

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV SDN 33 PASAMAN**

Yuri Mainasni¹, Masniladevi²

¹PGSD FIP Universitas Negeri Padang, ²PGSD FIP Universitas Negeri Padang,
[1mainasniyuri@gmail.com](mailto:mainasniyuri@gmail.com), [2masnila.devi@yahoo.co.id](mailto:masnila.devi@yahoo.co.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students because teachers have not used innovative learning models and the learning process is still teacher-centered, so that students are still less active in the learning process. The aim of this research is to describe the improvement in student learning outcomes in Pancasila education learning using the model Team Games Tournament (TGT) in class IV at SDN 33 Pasaman. This research is classroom action research (PTK) which uses qualitative and quantitative approaches. Two cycles were carried out, namely cycle I consisting of 2 meetings and cycle II consisting of 1 meeting. Each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were teachers and 18 class IV students at SDN 33 Pasaman. This research data was obtained from the assessment of teaching modules, implementation processes, and learning outcomes. Data collection techniques use test and non-test sheets. The results showed an increase from cycle I to cycle II. The increase in research results was in: a) the first cycle teaching module, namely 91.06% (very good) and increased in the second cycle to 96.42% (very good), b) Implementation in the first cycle teacher aspect, namely 83.33% (good) and increased in cycle II to 95.83% (very good), in the student aspect of cycle I, namely 83.33% (good) and increased in cycle II to 95.83% (very good), c) Learning outcomes cycle I students was 79.02% (fair) and increased in cycle II to 93.40% (very good). Based on these results, it can be concluded that using the Team Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in Pancasila education learning.

Keywords: Model Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 33 Pasaman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Disetiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 18 peserta didik kelas IV SDN 33 Pasaman. Data penelitian ini diperoleh dari penilaian modul ajar,

proses pelaksanaan, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil penelitian yaitu pada: a) modul ajar siklus I yaitu 91,06% (sangat baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (sangat baik), b) Pelaksanaan pada aspek guru siklus I yaitu 83,33% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (sangat baik), pada aspek peserta didik siklus I yaitu 83,33% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (sangat baik), c) Hasil belajar peserta didik siklus I yaitu 79,02% (cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,40% (sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Model *Team Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka berfokus mengasah minat dan bakat peserta didik sedini mungkin. Fokus yang ingin dicapai dalam kurikulum merdeka ini merupakan materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah (Marsela Yulianti et al., 2022).

Tujuan kurikulum merdeka ini adalah untuk perbaikan sumber daya manusia dan peningkatan mutu

pendidikan di Indonesia (Vhalery et al., 2022). Tidak hanya itu, pendidikan yang menerima kurikulum merdeka ini mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, peran setiap jenjang pendidikan sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari kurikulum merdeka ini. Khususnya pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD). Selain itu, kurikulum merdeka ini juga memiliki tujuan untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang terkesan rumit dan tidak bisa memenuhi capaian kompetensi peserta didik (Rani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman pada tanggal 10 Januari 2024, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman sebagai berikut:

Pertama pada tahap perencanaan, (1) Susunan komponen modul ajar yang dibuat guru belum berdasarkan komponen yang tersedia (pada identitas modul tidak terdapat Bab, materi topik, dan alokasi waktu, tidak terdapat kompetensi awal, tidak terdapat target dan jumlah peserta didik, kemudian pada model dan metode pembelajaran tidak dijelaskan langkah-langkah model yang digunakan, dan pada kegiatan inti pembelajaran tidak terdapat langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, terakhir tidak terdapat lampiran tidak adanya bahan bacaan/materi yang akan diajarkan, tidak ada penjelasan media apa saja yang digunakan, tidak ada tabel rubrik penilaian, tidak ada kisi-kisi soal, soal evaluasi dan kunci jawaban soal evaluasi, dan tidak ada glosarium) modul ajar guru akan dilampirkan pada bagian lampiran (2) Ketika menyiapkan modul ajar guru lebih banyak mengambil di internet daripada merancang sendiri, (3) Modul ajar yang disiapkan oleh guru belum mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran, (4) Guru menyediakan

modul ajar tetapi saat proses pembelajaran tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada modul.

Kedua pada proses pembelajaran, (1) Kegiatan Pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Center) sehingga peserta didik kurang terlibat ketika proses pembelajaran, (2) Guru masih mengajar dengan metode ceramah dan sesekali diskusi kelompok sehingga peserta didik cenderung mudah bosan ketika belajar, (3) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung ketika mengajar, (4) Guru hanya menggunakan bahan ajar dari buku siswa.

Ketiga, permasalahan yang peneliti temukan berdampak kepada peserta didik, diantaranya, (1) Peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, (2) Peserta didik mudah merasa bosan pada saat pembelajaran, (3) Peserta didik tidak fokus dan kurang mengerti apa yang telah disampaikan oleh gurunya, (4) Peserta didik susah diatur dan sibuk dengan kesibukannya masing-masing, (5) Ketika berdiskusi kelompok, peserta didik kurang berinteraksi dengan peserta didik lainnya, (6) Peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan

pendapatnya karena merasa takut dan kurang percaya diri, (7) Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 33 Pasaman pada tanggal 11 Januari 2024, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang ada, diantaranya : (1) Pada saat belajar banyak peserta didik yang tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, (2) Ketika belajar kelompok peserta didik tidak aktif mengeluarkan pendapatnya, sering bermain, dan cenderung tidak mau bertanya, (3) Ketika diberikan tugas berkelompok cenderung hanya 1 atau 2 orang yang menyelesaikan tugasnya, (4) Pada saat pembelajaran peserta didik kurang berinteraksi, (5) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika mengajar, (6) Untuk hasil belajar peserta didik masih banyak yang tidak tuntas, terutama hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Maka dengan adanya permasalahan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran yang tidak hanya menerapkan pembelajaran yang aktif, tetapi juga pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi juga meningkat serta memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik agar capaian pembelajaran tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan adalah Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh De Vries dan Slavin (1995) untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa Team Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimanakah rancangan modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di

kelas IV SD Negeri 33 Pasaman, Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman, Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: Modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman, Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman, Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model kooperatif tipe

Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 33 Pasaman.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi guru, bagi peserta didik, dan bagi kepala sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Pasaman. Subjek yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai praktisi atau guru kelas IV dan guru kelas IV sebagai pengamat atau observer, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Pasaman pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 18 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). menurut Arikunto, dkk (2015) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang permasalahannya langsung dirasakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan secara terus-menerus dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan

praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian ini ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data adalah serangkaian proses kegiatan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament (TGT)* di kelas IV SDN 33 Pasaman yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran. Adapun prosedur penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat dilihat dari modul ajar, pelaksanaan aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik, serta hasil belajar. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru praktisi dan guru kelas IV sebagai observer.

Pelaksanaan tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus, pada siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024 dan tanggal 08 Mei 2024. Kemudian siklus dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024.

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan I dituangkan dalam modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 5 Pola Hidup Gotong Royong dengan materi pokok Konsep Pola Hidup Gotong Royong dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*), kegiatan penutup. Langkah-langkah model *Team Games Tournament (TGT)* menurut Trianto dalam (Putra 2017:110) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Presentasi Guru,
- 2) Belajar Kelompok,
- 3) Games dan Turnament,
- dan 4) Penghargaan Kelompok.

Pengamatan

Penelitian menyediakan lembar lembar pengamatan dan diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan peserta didik. Hasil pengamatan aktivitas guru terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan satu yaitu 89,28% dengan kualifikasi B (Baik). Hasil Pengamatan aktivitas guru yaitu 83,33% dengan kualifikasi baik (B) dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik yaitu 83,33% dengan kualifikasi baik (B). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 75,05 dengan kualifikasi cukup (C), Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 55,55 dengan kualifikasi kurang (D), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar 72,91 dengan kualifikasi cukup (C).

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan II dituangkan dalam modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 5 Pola Hidup Gotong Royong dengan materi pokok Gotong Royong untuk Memenuhi Kebutuhan Baik Secara Individual Maupun Kolektif dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I pertemuan II ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament (TGT)* menurut Trianto dalam (Putra 2017:110).

Pengamatan

Penelitian menyediakan lembar lembar pengamatan dan diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan peserta didik. Hasil pengamatan aktivitas guru terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan dua yaitu 92,85% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik). Hasil Pengamatan aktivitas guru yaitu 91,66% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik yaitu 91,66% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 81,26 dengan kualifikasi baik (B), Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 77,77 dengan kualifikasi cukup (C), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar 85,41 dengan kualifikasi baik (B).

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dituangkan dalam modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 5 Pola Hidup Gotong Royong dengan materi pokok Gotong Royong untuk Mengondisikan Keadaan di Lingkungan dan Masyarakat untuk Menghasilkan Kondisi dan Keadaan yang Lebih Baik dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament (TGT)* menurut Trianto dalam (Putra 2017:110).

Pengamatan

Penelitian menyediakan lembar lembar pengamatan dan diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan peserta didik. Hasil pengamatan aktivitas guru terhadap modul ajar pada siklus II yaitu 96,42% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik). Hasil Pengamatan aktivitas guru yaitu 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik yaitu 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 83,68 dengan kualifikasi baik (B). Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 92,22 dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar adalah 95,13 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB)

E. Kesimpulan

Perencanaan modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta

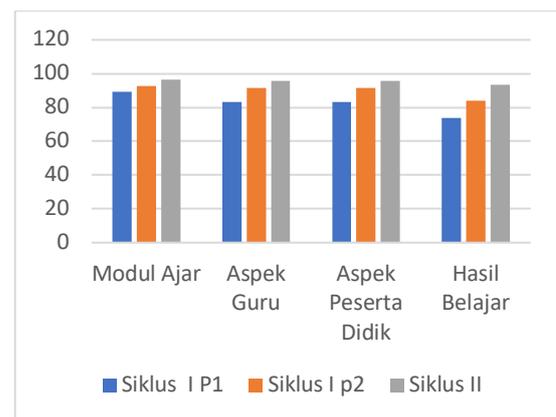
didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 33 Pasaman. Hasil penilaian modul ajar siklus I pertemuan I dengan rata-rata 91,06% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus I dengan rata-rata persentase 83,33% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB), sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik siklus I dengan rata-rata persentase 83,33% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 33 Pasaman mengalami

peningkatan di tiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar peserta didik baik dari segi aspek sikap, aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan. Hasil belajar peserta didik siklus I dengan rata-rata persentase 79,02% dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,40% dengan kualifikasi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian SI-SII



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidannor, M. (2022). *Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Materi Mendeskripsikan Pengertian Organisasi Melalui Model*

- Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V SDN Pematang Kabupaten Tabalong.* 8(1), 96–107. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100048>
- Anggraeni, A., & Muhammadi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem-Based Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(1), 135–147.
- Edlis, U. S., & Alwi, N. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 575–584.
- Masniladevi, M. (2017). Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 87–98. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8617>
- Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–58.
- Rahmi, A., & Waldi, A. (2023). Hubungan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Padang. 11, 633–644.
- Reinita, R. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8615>
- Warahmah, M., & Waldi, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Sekolah Dasar. 11(1), 2023. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jippsd.v11i1>