

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 04 Palembang

Febry Rahayu¹, Defitri Anggun Ayu Wahyuni², Dwi Mulyani³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya

e-mail : febryrahayu18@gmail.com¹, defitrianggun123@gmail.com²,
mulyanidwi101@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV C SD Negeri 04 Palembang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan subjek penelitian 32 siswa. Metode pengumpulan data meliputi observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II, baik dalam aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 62,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II, dengan rata-rata nilai naik dari 80 menjadi 90. Aktivitas guru meningkat dari kategori "Baik" (77%) menjadi "Sangat Baik" (87,5%), sementara aktivitas siswa meningkat dari "Baik" (76%) menjadi "Sangat Baik" (86%). Penerapan model TGT yang diintegrasikan dengan media pembelajaran interaktif dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa mencapai nilai di atas Asesmen Ketuntasan Minimum (AKM).

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Penelitian Tindakan Kelas*

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes in the Pancasila Education subject through the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model in class IV C at SD Negeri 04 Palembang. The research was carried out in two cycles, each consisting of two meetings, with research subjects of 32 students. Data collection methods include observation and learning outcomes tests. The research results showed a significant increase from cycle I to cycle II, both in teacher activities, student activities and learning outcomes. The percentage of student learning completion increased from 62.5% in cycle I to 93.75% in cycle II, with the average score increasing from 80 to 90. Teacher activity increased from the "Good" category (77%) to "Very Good" (87.5%), while student activity increased from "Good" (76%) to "Very Good" (86%). The application of the TGT model which is integrated with interactive learning media and educational games has proven to be effective in increasing student interest, understanding and learning outcomes in Pancasila Education subjects, exceeding the established success indicators, namely 80% of students achieving scores above the Minimum Completeness Assessment

Keywords : *Problem Based Learning, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar negara dan membentuk karakter siswa yang berlandaskan pada ideologi Pancasila. (Oktaviana, 2022) Namun, dalam prakteknya, masih banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar mereka kurang optimal. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Teladaningsi, 2019) Model ini menggabungkan elemen permainan dan kompetisi dalam suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Melalui TGT, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif.

METODE

Jenis metode yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas. PTK merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan guru di dalam kelas dengan proses merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan menggunakan beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipasi guna memperbaiki atau meningkatkan mutu dari proses pembelajaran. (Susilo, 2011)

PTK yang dilaksanakan ialah dua siklus dengan setiap siklus memiliki empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV (Empat) C SD Negeri 04 Palembang yang berjumlah 14 laki-laki dan 18 perempuan dengan total 32 siswa dengan objek hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2023/2024, terhitung dari waktu perencanaan sampai penyusunan laporan hasil penelitian.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini diukur menggunakan persentase Asesmen Ketuntasan Minimum (AKM) dalam proses pembelajaran. Tujuannya ialah guna meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan indikator keberhasilan 80% peserta didik atau 26 dari 32 peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh nilai \geq AKM.

Data dikumpulkan pada penelitian ini melalui observasi kelas dan tes hasil belajar dan menggunakan teknik pengumpulan dengan instrumen lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta lembar tes. Uji validitas peneliti yang dilakukan menggunakan teknik triangulasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan teknik berbeda-beda guna menghasilkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2019).

Tes tertulis yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tes ini dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan kepada peserta didik pada akhir setiap siklus pembelajaran. Jawaban pertanyaan ditulis langsung oleh peserta didik. Hasil tes kemudian dianalisis menggunakan penilaian hasil belajar dan penilaian ketuntasan belajar untuk mengetahui apakah peserta didik telah mencapai target penguasaan materi atau belum.

Menurut Kunandar, (2014) untuk men untuk mendapatkan persentase pendidik dan peserta didik dalam mengelola pembelajaran, skor dari semua aspek proses pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Aktivitas Pendidik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Lalu dari hasil tersebut dilakukan penentuan kriteria aktivitas pendidik dengan ketentuan sebagai berikut:

Persentase dan Keterangan Data Hasil Observasi

Tabel 1. Persentase dan Keterangan Data Hasil Observasi

Persentase	Keterangan
1% - 25%	Kurang
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

Sumber : (Kunandar, 2014)

Ketentuan yang digunakan sebagai dasar menghitung hasil observasi aktivitas belajar peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Skor Aktivitas Peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RKN = \left(\frac{Ns}{Nm} : N \right) \times 100\%$$

- RKB : Rata-rata keaktifan belajar peserta didik
- Ns : Jumlah skor seluruh aktivitas peserta didik
- Nm : Jumlah skor maksimal peserta didik
- N : Jumlah seluruh peserta didik

Berlandaskan hasil tersebut kemudian dilakukan analisis untuk menentukan kriteria aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase dan Keterangan Data Hasil Observasi

Persentase	Keterangan
1% - 25%	Kurang Aktif
26% - 50%	Cukup Aktif
51% - 75%	Aktif
76% - 100%	Sangat Aktif

Sumber: (Kunandar, 2014)

Perhitungan yang digunakan untuk menganalisis persentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- TB : Tuntas Belajar
- S : Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tuntas
- n : Jumlah peserta didik

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini diselaraskan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase	Keterangan
70 -100	Tuntas
≤70	Belum

Sumber: (Kunandar, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terdiri dari 2 siklus yang masing-masing memiliki 2 kali pertemuan. Setiap siklus mengikuti alur tahapan PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, pendidikan menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media ajar, dan menyiapkan instrumen pengamatan yang berlandaskan akan Kurikulum Merdeka dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Semester 2.

Tahap pelaksanaan yang terdiri dari dua kali pertemuan, Siklul I dilaksanakan pada tanggal 28 Maret dan 05 April 2024. Siklus II dilaksanakan tanggal 26 April dan 30 April 2024. Proses pembelajaran yang dilakukan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sesuai dengan rancangan pembelajaran. Pendidik bersama rekan pendidik lain mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data melalui observasi dan analisis hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa berkaitan erat dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator proses pembelajaran memerlukan kemampuan pengelolaan kelas yang optimal guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemberian kebermaknaan dan rasa bahagia di dalam diri peserta didik juga menjadi bagian yang perlu diperhatikan agar anak merasa bahwa sekolah bukan hanya tempat belajar namun juga rumah kedua. Menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menjadi wadah bagi anak untuk mampu belajar namun tetap dapat bermain dan bekerjasama. Kelompok yang dibentuk secara heterogen bertujuan untuk mampu memupuk rasa toleransi dan kerja sama antara peserta didik yang berbeda dari latar belakang.

Proses pembelajaran diawali dengan mengkondisikan kelas dan membangun suasana menyenangkan bagi anak-anak dengan memberikan beragam hal yang disukai anak yang diintegrasikan dalam materi ajar yaitu video animasi yang memantik anak untuk mengemukakan pendapat guna mendukung peningkatan keaktifan peserta didik. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan mengintegrasikan model TGT dalam proses pembelajaran dan diakhiri dengan peninjauan kembali pemahaman peserta didik serta melakukan asesmen formatif. Proses observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran dan refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui penelitian yang dilakukan untuk menetapkan kegiatan tindak lanjut.

Pada pelaksanaan siklus I materi Gotong Royong dalam kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan media power point pada proses pembelajaran dengan games pertandingan Estafet Cak Ingking dan pada pertemuan kedua dikembangkan kembali dengan mengintegrasikan animasi yang berkaitan dengan materi ajar dengan games pertandingan Lompat Estafet. Berlandaskan hal tersebut didapatkan data hasil belajar pada siklus I diperoleh dari 32 peserta didik sebanyak 20 anak atau 62,5% sudah tuntas atau telah mencapai Asesmen Ketuntasan Minimum (AKM). Sebanyak 12 peserta didik 37,5% belum tuntas atau belum mencapai AKM. Rata-rata nilai yaitu 80 dari AKM 70, untuk memperjelas pemaparan tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Peserta didik yang tuntas	20	62,5%
Peserta didik yang tidak tuntas	12	37,5%
Rata-Rata Nilai Peserta Didik	80	

Sumber : (Olah Data: 2024)

Berlandaskan hasil refleksi siklus I diperoleh kesimpulan yaitu proses pembelajaran belum berjalan dengan lancar dan optimal. Masih terdapat peserta didik yang tidak fokus selama kegiatan pembelajaran sehingga berakibat terhadap peningkatan pemahaman anak. Berlandaskan hal tersebut maka direncanakan perbaikan terhadap tindakan yang akan direncanakan pada siklus II, yaitu:

1. Pendidik memberikan mengembangkan media belajar yang diminati anak yaitu merancang sebuah lagu yang diintegrasikan dengan materi ajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak akan materi.
2. Pendidik memberikan pemahaman dan pendekatan secara sosial emosional agar anak mampu berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan penguatan secara verbal.
3. Pendidik mengembangkan proses pembelajaran dengan menghubungkan materi ajar dengan beragam hal yang telah diketahui oleh siswa yang bukan hanya berfokus pada satu sumber belajar.
4. Pendidik menggunakan aturan dalam kegiatan bermain dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara optimal.
5. Pendidik memberikan reward berupa hadiah kepada kelompok yang memenangkan pertandingan dengan tujuan meningkatkan semangat belajar anak.

Siklus II dilakukan dengan penyesuaian hasil refleksi pada siklus I. Pelaksanaan siklus II pada materi Gotong Royong dalam kegiatan pembelajaran di pertemuan pertama menggunakan

media ajar power point yang memuat video animasi dan lagu yang diintegrasikan dengan materi ajar dan menggunakan games Lava Walk, hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terkait materi ajar dengan cara yang menyenangkan. Di Pertemuan kedua games yang digunakan yaitu Estafet Gelas dengan tujuan memberikan beragam pengalaman belajar sambil bermain yang bermakna dan menekankan keaktifan siswa dalam melafalkan lagu yang diintegrasikan dengan materi. Berlandaskan kegiatan yang dilakukan diperoleh data hasil belajar sebanyak 30 peserta didik atau 93,75% tuntas atau telah mencapai AKM. Sebanyak 2 peserta didik atau 6,25% belum tuntas atau belum mencapai AKM dengan rata-rata nilai peserta didik 90.

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Peserta didik yang tuntas	30	93,75%
Peserta didik yang tidak tuntas	2	6,25%
Rata-Rata Nilai Peserta Didik	90	

Sumber : (Olah Data: 2024)

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II dengan pertemuan sebanyak 2 kali terjadi peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 93,75% atau 30 anak mampu mendapatkan hasil belajar \geq AKM sehingga telah mencapai indikator keberhasilan. Pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik berkaitan erat dengan kenaikan peserta didik, adapun data hasil observasi kegiatan pendidik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Tahap	Persentase	Kategori
Siklus I Pertemuan I	75%	Baik
Siklus I Pertemuan II	79%	Sangat Baik
Siklus II Pertemuan I	85%	Sangat Baik
Siklus II Pertemuan II	90%	Sangat Baik
Rata-Rata Persentase Siklus I	77%	Baik
Rata-Rata Persentase Siklus II	87,5%	Sangat Baik

Sumber : (Olah Data: 2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa terjadi peningkatan aktivitas pendidik selama siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aktivitas pendidik diawali dengan rata-rata persentase berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 75% di pertemuan pertama. Peningkatan aktivitas pendidik pada pertemuan kedua didapatkan kategori Sangat Baik (B) dengan persentase 79%.

Peningkatan aktivitas pendidik = berlanjut di siklus II, dimana aktivitas pendidik di pertemuan pertama mencapai 85% dengan kategori Sangat Baik (SB), dan di pertemuan kedua mencapai puncaknya di 90% dengan kategori Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan komitmen dan dedikasi pendidik dalam meningkatkan kualitas mengajarnya secara konsisten. Adapun data hasil observasi kegiatan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tahap	Persentase	Kategori
Siklus I Pertemuan I	74%	Baik
Siklus I	79%	Sangat Baik

Pertemuan II		
Siklus II	84%	Sangat Baik
Pertemuan I		
Siklus II	90%	Sangat Baik
Pertemuan II		
Rata-Rata Persentase Siklus I	76%	Baik
Rata-Rata Persentase Siklus II	86%	Sangat Baik

Sumber : (Olah Data: 2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas peserta didik yang konsisten sepanjang siklus I dan siklus II. Pada siklus I, pertemuan pertama menunjukkan aktivitas peserta didik di kategori Baik (B) dengan persentase 74%. Peningkatan ini berlanjut di pertemuan kedua, persentase 79% dan tetap di kategori Sangat Baik (SB).

Di siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan signifikan, mencapai kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase 84% di pertemuan pertama. Puncaknya, di pertemuan kedua siklus II, aktivitas peserta didik mencapai 90% dan tetap di kategori Sangat Baik (SB). Peningkatan ini menunjukkan hasil positif dari pelaksanaan penelitian dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diperoleh hasil belajar peserta didik di siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Indikator	Jumlah	
	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi Peserta Didik	100	100
Nilai Terendah Peserta Didik	50	60
Asesment Ketuntasan Minimum (AKM)	70	

Sumber : (Olah Data: 2024)

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, evaluasi menunjukkan 20 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase 62,5%. Di siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 30 peserta didik, dengan persentase 93,75%. Pencapaian ini melampaui target ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti yaitu 75%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan telah berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, sehingga penelitian ini telah selesai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV C SD Negeri 04 Palembang. Penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 62,5% dengan rata-rata nilai 80. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, hasil pada siklus II meningkat menjadi 93,75% siswa tuntas dengan rata-rata nilai 90. Peningkatan ini sejalan dengan meningkatnya kualitas aktivitas guru dari kategori "Baik" (77%) pada siklus I menjadi "Sangat Baik" (87,5%) pada siklus II, serta peningkatan aktivitas siswa dari kategori "Baik" (76%) menjadi "Sangat Baik" (86%). Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% siswa mencapai nilai diatas Asesmen Ketuntasan Minimum (AKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT yang diintegrasikan dengan berbagai media pembelajaran interaktif dan permainan edukatif berhasil meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Teladaningsi, One DKK. (2019) *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD*. jurnal Pendidikan Dasar Vol.1 Juni 2019.
- Thalta,Ahmad , Budur Anufia (2019) *Resume Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Ngurah,Agung Yuliawati. (2021) *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Bandung : Indpnesian Journal Of Educational Development.
- Oktaviana, Sivia lestari, heri Kurnia. (2022) *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter*. Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan 5(1), 22, 2022.
- Fierna, Mas Janviera Lusie Putri DKK. (2023) *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah* . Jurnal Kewarganegaraan Vol.7 No.2 Desember 2023
- Narimo,DKk. (2019). *Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Lokal*. Varia Pendidikan. Vol 31, No.1 Juni 2019.
- Pebrianti, Diah. irwan Badilla (2023). *Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia. Vol. 6, No.3 September 2013.
- Parwati, Yusi Dkk. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka*. Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Vol.3 No.9 September 2023.
- Susilo Herawati Dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Profesional Guru Dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publising.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.