

## **PENERAPAN TGT BERBANTUAN MEDIA *DART BOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS IV DI SDN IBOIH KABUPATEN PIDIE**

**Mita Sasmita<sup>1\*</sup>, Nurmasiyah<sup>2</sup>, Mislinawati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

\*[Mita76571@gmail.com](mailto:Mita76571@gmail.com)

### ***Abstract***

*The teaching of Pancasila Education faces challenges due to the lack of engaging learning media, which leads to student boredom and low learning outcomes. Therefore, innovative learning media are needed to enhance students' understanding. This study employs a Classroom Action Research (CAR) method with 17 fourth-grade students from SDN Iboih, Pidie Regency, as subjects. Data were collected through observation and tests, then analyzed using descriptive statistics. The results indicate an improvement in teacher activity from 3.1 (good) in the first cycle to 3.5 (very good) in the second cycle, while student activity increased from 73% (good) to 93% (very good). Additionally, classical completeness improved significantly from 29.41% in the first cycle to 100% in the second cycle. Thus, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by dartboard media has proven effective in enhancing students' learning outcomes on the topic of recognizing their surrounding environment.*

**Keyword:** TGT, Dartboard media, Learning outcomes, Material on Getting to Know the Surrounding Environment.

### **Abstrak**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menghadapi tantangan kurangnya media yang menarik, menyebabkan kebosanan dan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 17 siswa kelas IV SDN Iboih, Kabupaten Pidie. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari 3,1 (baik) pada siklus I menjadi 3,5 (sangat baik) pada siklus II, serta aktivitas siswa dari 73% (baik) menjadi 93% (sangat baik). Selain itu, ketuntasan klasikal meningkat signifikan dari 29,41% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media dart board terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal lingkungan sekitar.

**Kata kunci:** TGT, Media *dart board*, Hasil Belajar, Materi Menenal Lingkungan Sekitar.

## Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menjadi kebutuhan fundamental dalam mengembangkan perilaku dan pola pikir individu, baik di keluarga maupun masyarakat (Moh, 2018). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan tertentu. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Interaksi guru dan siswa menjadi kunci dalam proses ini, sehingga guru perlu menyusun materi secara terperinci sebelum diterapkan di kelas (Arikunto, 2020). Pendidikan Pancasila menjadi ujung tombak dalam menanamkan karakter bangsa karena mengajarkan nilai moral dan kemandirian yang terkandung dalam Pancasila (Irfani et al., 2021).

Tujuan utama mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah membekali siswa dengan moral dan karakter yang baik agar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Lubis dalam Novita Sari, 2024). Keberhasilan pendidikan ini diukur dari pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Isnani dalam Hanifah, 2017). Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, yang berdampak pada kebosanan dan hasil belajar yang kurang memuaskan (Hanifah et al., 2017). Oleh karena itu, guru perlu merancang media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *dart board*, yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa (Al-Manik & Yuli, 2021).

Berdasarkan observasi di SDN Iboih, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih monoton dan kurang optimal. Materi disampaikan tanpa variasi, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kinerja guru dalam menyampaikan materi secara komunikatif serta minimnya penggunaan media pembelajaran (Tafonao, 2018). Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan tidak sesuai harapan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa (Kusmiati et al., 2021). Salah satu upaya yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *dart board*. Model ini bertujuan meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi (Asrialdi et al., 2023). Penerapan TGT berbasis *dart board* didasarkan pada teori Piaget, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Isjoni, 2014 dalam Hanifah, 2017). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman langsung.

Menurut Slavin (dalam Octavia, 2020), model TGT membantu siswa meninjau ulang dan menguasai materi pelajaran serta meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap saling menerima perbedaan. Model ini juga mendorong siswa untuk belajar secara kooperatif dalam suasana yang menyenangkan (Suherman, 2016). Penggunaan media *dart board* dalam TGT tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Hanifah, 2017). Kesuksesan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru

(Tafonao, 2018). Media yang menarik dapat menjadi alat bantu efektif untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami secara verbal. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan penerapan model TGT berbantuan media *dart board*, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Iboih (Al-Manik & Yuli, 2021).

#### Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Suherman (2016), model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam memahami konsep, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nugroho (dalam Amalia, 2023) menambahkan bahwa TGT melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, mengintegrasikan peran tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan untuk meningkatkan semangat belajar. Aktivitas ini tidak hanya memfokuskan pada pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan persaingan sehat di antara siswa. Skor yang diperoleh siswa merupakan kontribusi terhadap tim, mendorong motivasi untuk mencapai hasil terbaik (Irfani, 2021). Keberhasilan model ini dipengaruhi oleh heterogenitas anggota kelompok, seperti tingkat keterampilan, pengalaman, dan kemampuan komunikasi (Asrialdi, 2023). Langkah-langkah utama dalam model TGT menurut Slavin (dalam Asrialdi, 2023) mencakup lima komponen, yaitu: (1) presentasi kelas untuk menyampaikan materi secara jelas, (2) belajar kelompok dalam tim heterogen, (3) game sebagai alat evaluasi yang menyenangkan, (4) turnamen untuk kompetisi sehat, dan (5) rekognisi tim sebagai bentuk penghargaan.

Model ini memiliki beberapa kelebihan, seperti memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berpendapat, meningkatkan keterampilan bekerja sama, menumbuhkan keberanian bersaing secara sportif, serta mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar (Isrok'atun, 2018). Selain itu, model ini juga mempromosikan penghargaan terhadap perbedaan dan mendorong diskusi yang konstruktif (Hanifah, 2017). Namun, model TGT tidak terlepas dari beberapa kelemahan. Menurut Arikunto (2020), model ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk pelaksanaan yang efektif. Selain itu, siswa dengan kemampuan tinggi mungkin merasa terhambat karena harus menyesuaikan diri dengan rekan sekelompoknya yang memiliki kemampuan berbeda (Kusmiati et al., 2021). Persiapan yang matang juga menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan model ini, karena memerlukan perencanaan yang detail untuk memastikan setiap komponen berjalan optimal (Al-Manik & Yuli, 2021). Meskipun demikian, dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik, model TGT dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Tafonao, 2018).

### Media Dart board

Media *dart board* merupakan alat pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan. Hanifah (2017) menjelaskan bahwa media ini membantu menghindari kebosanan dan memudahkan peserta didik dalam menyampaikan ide serta pendapat mereka. Media *dart board* berupa papan bulat yang digunakan sebagai target lemparan anak panah kecil (*dart*), dilengkapi dengan brain card berisi pertanyaan dan gambar untuk meningkatkan pemahaman konkret. Menurut Asrialdi (2023), penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan aturan yang dimodifikasi, di mana kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang. Media ini juga menarik partisipasi aktif siswa karena bersifat kompetitif dan interaktif (Moh, 2018). Menurut Al-Manik & Yuli (2021), media *dart board* memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah disajikan, menarik minat siswa, cocok untuk pembelajaran aktif baik individu maupun kelompok, seru, melatih kemandirian karena materi tersedia dalam kartu soal, serta membantu siswa menyampaikan pendapat.

Selain itu, permainan ini mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa untuk terlibat aktif. Namun, media ini juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan persiapan yang teliti karena harus menyediakan brain card dan bahan yang sulit didapat. Tidak semua mata pelajaran cocok menggunakan media ini, sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan (Kusmiati et al., 2021). Langkah-langkah penggunaan media *dart board* dalam pembelajaran dimulai dengan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru (Arikunto, 2020). Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen berisi 4-5 orang dan membuat tabek untuk perhitungan poin. Permainan dilakukan secara individu dalam kelompok dengan giliran melempar panah, diikuti pengambilan dan menjawab brain card. Poin tambahan diberikan jika siswa menjawab tanpa bantuan. Jika tidak bisa menjawab, soal dilempar ke kelompok lain. Kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang dan berhak atas reward dari guru (Irfani, 2021).



Gambar 1. Media *dart board*

### Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari, 2021). Penilaian hasil belajar berperan penting

dalam mengevaluasi keberhasilan siswa dan efektivitas proses pembelajaran, baik di lingkungan formal seperti ruang kelas (Moh, 2018). Tujuan penilaian ini meliputi pengukuran penguasaan materi, kecakapan, motivasi, serta untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik (Arikunto, 2020). Selain itu, penilaian ini membantu dalam seleksi, menentukan kenaikan kelas, dan penempatan siswa sesuai kompetensinya (Kusmiati et al., 2021). Hasil belajar optimal dicapai melalui proses belajar yang efektif dan penilaian yang terstruktur (Al-Al-Manik & Yuli & Yuli, 2021). Proses ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media *dart board* untuk meningkatkan motivasi siswa (Hanifah, 2017).

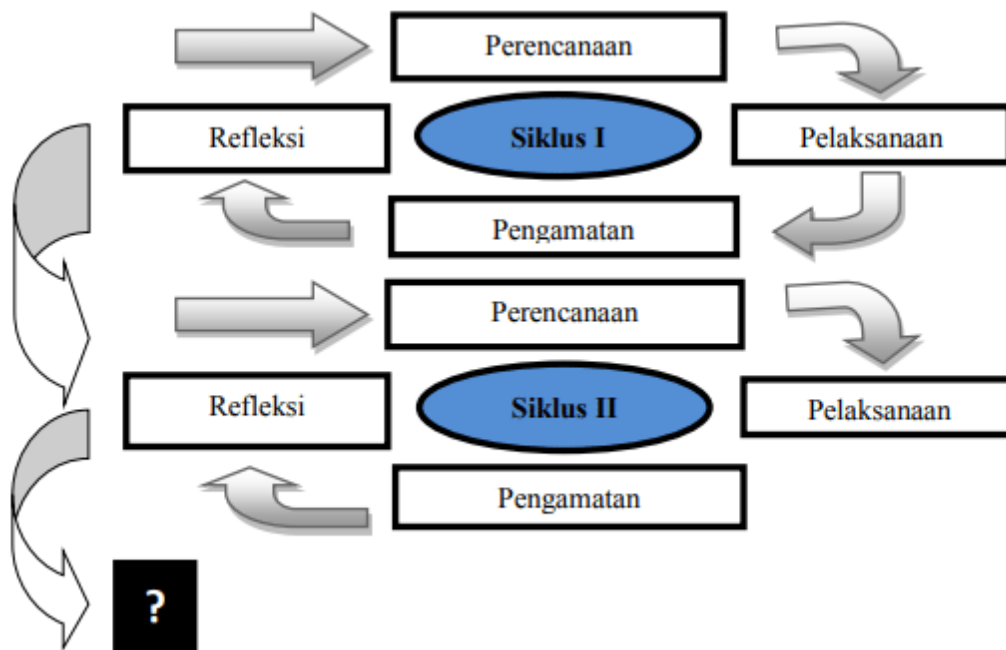
Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi internal, eksternal, dan pendekatan belajar (Atikah, 2022). Faktor internal meliputi kondisi jasmani dan rohani, seperti kesehatan indera penglihatan dan pendengaran, serta tingkat intelegensi siswa (Suherman, 2016). Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial, seperti keluarga, sekolah, dan fasilitas belajar (Tafonao, 2018). Sedangkan faktor pendekatan belajar terkait strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Rosmala, 2021). Pemilihan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Media pembelajaran kreatif, seperti pictorial riddle dan *dart board*, juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa (Kusmiati et al., 2021). Oleh karena itu, integrasi faktor-faktor tersebut sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui refleksi dan tindakan perbaikan. Penelitian dilakukan di SD Negeri Iboih, Jl. Sigli-Kb. Tanjung, Kec. Simpang Tiga, Kab. Pidie, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian yaitu 17 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi lembar pengamatan aktivitas guru untuk menilai kemampuan mengelola pembelajaran menggunakan media *dart board*, lembar pengamatan aktivitas siswa untuk menilai respons terhadap materi, dan soal tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi mengenal lingkungan sekitar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, di mana pengamat berasal dari rekan mahasiswa PGSD, serta tes akhir (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT berbantuan media *dart board*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk menggambarkan proses dan hasil tindakan di lapangan. Data dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, di mana analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil observasi dan catatan lapangan, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Observasi bertujuan untuk menilai interaksi siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Tes akhir digunakan untuk mengetahui efektivitas model TGT berbantuan media *dart board* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Instrumen penelitian yang disusun bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan relevan. Secara keseluruhan, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas IV SD Negeri Iboih.



Gambar 2. Siklus PTK

## Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Iboih Kabupaten Pidie, pada tanggal 13 sampai dengan 23 November 2024. Dalam bab ini akan membahas hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sebanyak II siklus. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

### Siklus 1

Perencanaan (*Planning*) dilakukan dengan menyusun modul ajar Pendidikan Pancasila yang berfokus pada lingkungan sekitar. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *dart board* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, peneliti juga membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar aktivitas untuk guru dan siswa, serta lembar tes untuk evaluasi.

Pelaksanaan tindakan (*Acting*) dilaksanakan pada 13 November 2024. Kegiatan diawali dengan pendahuluan berupa salam, doa, presensi, menyanyikan lagu nasional, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menyajikan gambar terkait lingkungan, melakukan tanya jawab, menjelaskan materi, memperkenalkan permainan *dart board*, melaksanakan model TGT, dan memberikan LKPD untuk dikerjakan siswa. Kegiatan ditutup dengan siswa menyimpulkan hasil belajar, melakukan refleksi, evaluasi, guru memberikan penguatan materi, diakhiri dengan doa dan salam.

Pengamatan (*Observing*) dilakukan oleh observer untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru menunjukkan

pelaksanaan lima tahapan model TGT dengan variasi skor. Beberapa aspek yang perlu ditingkatkan adalah perhatian siswa terhadap gambar (skor 3), efektivitas tanya jawab (skor 2), pembentukan tim (skor 3), arahan pelaksanaan turnamen (skor 3), dan pemberian apresiasi kepada kelompok (skor 1). Adapun hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Aktivitas Guru pada siklus I

No.	Aspek yang diamati
Tahap 1 Penyajian Kelas (Klasikal)	
1.	Guru menyiapkan gambar rumah adat, dan pakaian adat untuk ditampilkan kepada peserta didik secara klasikal. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan menjelaskan materi identitas masyarakat dilingkungan sekitar.
Tahap 2 Pembentukan Tim	
2.	Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang.
Tahap 3 Permainan ( <i>Games</i> )	
3.	Guru mengajak peserta didik belajar dengan menggunakan media <i>dart board</i> (papan panah) untuk menemukan konsep tentang identitas masyarakat sekitar. Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik tentang aturan dalam permainan <i>dart board</i> lalu membagikan panah kepada setiap kelompok untuk dilemparkan oleh peserta didik secara bergiliran.
Tahap 4 Tournament	
4.	Guru membimbing peserta didik dalam bermain <i>dart board</i> dan menjelaskan bahwa kelompok yang berhasil menjawab soal dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang dalam permainan <i>dart board</i> .
Tahap 5 Rekognisi Tim	
5.	Guru menjumlahkan tiap poin yang dihasilkan oleh kelompok lalu memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi. Setelah itu guru memberikan LKPD untuk dikerjakan serta memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang tampil.

Tabel di atas menggambarkan tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan konsep identitas masyarakat di lingkungan sekitar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dimulai dengan penyajian materi secara klasikal menggunakan gambar rumah dan pakaian adat, diikuti dengan pembentukan kelompok heterogen untuk memfasilitasi kerjasama antar peserta didik. Kemudian, guru menggunakan media *dart board* dalam permainan untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan, dengan aturan permainan yang mengutamakan jawaban tepat dan poin tertinggi sebagai penentu pemenang. Tahap akhir berupa rekognisi tim, di mana kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan, diikuti dengan pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk

melanjutkan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan apresiasi terhadap kerja tim siswa.

**Tabel 2.** Data Hasil Observasi aktivitas siswa pada siklus I

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	70%	Baik
2.	Siswa 2	77,50%	Baik
3.	Siswa 3	77,50%	Baik
4.	Siswa 4	67,50%	Baik
5.	Siswa 5	62,50%	Baik
5.	Siswa 6	75,00%	Baik
7.	Siswa 7	66,25%	Baik
8.	Siswa 8	72,50%	Baik
9.	Siswa 9	75,00%	Baik
10.	Siswa 10	78,75%	Baik
11.	Siswa 11	78,75%	Baik
12.	Siswa 12	75,00%	Baik
13.	Siswa 13	74%	Baik
14.	Siswa 14	67,50%	Baik
15.	Siswa 15	70%	Baik
16.	Siswa 16	68,75%	Baik
17.	Siswa 17	83,75%	Sangat baik
<b>Total</b>		<b>1240%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>73%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>	

**Tabel 3.** Data *posttest* pada Siklus I

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	70	Tidak tuntas
2.	Siswa 2	80	Tuntas
3.	Siswa 3	30	Tidak tuntas
4.	Siswa 4	30	Tidak tuntas
5.	Siswa 5	90	Tuntas
6.	Siswa 6	50	Tidak tuntas
7.	Siswa 7	60	Tidak tuntas
8.	Siswa 8	70	Tidak tuntas
9.	Siswa 9	60	Tidak tuntas
10.	Siswa 10	80	Tuntas
11.	Siswa 11	70	Tidak tuntas
12.	Siswa 12	90	Tuntas
13.	Siswa 13	60	Tidak tuntas
14.	Siswa 14	40	Tidak tuntas
15.	Siswa 15	60	Tidak tuntas

16.	Siswa 16	60	Tidak tuntas
17.	Siswa 17	100	Tuntas
<b>Total</b>		<b>1100</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>64,70</b>	
<b>Ketuntasan klasikal</b>		<b>29,41%</b>	

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase sebesar 73% dengan kriteria baik. Siswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti berdoa, mendengarkan penjelasan guru, mengamati gambar, tanya jawab, bekerja dalam kelompok, bermain *dart board*, serta melakukan evaluasi. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan memerlukan bimbingan lebih saat bekerja dalam tim. Secara keseluruhan, aktivitas guru dan siswa berjalan dengan baik, namun refleksi tetap diperlukan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## Siklus II

Pada siklus II, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *dart board* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengajarkan materi mengenal lingkungan sekitar. Guru menyiapkan berbagai bahan ajar, seperti gambar tarian adat dan makanan khas daerah, serta membuat modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan yang meliputi doa, presensi, dan motivasi. Pada kegiatan inti, siswa diajak bermain menggunakan *dart board* untuk memperdalam pemahaman materi, dengan pengawasan dan bimbingan dari guru.

**Tabel 4.** Aktivitas Guru pada siklus II

No.	Aspek yang diamati
<b>Tahap 1 Penyajian Kelas (Klasikal)</b>	
1.	Guru menyiapkan gambar rumah adat, dan pakaian adat untuk ditampilkan kepada peserta didik secara klasikal. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan menjelaskan materi identitas masyarakat dilingkungan sekitar.
<b>Tahap 2 Pembentukan Tim</b>	
2.	Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang.
<b>Tahap 3 Permainan (Games)</b>	
3.	Guru mengajak peserta didik belajar dengan menggunakan media <i>dart board</i> (papan panah) untuk menemukan konsep tentang identitas masyarakat sekitar. Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik tentang aturan dalam permainan <i>dart board</i> lalu membagikan panah kepada setiap kelompok untuk dilemparkan oleh peserta didik secara bergiliran.
<b>Tahap 4 Tournament</b>	

4. Guru membimbing peserta didik dalam bermain *dart board* dan menjelaskan bahwa kelompok yang berhasil menjawab soal dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang dalam permainan *dart board*.

#### Tahap 5 Rekognisi Tim

5. Guru menjumlahkan tiap poin yang dihasilkan oleh kelompok lalu memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi. Setelah itu guru memberikan LKPD untuk dikerjakan serta memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang tampil

Tabel di atas menggambarkan tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk materi identitas masyarakat di lingkungan sekitar. Pembelajaran dimulai dengan penyajian materi secara klasikal, di mana guru menampilkan gambar rumah dan pakaian adat serta melakukan tanya jawab. Kemudian, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk memfasilitasi kerja sama. Setelah itu, guru menggunakan media *dart board* untuk menguatkan pemahaman siswa melalui permainan yang melibatkan lemparan panah dan pemberian poin. Kelompok yang berhasil menjawab soal dengan poin tertinggi menjadi pemenang dan diberikan penghargaan. Tahap terakhir mencakup pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk melanjutkan pembelajaran serta apresiasi kepada setiap kelompok yang berpartisipasi.

**Tabel 5.** Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	94%	Sangat baik
2.	Siswa 2	92,50%	Sangat baik
3.	Siswa 3	93,75%	Sangat baik
4.	Siswa 4	88,75%	Sangat baik
5.	Siswa 5	95,00%	Sangat baik
5.	Siswa 6	92,50%	Sangat baik
7.	Siswa 7	92,50%	Sangat baik
8.	Siswa 8	96,26%	Sangat baik
9.	Siswa 9	95,00%	Sangat baik
10.	Siswa 10	90,00%	Sangat baik
11.	Siswa 11	91,25%	Sangat baik
12.	Siswa 12	93,75%	Sangat baik
13.	Siswa 13	93,75%	Sangat baik
14.	Siswa 14	91,25%	Sangat baik
15.	Siswa 15	94%	Sangat baik
16.	Siswa 16	91,25%	Sangat baik
17.	Siswa 17	93,75%	Sangat baik
<b>Total</b>		<b>1579 %</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>93%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat baik</b>	

Tabel 6. Data *posttest* siswa siklus II

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	90	Tuntas
2.	Siswa 2	90	Tuntas
3.	Siswa 3	80	Tuntas
4.	Siswa 4	80	Tuntas
5.	Siswa 5	100	Tuntas
6.	Siswa 6	90	Tuntas
7.	Siswa 7	90	Tuntas
8.	Siswa 8	80	Tuntas
9.	Siswa 9	80	Tuntas
10.	Siswa 10	80	Tuntas
11.	Siswa 11	90	Tuntas
12.	Siswa 12	90	Tuntas
13.	Siswa 13	100	Tuntas
14.	Siswa 14	80	Tuntas
15.	Siswa 15	90	Tuntas
16.	Siswa 16	90	Tuntas
17.	Siswa 17	100	Tuntas
<b>Total</b>		<b>1500</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>88,23</b>	
<b>Ketuntasan klasikal</b>		<b>100%</b>	

Pengamatan aktivitas guru dan siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan siswa. Aktivitas siswa mendapatkan skor rata-rata 93%, yang lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I. Semua siswa menunjukkan antusiasme dan keseriusan dalam mengikuti permainan dan menjawab soal, dengan skor yang menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari. Setiap kelompok juga bekerja sama dengan baik, dan guru memberikan apresiasi atas pencapaian mereka. Hasil tes *posttest* menunjukkan bahwa semua siswa mencapai ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai 88,23%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *dart board* dan model TGT berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, siklus II dapat dianggap sukses, dan tidak diperlukan lagi tindakan untuk siklus berikutnya karena target pembelajaran telah tercapai.

## Pembahasan

Penelitian ini menggunakan media *dart board* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi mengenal lingkungan sekitar. Media *dart board* ini membantu siswa belajar secara aktif dan optimal, sesuai dengan pandangan Sadiman yang menyatakan bahwa media dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas siswa tercatat dengan nilai rata-rata 73% (baik), sementara pada siklus II mencapai 93% (sangat baik), menunjukkan partisipasi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan ketuntasan klasikal pada siklus I hanya 29,41% dan pada siklus II mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media *dart board* dan model *Team Games Tournament* (TGT) berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, siswa lebih berani menyampaikan ide, aktif bertanya, serta fokus pada materi dan diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Asrialdi (2023) yang juga menunjukkan bahwa penggunaan media *dart board* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Namun, meskipun penerapan media *dart board* dan model TGT efektif, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, terutama terkait waktu yang dibutuhkan untuk setiap siswa mendapatkan giliran melempar panah dan diskusi kelompok. Waktu yang terbatas menyebabkan siswa tergesa-gesa dalam mengerjakan soal tes akhir, yang bisa mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan waktu secara efektif agar proses pembelajaran tetap berjalan lancar dan mencapai hasil yang optimal.

## Kesimpulan

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *dart board* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 3,1 (kriteria baik), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3,5 (kriteria sangat baik). Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, dengan skor rata-rata pada siklus I sebesar 73 (kriteria baik), yang kemudian meningkat menjadi 93 (kriteria sangat baik) pada siklus II. Hasil belajar siswa menunjukkan perbaikan yang mencolok setelah penerapan model ini. Pada siklus I, nilai rata-rata posttest siswa adalah 64,70 dengan ketuntasan klasikal 29,41%. Namun, pada siklus II, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,23 dengan ketuntasan klasikal 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *dart board* dan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Iboih Kabupaten Pidie dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## Daftar Pustaka

- Al-Manik, & Yuli, S. K. (2021). Pengembangan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Ii Di Sd Akbar Karanggayam Srengat Blitar. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 78–95.
- Arikunto, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pt. Bumi Aksara.
- Asrialdi, A., Zulfan, Z., & Kesuma, T. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament Berbantuan Media Dart Board Terhadap Hasil Belajar Sejarah Sman 1 Gandapura Kabupaten Bireun. *Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 870–876. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.24776>
- Hanifah, N., Azhari, B. R., & Gusrayani, D. (2017). Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10767>
- Irfani, S., Riyanti, D., Muharam, R. S., & Suharno. (2021). Rand Design Generasi Emas 2045: Tantangan Dan Prospek Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kemajuan Indonesia. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.24832/jpkp.V14i2.532>
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.V2i2.298>
- Moh, S. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Cv Budi Utama.
- Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Pt. Bumi Aksara.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tgt (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.17509/jpjo.V1i2.5659>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.V2i2.113>