan media PPT dan teks bacaan sehingga media tersebut mungkin kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa. Maka dari itu guru perlu menggunakan media interaktif salah satunya yaitu media pembelajaran *flashcard*.

Media *flashcard* Pendidikan Pancasila dapat digunakan oleh guru sebagai alat permainan edukatif berbentuk kartu berisi materi dan pertanyaan dari berbagai materi pada mata pelajaran PPKN. Susiani dan Supriyono (2014) mengatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar akan mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam bekerja kelompok, mendengarkan penjelasan dan menjawab pertanyaan dari guru. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian menurut Sri Rochanah,dkk (2018: 21) tentang pengaruh model *team game turnamen* dengan bantuan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka dapat mempengaruhi hasil minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mengelompokkan peserta didik untuk bermain game. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Team Game Turnament* (TGT). Setelah hasil belajar yang dimiliki oleh siswa tumbuh dan berkembang dengan baik maka hasil dari setiap proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru juga akan bagus.

Purwandari (2017) dalam jurnal Ilmiah Sekolah Dasar mengungkapkan bahwa menerapkan pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT) di dalam kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pembelajaran yang membosankan. Guru dapat menggunakan media bergambar dalam permainan *team game turnamen*. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa dengan menghubungkan konsep dan isi materi dengan kehidupan nyata. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena selama ini belum ditemukannya sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dengan minat dan hasil belajar siswa yang ideal. Oleh karena itu penelitian ini sebagai sumbangsih dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan. Melalui penelitian ini diharapkan adanya pengaruh yang lebih baik dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran baik daring maupun luring terhadap minat dan hasil belajar belajar siswa.

## **Metode**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. PTK sangat cocok digunakan dalam penelitian ini, karena penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas yang memfokuskan permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Model yang digunakan dalam penelitian ini menurut Kemmis dan McTaggart dalam Rafi'uddin (1996) adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah menyusun rancangan dari siklus persiklus. Setiap siklus direncanakan secara matang, dari segi kegiatan, waktu, tenaga, material, dan dana. Hal-hal yang direncanakan diantaranya terkait dengan pembuatan rancangan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi yang akan disajikan, menyiapkan untuk memperlancar proses pembelajaran pada kelas II, membuat lembar observasi, serta mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan yang dimaksudkan adalah melaksanakan pembelajaran PPKn dengan materi Pancasila, Aturan dirumah dan disekolah dan Bhineka Tunggal Ika sesuai dengan rancangan pembelajaran. Rencana tindakan dalam proses pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran.
- b. Mengadakan tes awal.
- c. Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi dengan memberikan soal-soal latihan sesuai materi yang telah diajarkan.
- d. Melakukan analisis data.

### **3. Tahap Observasi**

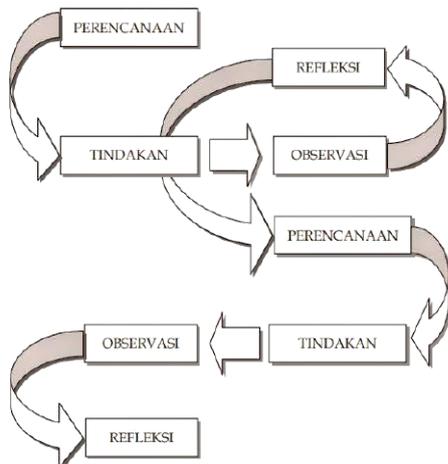
Pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Tujuan diadakan pengamatan ini adalah untuk mendata, menilai dan mendokumentasikan semua indikator baik proses maupun perubahan yang terjadi sebagai akibat dari tindakan yang direncanakan. Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan, dan sikap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk selanjutnya hasil observasi tersebut dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan berikutnya.

### **4. Tahap Refleksi**

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti melakukan introspeksi diri terhadap kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Dengan demikian refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi inilah suatu penelitian tindakan selanjutnya ditentukan. Kegiatan dalam tahap ini adalah a. menganalisa hasil pekerjaan peserta didik, b. menganalisa hasil wawancara, c. menganalisa lembar observasi peserta didik, dan d. menganalisa lembar observasi peneliti.

Dari hasil analisis tersebut, peneliti akan melakukan refleksi diri sebagai bahan pertimbangan apakah kriterianya sudah tercapai atau belum. Jika sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan. Jika belum selesai maka siklus akan diulang dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Rafi'uddi (1996) adalah sebagai berikut:



Prosedur penelitian terdiri dari: Siklus I dan siklus II. Pada siklus I yang dilaksanakan antara lain: a. Membuat rencana pelaksanaan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*, b. Melaksanakan prosedur pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*, c. Melakukan observasi keefektifan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* yang dilakukan peneliti, guru yang menjadi obsever dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn, d. Memberikan penghargaan (reward) kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran maupun setelah pembelajaran, e. Menganalisis data hasil belajar yang diperoleh dari hasil pembelajaran untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya, dan f. Melakukan kegiatan refleksi siklus I untuk memperbaiki dan merancang pembelajaran menggunakan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* untuk pelaksanaan pada siklus II.

Sedangkan pada siklus II antara lain: a. Mencari faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus I, b. Memperbaiki proses pembelajaran agar kekurangan dan penghambat yang ada pada siklus I tidak terjadi, c. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* dengan memberikan pemahaman mengenai pemecahan permasalahan yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran dan media *flashcard* dapat dibuat semenarik mungkin, d. Melaksanakan prosedur pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan model

pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*, e. Melakukan observasi keefektifan penerapan model pembelajaran *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* yang dilakukan peneliti, guru yang menjadi observer dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, f. Memberikan penghargaan atau skor kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran maupun setelah pembelajaran, g. Menganalisis yang diperoleh dari hasil observasi mengenai proses dan hasil pembelajaran untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Teknik pengumpulan data pada penenilitain ini dengan menggunakan tes dan observasi. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Tes diberikan kepada peserta didik secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik. Tes dilaksanakan pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Sedangkan observasi yaitu keterlaksanaan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas.

Analisis data observasi dilakukan selama proses pembelajaran terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam penerapan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*. Observasi ini menggunakan pedoman lembar observasi dengan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif. Peneliti memberikan skor pada kegiatan yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* pada mata pelajaran PPKn. Setelah peneliti memberikan skor kegiatan guru, maka hasilnya dianalisis oleh peneliti. Dalam hal ini apakah kegiatan yang ada dalam lembar observasi sudah terlaksana atau tidak. Setelah data terkumpul maka dapat dihitung dengan rumus:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = nilai presentase keterlaksanaan pembelajaran

F = banyaknya aspek indikator yang terlaksana

N = jumlah seluruh aspek indikator yang dinilai

Perhitungan hasil belajar PPKn menggunakan rumus:  $\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Berdasarkan beberapa masalah yang diuraikan pada identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Meningkatkan hasil belajar PPKn dengan media flashcard model TGT pada BAB 1 sampai 3 " Aku Cinta Pancasila, Aku Anak Disiplin dan Aku dan Kamu Beragam, tetapi Tetap Satu" Kelas 2A SD Model Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Hasil**

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Model kelas II. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2023 untuk prasiklus, tanggal 01 Agustus 2023 dan 4 Agustus 2023 untuk siklus I,

# Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Vol. 2, No. 1, 2023, 1393

dan tanggal 08 Agustus 2023 dan 11 Agustus 2023 untuk siklus II. Tanggal 14 Agustus 2023 dan tanggal 21 Agustus 2023 hasil penelitian siklus I dan II dikumpulkan lalu dianalisis. Hasil data diinterpretasikan untuk mengetahui perkembangan penelitian yang dilaksanakan.

## 1. Deskripsi Kondisi Prasiklus

Pasiklus merupakan kondisi awal yang dilakukan sebelum adanya penelitian tindakan kelas. Untuk mengetahui kondisi awal tersebut, maka peneliti melakukan observasi di kelas IIA SD Model. Observasi dilakukan selama dua kali, hal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami siswa di dalam kelas terutama pada pelajaran PPKn. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa di dalam kelas kurang aktif dalam pembelajaran. Pada tahapan ini, yang dilakukan guru belum memberikan perlakuan sama sekali dalam proses pembelajaran. Tahapan pembelajaran PPKn pada prasiklus ini mulai dari pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup.

Pada saat tahap awal atau pembukaan pembelajaran terlihat kurangnya persiapan guru untuk mengajar sehingga menyebabkan tidak sempurnanya proses pembelajaran. Pada saat itu guru tidak melakukan *brain storming* atau *ice breaking* untuk memberi semangat ataupun mencairkan suasana diantara peserta didik dalam belajar. Selanjutnya, guru juga tidak menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Pada tahap ini guru langsung menjelaskan pelajaran di depan kelas dengan media PPT.

Pada tahap penyampaian materi atau inti pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana guru menjelaskan pelajaran dan peserta didik menjadi pendengar yang baik. Dengan kata lain, sistem pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Bahan ajar yang digunakan guru saat mengajar berupa buku paket PPKn dan teks dalam PPT. Kemudian kurangnya media kongkrit yang menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, karena media dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan semangat serta motivasi peserta didik dalam belajar PPKn. Pada tahap penutup atau akhir pembelajaran, guru memberikan latihan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui buku paket PPKn.

Berikut nilai yang diperoleh dari tes prasiklus

**Tabel 4. 1 Nilai Prasiklus Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	AMN	40	Sangat kurang	Belum tuntas
2.	AKW	50	Sangat kurang	Belum tuntas

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 1, 2023, 1394**

---

3.	AUA	60	Kurang	Belum tuntas
4.	ADSZ	40	Sangat kurang	Belum tuntas
5.	ARP	70	Cukup	Tuntas
6.	ABM	60	Kurang	Belum tuntas
7.	AGL	70	Cukup	Tuntas
8.	AAM	70	Cukup	Tuntas
9.	AESW	70	Cukup	Tuntas
10.	CRAP	50	Sangat kurang	Belum tuntas
11.	ENM	40	Sangat kurang	Belum tuntas
12.	EGA	40	Sangat kurang	Belum tuntas
13.	FDM	50	Sangat kurang	Belum tuntas
14.	GFMN	70	Cukup	Tuntas
15.	GRC	70	Cukup	Tuntas
16.	HIS	50	Sangat kurang	Belum tuntas
17.	KHS	80	Bagus	Tuntas
18.	KJ	40	Sangat kurang	Belum tuntas
19.	LRP	60	Kurang	Belum tuntas
20.	LQA	40	Sangat kurang	Belum tuntas
21.	MIAA	70	Cukup	Tuntas
22.	MA	70	Cukup	Tuntas
23.	PAZ	50	Sangat kurang	Belum tuntas
24.	RAS	80	Bagus	Tuntas
25.	RM	40	Sangat kurang	Belum tuntas
26.	RR.AAIP	60	Kurang	Belum tuntas
27.	SPK	80	Bagus	Tuntas

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru**  
**Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**  
**Vol. 2, No. 1, 2023, 1395**

28.	SABW	50	Sangat kurang	Belum tuntas
	Jumlah Keseluruhan			1620: 28
	Nilai Rata- Rata			57,8

Berdasarkan tabel hasil prasiklus diatas, maka dapat dihitung nilai rata- rata hasil prasiklus dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 1620$$

$$\sum N = 28$$

$$X = \frac{1620}{28}$$

$$X = 57,8$$

Berikut daftar kategori hasil tes prasikulus:

**Tabel 4. 2 Kategori Hasil Tes Prasiklus**

No	Interval Skor	Kualifikasi	Ferekuensi	Presentase (%)
1.	90-100	Sangat bagus	-	-
2.	80- 89	Bagus	3	10,7 %
3.	70- 79	Cukup	8	28,5 %
4.	60- 69	Kurang	4	14,2 %
5.	<50	Sangat Kurang	13	46,4 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa, 13 peserta didik atau 46,4% peserta didik masuk dikategori sangat kurang, 4 peserta didik atau 14,2 % peserta didik masuk dalam kategori kurang, 8 peserta didik atau 28, 5 % peserta didik masuk dalam kategori cukup dan 3 peserta didik atau 10,7 % peserta didik dalam kategori bagus. Tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat bagus. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada prasiklus yakni 80, seangkan nilai terendah yang diperoleh yakni 40. Adapun nilai rata- rata ang diperoleh peserta didik pada tes prasiklus ini yakni 57,8 dan masuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan tabel hasil tes prasiklus, maka dapat dihitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$F = 11$$

$$N = 28$$

$$P = \frac{11}{28} \times 100 \%$$

$$P = 39,28 \%$$

Masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 17 peserta didik atau 60,71 % yang masih dibawah KKM, hanya ada 11 peserta didik atau 39,28 % saja yang mencapai KKM. Berdasarkan hasil tersebut peserta didik kelas II SD Model butuh diberikan perbaikan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Oleh sebab itu, maka peneliti akan memberikan tindakan pada peserta didik kelas II SD Model dalam siklus I dengan melakukan kegiatan pembelajaran PPKn dengan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*.

## 2. Deskripsi Siklus I

Siklus I diadakan sebagai respon terhadap nilai PPKn peserta didik yang rendah dan masuk dalam kategori kurang. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. 2 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PjBL) dan *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* yang ada dalam layar PPT dan model pembelajaran *time game tournamen* (TGT) secara kongkrit dengan media *flashcard* yang sudah dibuat oleh guru. Pada pertemuan ke 1 melakukan pemaparan materi tentang elemen undang- undang dasar negara republik Indonesia tentang peraturan dirumah dan disekolah sintak PjBL fase 1- 5 serta pelaksanaan lembar kerja peserta didik kegiatan 1,2, dan 3. Pertemuan ke 2 peserta didik melanjutkan materi tentang aturan dirumah, sekolah dan lingkungan masyarakat dan tes siklus I untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik secara kuantitatif. Dalam pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik. Langkah yang peneliti lakukan pada siklus I ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Analisis hasil pada tahapan di siklus I akan dijadikan peneliti sebagai refleksi untuk siklus selanjutnya. Siklus I dilaksanakan di kelas II SD Model yakni sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum peneliti memberi tindakan siklus I kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*. Berikut hal-hal yang dilakukan peneliti pada saat perencanaan kegiatan

1) Menyusun Modul Ajar

Pada hari Senin tanggal 24 Juli 2023 peneliti mendiskusikan modul ajar yang telah disiapkan dengan kolaborator yakni guru pamong sekaligus guru kelas agar mengetahui kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik kelas II.

2) Menyiapkan perangkat mengajar

Adapun hal-hal yang disiapkan yakni modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran (PPT, media gambar kartu *flashcard*, papan untuk meletakkan media *flashcard* dan pewarna), lembar kerja peserta didik, soal evaluasi, lembar observasi kegiatan.

Dilaksanakannya siklus I ini, peneliti ingin menetahui apakah hasil belajar PPKn peserta didik kelas II dapat meningkat setelah menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk memberikan tindakan dengan pemberian materi, menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* pada materi aturan dan kedisiplinan di rumah dan disekolah setelah itu pada pertemuan 2 melanjutkan materi aturan dan kedisiplinan dirumah, sekolah dan lingkungan masyarakat serta melakukan tes siklus I untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn. Siklus I dilaksanakan seperti jadwal berikut:

**Tabel 4. 3 Jadwal Siklus I**

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan ke dan Kegiatan
1.	Selasa, 01 Agustus 2023	Pertemuan ke I, pembelajaran dengan model model <i>time game tournamen</i> (TGT) dengan media <i>flashcard</i> pada materi aturan dan kedisiplinan di rumah dan disekolah dan pelaksanaan LKPD kegiatan 1,2 dan 3 secara berkelompok.
2.	Jumat, 04 Agustus 2023	Pertemuan ke I, pembelajaran dengan model model <i>time game tournamen</i> (TGT) dengan media <i>flashcard</i> pada materi aturan dan kedisiplinan dirumah, sekolah dan lingkungan masyarakat dan pelaksanaan LKPD secara berkelompok dengan bermain game TGT.

Dalam siklus I ini, peneliti mengikuti instruksi yang telah dirancang dalam modul ajar yang telah dibuat. Prosedur pelaksanaan siklus I dapat digambarkan seperti aktivitas berikut ini:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa, 01 Agustus 2023 pada jam 09.45- 12.00 WIB dilaksanakan kurang lebih 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 28 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama ini sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Materi pembelajaran PPKn pada pertemuan pertama ini yakni tentang aturan dan kedisiplinan di rumah dan disekolah. Guru menjelaskan dengan gambar- gambar *flashcard* yang disampaikan melalui media PPT.

Kegiatan pembelajaran ini akan diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan dan melihat kesiapan belajar peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas dan melihat kesiapan belajar peserta didik, guru mengucapkan salam, dan secara bersama-sama peserta didik menjawab salam dari guru. Hal selanjutnya yang dilakukan guru yakni menanyakan kabar dan semua peserta didik menjawab. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran peserta didik. Tidak lupa guru melaksanakan asesmen diagnostik non kognitif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran hari ini yakni mengenai aturan dan kedisiplinan di rumah dan di sekolah.

Pada tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) sintaks PPKn. Guru melakukan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi melalui power point terkait aturan dan kedisiplinan. Guru memberikan contoh bercerita tentang aturan yang dimiliki guru di rumah dan bentuk kedisiplinan. Guru memberikan penjelasan terkait aturan dan kedisiplinan yang harus dimiliki peserta didik. Guru selanjutnya mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 orang peserta didik secara heterogen dan memberikan lembar kerja peserta didik kegiatan 1,2, dan 3 yang berkaitan dengan bentuk aturan dan disiplin, manfaat aturan dan disiplin dan akibat tidak patuh aturan dan disiplin.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, setiap kelompok maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kegiatan 1,2, dan 3. Di akhir pembelajaran guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan kedua. Peserta didik akan bermain dengan kartu *flashcard*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan tidak lupa guru memberi penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dan peserta didik bersama-

sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari jumat, 04 Agustus 2023 pada jam 08.00- 10.00 WIB dilaksanakan 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 28 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua ini sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Materi pembelajaran PPKn pada pertemuan pertama ini yakni tentang aturan dan kedisiplinan di rumah, disekolah dan di lingkungan masyarakat. Guru menjelaskan dengan gambar- gambar *flashcard* yang disampaikan melalui media PPT.

Kegiatan pembelajaran ini akan diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan dan melihat kesiapan belajar peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas dan melihat kesiapan belajar peserta didik, guru mengucapkan salam, dan secara bersama-sama peserta didik menjawab salam dari guru. Hal selanjutnya yang dilakukan guru yakni menanyakan kabar dan semua peserta didik menjawab. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran peserta didik. Tidak lupa guru melaksanakan asesmen berupa pertanyaan pematik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran hari ini yakni mengenai aturan dan kedisiplinan di rumah, di sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Pada tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) sintaks PPKn. Guru melakukan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi melalui power point terkait aturan dan kedisiplinan. Guru memberikan contoh bercerita tentang aturan yang dimiliki guru di rumah dan bentuk kedisiplinan. Guru memberikan penjelasan terkait aturan dan kedisiplinan yang harus dimiliki peserta didik. Guru selanjutnya mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5-7 orang peserta didik secara heterogen dengan menunjuk salah satu ketua dari kelompok dan setiap kelompok berhak memilih siapa saja yang akan menjadi anggota kelompoknya.

Guru memberikan lembar kerja peserta didik dengan papan dan amplop yang berisi beberapa gambar kartu dengan keterangan aturan, kedisiplinan, manfaat dan akibat tidak patuh aturan dan tidak disiplin di rumah, sekolah, dan masyarakat. Peserta didik secara berturamen untuk memasukkan flashcard bergambar ke dalam kotak yang sudah ada tulisan masing-masing. Siapa tepat dan cepat dalam memasukkan gambar ke dalam kotak maka akan mendapatkan skor.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, setiap kelompok yang cepat maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya. Apabila kelompok tersebut tepat dan benar dalam memasukkan gambar dan tulisan media *flashcard* kedalam kotak maka kelompok tersebut akan mendapatkan skor. Dan sebaliknya apabila kelompok tersebut kurang tepat dan salah maka tidak mendapatkan skor. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan tidak lupa guru memberi penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

1) Hasil Observasi Guru

Selama proses pengajaran pada siklus I, ada beberapa catatan yang harus peneliti perbaiki untuk pertemuan selanjutnya demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada siklus I pertemuan pertama, catatan yang diberikan observer adalah: (a) pengaitan materi, (b) pemberian motivasi, (c) pemberian bimbingan peserta didik dalam memahami permasalahan yang ada secara kontekstual.

Catatan-catatan dari observer tersebut menjadi informasi penting yang akan peneliti perbaiki di pertemuan selanjutnya. Catatan observer untuk peneliti pada siklus I pertemuan kedua adalah peneliti seharusnya lebih memberikan penekanan pada informasi penting dan mengulang atau menyatakan beberapa kali.

2) Hasil Observasi Peserta Didik

Pada tahap persiapan siklus I pada pertemuan pertama ada 2 peserta didik yang tidak hadir namun pada pertemuan ke 2 seluruh peserta didik hadir. Semua peserta didik hadir datang tepat waktu, jadi menurut peneliti peserta didik tidak memiliki masalah dalam kedisiplinan. Kemudian, semua peserta didik membawa buku pelajaran PPKn sebagai sumber belajar. Pada tahap penerapan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*, peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Penerapan model tersebut dapat diikuti peserta didik dengan baik.

Sikap peserta didik selama proses belajar sangat menentukan berhasil atau tidaknya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Selama belajar pada siklus I yakni 2 kali pertemuan, sebagian peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan serius. Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Peserta didik juga masih kurang percaya diri menyajikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas.

3) Hasil Tes Siklus I

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru**  
**Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**  
**Vol. 2, No. 1, 2023, 1401**

---

Setelah memberikan tindakan sebanyak 2 pertemuan pada siklus I, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik untuk mengetahui perkembangan mereka. Tes siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 04 Agustus 2023. Hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 4 Nilai Siklus I Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	AMN	70	Cukup	Tuntas
2.	AKW	70	Cukup	Tuntas
3.	AUA	60	Kurang	Belum tuntas
4.	ADSZ	60	Kurang	Belum tuntas
5.	ARP	90	Sangat bagus	Tuntas
6.	ABM	60	Kurang	Belum tuntas
7.	AGL	80	Bagus	Tuntas
8.	AAM	80	Bagus	Tuntas
9.	AESW	80	Bagus	Tuntas
10.	CRAP	80	Bagus	Tuntas
11.	ENM	40	Sangat kurang	Belum tuntas
12.	EGA	50	Sangat kurang	Belum tuntas
13.	FDM	50	Sangat kurang	Belum tuntas
14.	GFMN	70	Cukup	Tuntas
15.	GRC	70	Cukup	Tuntas
16.	HIS	70	Cukup	Tuntas
17.	KHS	90	Sangat bagus	Tuntas
18.	KJ	60	Sangat kurang	Belum tuntas
19.	LRP	60	Kurang	Belum tuntas
20.	LQA	40	Sangat kurang	Belum tuntas

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 1, 2023, 1402**

21.	MIAA	80	Bagus	Tuntas
22.	MA	70	Cukup	Tuntas
23.	PAZ	50	Sangat kurang	Belum tuntas
24.	RAS	90	Sangat bagus	Tuntas
25.	RM	40	Sangat kurang	Belum tuntas
26.	RR.AAIP	70	Cukup	Tuntas
27.	SPK	90	Sangat bagus	Tuntas
28.	SABW	50	Sangat kurang	Belum tuntas
Jumlah Keseluruha				1870: 28
Nilai Rata- Rata				66,7

Berdasarkan tabel hasil tes siklus I diatas, maka dapat dihitung nilai rata- rata hasil tes siklus I dengan rumus sebagi berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 1870$$

$$\sum N = 28$$

$$X = \frac{1870}{28}$$

$$X = 66,7$$

Berikut daftar kategori hasil tes prasikulus:

**Tabel 4. 5 Kategori Hasil Tes Siklus I**

No	Interval Skor	Kualifikasi	Ferekuensi	Presentase (%)
1.	90-100	Sangat bagus	4	14,28 %
2.	80- 89	Bagus	5	17,85 %
3.	70- 79	Cukup	7	25 %
4.	60- 69	Kurang	4	14,28 %
5.	<50	Sangat Kurang	8	28,57 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa 8 peserta didik atau 28,57 % peserta didik masuk kategori sangat kurang, 4 peserta didik atau 14,28 % peserta didik masuk kategori kurang, 7 peserta didik atau 25 % peserta didik masuk kategori cukup, 5 peserta didik atau 17,85 % peserta didik masuk kategori bagus dan 4 peserta didik atau 14,28 % peserta didik masuk kategori sangat bagus. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada tes siklus I yakni 90, sedangkan nilai terendah yang diperoleh yakni 40. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada tes siklus I ini yakni 66,7 dan masuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan tabel hasil tes siklus I, maka dapat dihitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$F = 16$$

$$N = 28$$

$$P = \frac{16}{28} \times 100 \%$$

$$P = 57,14 \%$$

Masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 12 peserta didik atau 42,85 % yang masih dibawah KKM, ada 16 peserta didik atau 57,14 % yang sudah mencapai KKM. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik kelas II SD Model masih butuh perbaikan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Oleh sebab itu, peneliti akan memberikan tindakan pada peserta didik kelas II SD Model dalam bentuk siklus II. Peneliti akan melakukan kegiatan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* pada pembelajaran PPKn.

d. Refleksi

Dalam pengimplementasian model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* siklus I, ada beberapa perkembangan atau peningkatan yang dicapai oleh peserta didik. Namun juga ada beberapa hal yang harus di rancang dan di organisasikan kembali agar memberikan perubahan pada siklus selanjutnya agar mencapai perbaikan maksimal pada siklus selanjutnya. Pada tahap kegiatan pembelajaran guru belum memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

### 3. Deskripsi Siklus II

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 1, 2023, 1404**

---

Siklus II diadakan sebagai respon terhadap hasil tes siklus I, yang mana nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yakni 66,7 dan masih masuk dalam kategori kurang. Siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan dengan menggunakan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* di akhir siklus II pertemuan kedua dilakukan tes siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn secara kuantitatif. Dalam pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6-7 peserta didik. Langkah yang peneliti lakukan pada siklus II ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Analisis hasil pada tahapan di siklus I akan dijadikan peneliti sebagai refleksi untuk siklus selanjutnya. Siklus II dilaksanakan di kelas II SD Model yakni sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum peneliti memberi tindakan siklus II kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*. Berikut hal-hal yang dilakukan peneliti pada saat perencanaan kegiatan:

1) Menyusun Modul Ajar

Pada hari Senin tanggal 08 Agustus 2023 peneliti mendiskusikan modul ajar yang telah disiapkan dengan kolaborator yakni guru pamong sekaligus guru kelas agar mengetahui kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik kelas II.

2) Menyiapkan perangkat mengajar

Adapun hal-hal yang disiapkan yakni modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran ( PPT, media gambar kartu *flashcard*, papan untuk meletakkan media *flashcard* dan pewarna), lembar kerja peserta didik, soal evaluasi, lembar observasi kegiatan.

Dilaksanakannya siklus I ini, peneliti ingin mengetahui apakah hasil belajar PPKn peserta didik kelas II dapat meningkat setelah menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk memberikan tindakan dengan pemberian materi, menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* pada materi aturan dan kedisiplinan di rumah dan disekolah setelah itu pada pertemuan 2 melanjutkan materi aturan dan kedisiplinan dirumah, sekolah dan lingkungan masyarakat serta melakukan tes siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn. Siklus II dilaksanakan seperti jadwal berikut:

**Tabel 4. 6 Jadwal Siklus II**

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan ke dan Kegiatan
----	---------------	---------------------------

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 1, 2023, 1405**

1.	Selasa, 08 Agustus 2023	Pertemuan ke I, pembelajaran dengan model model <i>time game tournamen</i> (TGT) dengan media <i>flashcard</i> pada materi bhinneka tunggal ika tentang identitas diri di lingkungan keluarga dan pelaksanaan LKPD membuat pohon silsilah keluarga secara individu
2.	Jumat, 11 Agustus 2023	Pertemuan ke II, pembelajaran dengan model model <i>time game tournamen</i> (TGT) dengan media <i>flashcard</i> pada materi bhinneka tunggal ika tentang identitas diri di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dan pelaksanaan LKPD secara berkelompok dengan bermain game TGT.

Dalam siklus II ini, peneliti mengikuti instruksi yang telah dirancang dalam modul ajar yang telah dibuat. Prosedur pelaksanaan siklus II dapat digambarkan seperti aktivitas berikut ini:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa, 08 Agustus 2023 pada jam 09.45- 12.00 WIB dilaksanakan kurang lebih 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 28 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama ini sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Materi pembelajaran PPKn pada pertemuan pertama ini yakni tentang aturan dan kedisiplinan di rumah dan disekolah. Guru menjelaskan dengan gambar- gambar *flashcard* yang disampaikan melalui media PPT.

Kegiatan pembelajaran ini akan diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan dan melihat kesiapan belajar peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas dan melihat kesiapan belajar peserta didik, guru mengucapkan salam, dan secara bersama-sama peserta didik menjawab salam dari guru. Hal selanjutnya yang dilakukan guru yakni menanyakan kabar dan semua peserta didik menjawab. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran peserta didik. Tidak lupa guru melaksanakan asesmen diagnostik non kognitif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran hari ini yakni mengenai aturan dan kedisipinan di rumah dan di sekolah.

Pada tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PBL) sintaks PPKn. Guru melakukan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi melalui power point terkait bhineka tunggal ika tentang identitas dirinya,

keluarganya dan teman- temannya. Guru memberikan contoh bercerita tentang identitas yang dimiliki guru baik secara fisik maupun non fisik. Guru selanjutnya mengarahkan peserta didik untuk membuat pohon silsilah keluarga dan memberikan lembar kerja peserta didik yang berkaitan dengan identitas keluarga dirumah.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, perwakilan siswa maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil karyanya. Di akhir pembelajaran guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan di laksanakan dalam pertemuan kedua. Peserta didik akan bermain dengan kartu *flashcard*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan tidak lupa guru memberi penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari jumat, 11 Agustus 2023 pada jam 10.00- 12.00 WIB dilaksanakan 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 28 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua ini sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Materi pembelajaran PPKn pada pertemuan pertama ini yakni tentang ciri fisik dan non fisik keluarga dan temannya. Guru menjelaskan dengan gambar- gambar *flashcard* yang disampaikan melalui media PPT dan media gambar kongkrit.

Kegiatan pembelajaran ini akan diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan dan melihat kesiapan belajar peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas dan melihat kesiapan belajar peserta didik, guru mengucapkan salam, dan secara bersama-sama peserta didik menjawab salam dari guru. Hal selanjutnya yang dilakukan guru yakni menanyakan kabar dan semua peserta didik menjawab. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran peserta didik. Tidak lupa guru melaksanakan asesmen berupa pertanyaan pematik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran hari ini yakni mengenai ciri fisik dan non fisik keluarga dan temannya.

Pada tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik dengan menerapkan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*. Guru melakukan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi melalui power point terkait ciri fisik dan non fisik keluarga dan temannya. Guru memberikan contoh bercerita tentang ciri fisik dan ciri non fisik keluarga dan temannya. Guru selanjutnya mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5-7 orang peserta didik secara

heterogen dengan menunjuk salah satu ketua dari kelompok dan setiap kelompok berhak memilih siapa saja yang akan menjadi anggota kelompoknya.

Guru memberikan lembar kerja peserta didik dengan papan puzzel yang berisi pertanyaan dan guru menyediakan beberapa gambar kartu dengan keterangan bentuk ciri fisik, bentuk ciri non fisik, gambar keberagaman, gambar identitas diri. Peserta didik secara berturamen untuk memasang puzzel dan membaca pertanyaan yang terdapat di puzzel tersebut. Setelah itu peserta didik menjawab dan memilih jawaban yang benar dari *flashcard* yang sudah disediakan. Siapa tepat dan cepat dalam menyusun dan menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan skor.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD, setiap kelompok yang cepat maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya. Apabila kelompok tersebut tepat dan benar dalam menyusun puzzel dan menjawab pertanyaan maka kelompok tersebut akan mendapatkan skor sesuai dengan jawabanyang benar. Dan sebaliknya apabila kelompok tersebut kurang tepat dan salah maka tidak mendapatkan skor. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan tidak lupa guru memberi penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

1) Hasil Observasi Guru

Selama proses pengajaran pada siklus II, sudah tidak ada catatan yang diberikan observer berkaitan dengan cara mengajar atau penyampaian materi selama proses pemberian tindakan menggunakan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*.

2) Hasil Observasi Peserta Didik

Pada tahap persiapan siklus II pada pertemuan pertama ada seluruh peserta didik hadir. Semua peserta didik hadir datang tepat waktu, jadi menurut peneliti peserta didik tidak memiliki masalah dalam kedisiplinan. Kemudian, semua peserta didik membawa buku pelajaran PPKn sebagai sumber belajar. Pada tahap penerapan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard*, peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Penerapan model tersebut dapat diikuti peserta didik dengan baik. Sikap peserta didik selama proses belajar sangat menentukan berhasil atau tidaknya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Selama belajar pada siklus II yakni 2 kali pertemuan, sebagian peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan serius. Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Peserta didik juga sudah percaya diri menyajikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

Vol. 2, No. 1, 2023, 1408

3) Hasil Tes Siklus II

Setelah memberikan tindakan sebanyak 2 pertemuan pada siklus II, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik kelas II untuk mengetahui perkembangan mereka. Tes siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 11 Agustus 2023. Hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 7 Nilai Siklus II Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	AMN	90	Sangat bagus	Tuntas
2.	AKW	80	Bagus	Tuntas
3.	AUA	70	Cukup	Tuntas
4.	ADSZ	80	Bagus	Tuntas
5.	ARP	90	Sangat bagus	Tuntas
6.	ABM	70	Cukup	Tuntas
7.	AGL	80	Bagus	Tuntas
8.	AAM	80	Bagus	Tuntas
9.	AESW	100	Sangat bagus	Tuntas
10.	CRAP	100	Sangat bagus	Tuntas
11.	ENM	80	Bagus	Tuntas
12.	EGA	80	Bagus	Tuntas
13.	FDM	80	Bagus	Tuntas
14.	GFMN	90	Sangat bagus	Tuntas
15.	GRC	70	Cukup	Tuntas
16.	HIS	80	Bagus	Tuntas
17.	KHS	100	Sangat bagus	Tuntas
18.	KJ	60	Kurang	Belum tuntas
19.	LRP	60	Kurang	Belum tuntas
20.	LQA	70	Cukup	Tuntas
21.	MIAA	80	Bagus	Tuntas
22.	MA	70	Cukup	Tuntas
23.	PAZ	80	Bagus	Tuntas
24.	RAS	100	Sangat bagus	Tuntas
25.	RM	70	Cukup	Tuntas
26.	RR.AAIP	70	Cukup	Tuntas
27.	SPK	100	Sangat bagus	Tuntas
28.	SABW	60	Kurang	Belum tuntas
	Jumlah Keseluruhan			2240: 28

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru**  
**Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**  
**Vol. 2, No. 1, 2023, 1409**

	Nilai Rata- Rata	80
--	------------------	----

Berdasarkan tabel hasil tes siklus I diatas, maka dapat dihitung nilai rata- rata hasil tes siklus I dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 2240$$

$$\sum N = 28$$

$$X = \frac{2240}{28}$$

$$X = 80$$

Berikut daftar kategori hasil tes prasikulus:

**Tabel 4. 8 Kategori Hasil Tes Siklus II**

No	Interval Skor	Kualifikasi	Ferekuensi	Presentase (%)
1.	90-100	Sangat bagus	8	28,57 %
2.	80- 89	Bagus	10	35,71 %
3.	70- 79	Cukup	7	25 %
4.	60- 69	Kurang	3	10,71 %
5.	<50	Sangat Kurang	-	-

Tabel diatas menunjukkan bahwa 3 peserta didik atau 10,71 % peserta didik masuk kategori kurang, 7 peserta didik atau 25 % peserta didik masuk kategori cukup, 10 peserta didik atau 35,71 % peserta didik masuk kategori bagus dan 8 peserta didik atau 28,58 % peserta didik masuk kategori sangat bagus. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada tes siklus II yakni 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh yakni 60. Adapun nilai rata- rata yang diperoleh peserta didik pada tes siklus II ini yakni 80 % dan masuk dalam kategori bagus.

Berdasarkan tabel hasil tes siklus II, maka dapat dihitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

F = 25

N = 28

$P = \frac{25}{28} \times 100 \%$

P = 89,28 %

Hampir seluruh peserta didik kelas II nilainya di atas KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 25 peserta didik atau 89,28 % peserta didik yang sudah diatas KKM, hanya ada 3 peserta didik atau 10,71% saja yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik kelas II SD Model sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yakni baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif, yang mana indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal hampir 90% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70 secara perorangan. Oleh karena itu, peneliti tidak akan melakukan tindakan lagi pada peserta didik kelas II SD Model.

d. Refleksi

Dalam pengimplementasian model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard* pada pelajaran PPKn siklus II, ada beberapa perkembangan atau peningkatan yang dicapai oleh peserta didik. Peningkatan dan perkembangan yang dicapai oleh peserta didik selama siklus II adalah nilai rata-rata peserta didik pada siklus II meningkat yaitu 80 yang sudah masuk ke dalam kategori bagus. Angka ini meningkat dan lebih baik jika dibandingkan dengan rata-rata hasil tes/penilaian siklus I yaitu 66,7 yang masuk dalam kategori kurang.

**4. Peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model menggunakan model *time game tournamen* (TGT) dengan media *flashcard***

Adapun peningkatan hasil rata-rata tes kemampuan hasil belajar PPKn peserta didik tiap siklus dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 9 Rata-rata siklus I dan Siklus II**

<b>Statistik</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	60
Rata-rata	66,7	80

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa tes hasil belajar PPKn peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata pada siklus I sebesar 66,7 menjadi 80 pada siklus II.

Kemudian berikut disajikan peningkatan ketuntasan hasil belajar PPKn peserta didik pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 4. 10 Peningkatan Siklus I dan II**

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah peserta didik	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase
1.	Siklus I	16	√		57,14
		12		√	42,85
2.	Siklus II	25	√		89,28
		3		√	10,71

Berdasarkan tabel dapat diketahui peningkatan ketuntasan hasil belajar PPKn kelas II SD Model. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar PPKn peserta didik mencapai 16 peserta didik atau 57,14 %, sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 25 peserta didik atau 89,28%. Data di atas menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan kepada peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Tindakan yang diberikan pada siklus tersebut memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pengetahuan peserta didik hingga mereka dapat mencapai target penelitian. Pada prasiklus, 13 peserta didik atau 46,4 % masuk dalam kategori sangat kurang, 4 peserta didik atau 14,2 % masuk dalam kategori kurang, 8 peserta didik atau 28,5 % peserta didik dalam kategori cukup dan hanya ada 3 peserta didik atau 10,7 % yang masuk kategori baik. Selain itu, masih banyak sekali peserta didik yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 17 peserta didik atau 60,71 % peserta didik yang masih dibawah KKM, dan hanya 11 peserta didik atau 39,28 % peserta didik sudah mencapai KKM.

Namun setelah mendapat tindakan pada siklus I dalam dua kali pertemuan, kemampuan peserta didik menjadi meningkat. Terdapat 8 peserta didik atau 28,57 % peserta didik masuk dikategori sangat kurang, 4 peserta didik atau 14,28 % masuk kategori kurang, 7 peserta didik atau 25 % sudah masuk dalam kategori cukup. Pada siklus I ini sudah ada 5 peserta didik atau 17,85 % yang masuk kategori bagus dan 4 peserta didik atau 14,28 % masuk kategori sangat bagus. Selain itu, masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 12 peserta didik atau 42,85 % yang masih di bawah KKM, dan terdapat 16 peserta didik atau 5,71 % yang sudah mencapai KKM.

Kondisi peserta didik menjadi lebih baik setelah mendapatkan tindakan pada siklus II. 3 peserta didik atau 10,71 % peserta didik masuk dikategori kurang, dan 7 peserta didik atau 25 % peserta didik masuk dikategori cukup. Pada siklus II ini terdapat 10 peserta didik atau 35,71 % yang masuk kategori bagus, dan 8 peserta

didik atau 28,57 % peserta didik masuk kategori sangat bagus. Hampir seluruh peserta didik di kelas II nilainya di atas KKM yang telah ditentukan yakni 70, terdapat 25 peserta didik atau 89,28 % yang sudah di atas KKM, dan hanya 3 peserta didik atau 10,71 % saja yang belum mencapai KKM. Untuk gambaran lebih jelas mengenai perkembangan peserta didik berdasarkan kategori mereka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 11 Presentase Siklus**

No	Interval Skor	Kategori	Tes Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	90-100	Sangat bagus	0	14,28	28,57
2.	80- 89	Bagus	10,7	17,85	35,71
3.	70- 79	Cukup	28,5	25	25
4.	60- 69	Kurang	14,2	14,28	10,71
5.	<50	Sangat Kurang	46,4	28,57	0

Tabel diatas menggambarkan secara rinci mengenai perkembangan peserta didik dari tes prasiklus awal hingga siklus II. Pada tes prasiklus tidak ada peserta didik yang masuk kategori sangat bagus. Oleh sebab itu dibutuhkan tindakan yang serius dalam setiap siklus. Setelah mendapatkan tindakan selama dua siklus, terdapat beberapa peserta didik yang masuk ke dalam kategori sangat bagus serta peserta didik dapat mencapai target penelitian. Oleh sebab itu, peserta didik memiliki hasil belajar PPKn sesuai dengan KKM dengan menggunakan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*.

Peningkatan peserta didik dapat dikalkulasikan dengan mengurangi nilai rata-rata peserta didik pada siklus II dan nilai rata-rata peserta didik pada prasiklus sebagai berikut:

$$Y = 80 - 57,8 = 21,2$$

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar peserta didik meningkat sebanyak 21,2% setelah mendapatkan dua siklus tindakan dengan menggunakan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*. Berdasarkan penjelasan rinci di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* berhasil meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan atas dasar beberapa masalah yaitu dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang berpartisipasi aktif hanya ada beberapa siswa. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor antara lain: (1) Siswa sulit memahami konsep dari materi pembelajaran yang di sampaikan dengan ceramah, sehingga siswa akan merasa bosan. Terdapat 25% siswa dengan hasil belajar belum maksimal yang dilihat dari data hasil belajar siswa pada saat melakukan evaluasi belajar dikelas. Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki kesulitan dalam memahami baik dari segi kognitif (pengetahuan, hafalan, ingatan, pemahaman) maupun afektif (perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. (2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan media PPT dan teks bacaan sehingga media tersebut mungkin kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa. Maka dari itu guru perlu menggunakan media interaktif salah satunya yaitu media pembelajaran *flashcard*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, pada tes pra siklus, kemampuan peserta didik masuk ke dalam kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata 57,8. Dengan kata lain, hasil belajar pembelajaran PPKn peserta didik belum memenuhi standar kelulusan (KKM) dimana standar kelulusan peserta didik (KKM) untuk mata pelajaran PPKn yakni sebesar 70 . Rentangan kategori peserta didik berada pada zona kategori sangat kurang, cukup, dan bagus. Tidak ada peserta didik yang masuk ke dalam zona kategori sangat bagus. Perolehan nilai tertinggi yaitu 80 sedangkan nilai terendah peserta didik yaitu 40. Sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni hanya 11 peserta didik atau 39,28%. Dengan demikian, peserta didik kelas II SD Model butuh perbaikan. Oleh sebab itu, peneliti akan memberikan tindakan pada peserta didik kelas II SD Model dalam bentuk siklus I. Peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*.

Kedua, pelaksanaan siklus I. Setelah memberikan tindakan kepada peserta didik selama dua kali pertemuan, terdapat peningkatan dari hasil belajar peserta didik, yaitu peserta didik memperoleh nilai rata-rata 66,7 dan masih masuk ke dalam kategori kurang. Dengan kata lain, hasil pembelajaran PPKn peserta didik belum memenuhi standar kelulusan (KKM) dimana standar kelulusan (KKM) untuk mata pelajaran PPKn sebesar 70. Rentang kategori mereka berada pada zona kategori kurang, cukup, bagus, dan sangat bagus. Sudah tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat kurang. Nilai rata-rata peserta didik 66,7 masuk ke dalam kategori kurang. Perolehan nilai tertinggi peserta didik yaitu 90, sedangkan nilai terendah peserta didik yaitu 40. Sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni hanya 16 peserta didik atau 57,14%. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik

kelas II SD Model butuh perbaikan. Oleh sebab itu, peneliti akan memberikan tindakan pada peserta didik kelas II SD Model dalam bentuk siklus II. Peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*.

Ketiga, pelaksanaan siklus II. Setelah memberikan tindakan kepada peserta didik selama dua kali pertemuan, terdapat peningkatan signifikan dari hasil belajar peserta didik yaitu peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dan masuk ke dalam kategori bagus. Dengan kata lain, hasil pembelajaran PPKn peserta didik sudah memenuhi standar kelulusan (KKM) dimana standar kelulusan peserta didik (KKM) untuk mata pelajaran PPKn yakni sebesar 70. Rentangan kategori peserta didik berada pada zona kurang, cukup, bagus, dan sangat bagus. Tidak ada peserta didik yang masuk ke dalam zona kategori sangat kurang. Perolehan nilai tertinggi peserta didik yaitu 100, sedangkan nilai terendah peserta didik yaitu 60. Sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni sudah 25 peserta didik atau 89,28%. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas II SD Model. Nilai rata-rata peserta didik dan nilai peserta didik yang mencapai KKM telah mencapai target penelitian. Oleh sebab itu, peneliti berhenti memberi siklus selanjutnya karena model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 21,2% setelah mendapatkan dua siklus tindakan dengan menggunakan model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard*. Berdasarkan penjelasan rinci di atas, dapat disimpulkan bahwa model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* berhasil meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model.

## **Simpulan**

Setelah melaksanakan penelitian dan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa model *time game tournament* (TGT) dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas II SD Model. Peningkatan dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada tes prasiklus yaitu 57,8% yang masih masuk ke dalam kategori "sangat kurang", Sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni hanya 11 peserta didik atau 39,28%. Nilai rata-rata peserta didik pada tes siklus I yaitu 66,7 yang juga masih masuk dalam kategori "kurang", sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni sudah 16 orang peserta didik atau 57,14%. Dan nilai rata-rata peserta didik pada siklus II yaitu 80 yang sudah masuk kategori "bagus", sedangkan nilai peserta didik yang mencapai KKM yakni sudah 25 peserta didik atau 89,28%. Berarti selama proses pemberian tindakan selama dua siklus, peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 21,2%.

## **Daftar Pustaka**

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Vol. 2, No. 1, 2023, 1415**

---

- Arikunto, S., 2002. *Metodologi Penelitian Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, R., 2018. Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Pendidikan ekonomi*, p. 123.
- Azhar, A., 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- E, P., 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif*, p. 174.
- Heri Hidayat, d., 2020. Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.. *Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Bandung*, Volume 8 No 2.
- Hotimah, E., 2010. Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Pendidikan Universitas Garut*, Volume 04 No 1.
- Karlinasari, d., 2022. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya.. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume VI No 2.
- Rafi'udin, 1997. Rencana Penelitian Tindakan.. *Makalah disajikan dalam lokakarya Tingkat Lanjut Penelitian Kualitatif, IKIP*, Volume Angkatan ke V.
- Sri Rochanah, d., Juni 2018. Pengaruh Model Team Game Turnamen (TGT) Berbantu Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. Semarang.. *Guru Kita (JKG)*, Volume 2 (3) , pp. 21-29.
- Sukasih, N. N., 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Turnamen (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN.. *Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2 No 3, pp. 224-229.