

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DI KELAS 5.A SD NEGERI 27 PALEMBANG**

Erina Kiranti¹, Fatia Anta Riska², Febriyani Eka Saputri³,
Eli Oktaviani⁴, Eko Satria⁵, Esti Susiloningsih⁶, Febriansyah Farma⁷
PPG PGSD, FKIP Universitas Sriwijaya
Alamat e-mail : 1Erinakiranti3@gmail.com, 2fatiaantariska42@gmail.com,
3Febriyanie82@gmail.com, 4Elioktaviani785@gmail.com,
5ekosatria.s92@gmail.com, 6esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id,
7febriansyahfarma140292@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance the motivation and learning outcomes of 5.A grade students at SD Negeri 27 Palembang on the topic of Pancasila as a Value of Life through a differentiated learning approach and the cooperative learning model TGT (Teams Games Tournament). The issue addressed is the low motivation and learning outcomes of students. This classroom action research was conducted over three cycles, with each cycle designed to improve student engagement. The results showed significant improvement: cycle 1 reached 51.5%, cycle 2 increased to 66.5%, and cycle 3 achieved 87.5%. This increase in learning outcomes demonstrates that the applied approach is effective in enhancing student motivation and learning results. The improvements observed in each cycle confirm that the differentiated learning approach combined with the TGT (teams games tournament) model can elevate students' learning outcomes.

Keywords: Differentiation Learning, Teams Games Tournament, Pendidikan Pancasila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5.A di SD Negeri 27 Palembang pada materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan setiap siklus dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan: siklus 1 mencapai 51,5%, siklus 2 meningkat menjadi 66,5%, dan siklus 3 mencapai 87,5%. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa pendekatan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa. Hasil yang didapatkan tiap siklus mengalami peningkatan, hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berdiferensiasi, *Teams Games Tournament*,
Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah implementasi dari upaya untuk mencapai salah satu tujuan nasional Indonesia yang tertulis dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Tahun 1945, yaitu "mencerdaskan kehidupan bangsa." Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Menurut Sari dan Gunawan (2023), periode sekolah dasar, yang berlangsung dari usia 6 hingga 12 tahun, adalah fase yang sangat penting untuk perkembangan anak. Di fase ini, anak-anak mulai

menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan sosial, termasuk kemampuan untuk bekerja sama, berempati, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka. Pembelajaran pada masa ini memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai dasar yang menjadi fondasi bagi masa depan peserta didik. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran ini belum sepenuhnya berhasil dalam membentuk karakter yang diharapkan, dan sering kali terdapat masalah moral di kalangan anak-anak. Hal ini juga disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat dan dampak negatif dari globalisasi. Masalah ini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan saat ini. Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk menemukan solusi yang efektif, dengan melakukan pembiasaan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, agar dapat menghasilkan generasi bangsa yang

berakhlak mulia (Efendi, Y., dan Sa'diyah, H., 2020).

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD, pembelajaran tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan dirancang untuk menanamkan pemahaman tentang penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Penguatan nilai-nilai Pancasila merupakan elemen krusial dalam pendidikan di Indonesia, berfungsi sebagai ideologi dan pandangan hidup bangsa. Pendidikan Pancasila diajarkan di seluruh jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan untuk menanamkan lima sila Pancasila sebagai dasar ideologi negara. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, keadilan, dan persatuan sangat penting untuk membentuk karakter bangsa yang berlandaskan semangat kebangsaan dan nasionalisme, serta untuk meningkatkan kesadaran mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Namun, praktik

pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering kali bersifat teoretis dan tidak kontekstual, yang mengakibatkan pemahaman siswa belum optimal dan kesulitan dalam penerapan sehari-hari.

Pembelajaran menggunakan teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan modern. Dengan memanfaatkan berbagai alat digital, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih interaktif dan menarik. Teknologi tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel. Menurut Kiranti et al, (2022) "Integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mendukung hasil belajar yang lebih baik". Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan yang menyesuaikan pengajaran untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan

gaya belajar siswa yang berbeda. Dalam model ini, guru merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Menurut Astria dan Kusuma (2023) Pembelajaran berdiferensiasi merupakan model pembelajaran pada kurikulum merdeka yang bertujuan memberikan kesempatan untuk belajar secara efisien dan menunjukkan pemahaman dengan cara yang mereka sukai. Pendekatan berdiferensiasi dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) menekankan pentingnya pembelajaran yang berfokus pada siswa. Metode ini memperhatikan gaya dan kebutuhan belajar individu melalui kegiatan belajar kelompok yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Srimulyani, S. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dalam hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran

TGT digunakan karena sebelumnya guru belum menerapkan model tersebut di kelas dan guru menyadari bahwasannya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran maka siswa harus memiliki motivasi dalam belajar.

Pada observasi pertama, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, terutama terkait rendahnya aktivitas siswa. Ketika dipanggil untuk menjawab pertanyaan, siswa terlihat gugup dan kurang percaya diri, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran sangat minim. Hal ini tampak ketika guru mengajukan pertanyaan; tidak ada siswa yang berani menyampaikan pendapat atau mengajukan pertanyaan ketika menghadapi kesulitan. Meskipun guru telah menerapkan pendekatan yang inovatif, metode yang digunakan masih tergolong konvensional dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, mengekspresikan pendapat, atau berinteraksi satu sama lain. Guru cenderung jarang memanfaatkan media pembelajaran dan lebih banyak mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini menghambat kemajuan siswa di

kelas, karena tidak sejalan dengan prinsip fleksibel dari Kurikulum Merdeka, yang bertujuan memberikan kebebasan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dalam kurikulum ini, guru seharusnya berperan sebagai pendamping dan fasilitator, bukan sekadar penyampai materi.

Di sisi lain, pendidikan terus berkembang dengan kurikulum yang semakin maju dan adaptif. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam pemilihan model dan pendekatan yang efektif, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu pendekatan dan model yang dapat mewartakan hal tersebut yaitu dengan menerapkan pendekatan berdiferensiasi dengan model pembelajaran TGT Sesuai

dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Setiawan, A., & Nurhaida, N. (2022). "*Implementing Teams Games Tournament to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes*" yang mengatakan bahwa penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan dengan permasalahan yang ditemukan serta penelitian yang mendukung maka dilakukan penelitian kependidikan yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Di Kelas 5.A Sd Negeri 27 Palembang"

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila melalui implementasi pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan model TGT di kelas V SD melalui langkah-langkah sebagai berikut (Robert E. Slavin., 2023).

1. Pembentukan Tim: Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang

heterogen untuk memastikan keberagaman dalam kemampuan dan latar belakang.

2. Penjelasan Materi: Guru menjelaskan materi pembelajaran secara ringkas, memastikan semua siswa memahami konsep yang akan dipelajari.
3. Pemberian Tugas: Setiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari materi tertentu dan mempersiapkan diri untuk kompetisi.
4. Permainan dan Kompetisi: Setelah mempelajari materi, siswa berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Permainan ini dilakukan dalam format kompetisi antar kelompok.
5. Penilaian dan Umpan Balik: Hasil permainan dinilai, dan umpan balik diberikan kepada siswa mengenai pemahaman mereka. Hal ini membantu siswa melihat kemajuan mereka.
6. Refleksi dan Diskusi: Siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, mendiskusikan apa yang telah

mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

7. Pengulangan dan Perbaikan: Berdasarkan umpan balik, siswa dapat mengulang permainan atau tugas untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Dengan memadukan Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang inklusif sehingga setiap siswa mendapatkan perlakuan serta pembelajaran sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik. Fokus utama dalam proses pembelajaran ini yaitu dengan menerapkan tiga jenis gaya belajar yaitu, visual, auditori, dan kinestetik yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman mendalam siswa terkait relevansi antara pembelajaran nilai-nilai Pancasila dengan implementasi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Agar penelitian dapat berjalan dengan lebih baik, objektif, dan teliti, kolaborasi dilakukan antara guru dan rekan sejawat. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1988) dengan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Muah, T., 2016)

Perhitungan data pada penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024 sampai dengan 5 Agustus 2024 di SD Negeri 27 Palembang. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V.A yang berjumlah 20 siswa dengan 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan materi "Pancasila sebagai Nilai Kehidupan". Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, dokumentasi dan asesmen. Penelitian ini melakukan pengelompokan peserta didik berdasarkan gaya belajar (visual, auditori dan kinestetik) serta melibatkan permainan didalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan

model pembelajaran TGT, Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi ajar dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui gaya belajar tiap peserta didik. Didapatkan hasil bahwa terdapat 8 siswa dengan gaya belajar visual, 6 siswa dengan gaya belajar auditori, dan 6 siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Dam pemberian tes di akhir pembelajaran berupa soal evaluasi digunakan sebagai alat ukur ketercapaian peserta didik dalam setiap siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran guru sangat krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan selama tiga siklus yang dilakukan, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Hasil belajar peserta didik pada siklus awal pada penerapan pendekatan pembelajaran

konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 27 Palembang pada Siklus 1

No	Nilai (x)	Jumlah Peserta didik(f)	Nilai X jumlah Siswa (x.f)
1	20	4	80
2	40	2	80
3	50	7	350
4	60	3	180
5	80	3	240
6	100	1	100
Σ		20	1.030

Setelah pembelajaran siklus I dilaksanakan, diperoleh rata-rata hasil pembelajaran sebesar $\Sigma \frac{1030}{20} = 51,5$. Berdasarkan analisis tabel di atas, hasil pembelajaran pada siklus I masih tergolong rendah dikarenakan hanya ada 4 peserta didik yang mencapai ketuntas. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II untuk mencapai persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 80% sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar Kurikulum Merdeka.

Hasil belajar pada siklus II dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan model pembelajaran TGT diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 27 Palembang pada Siklus II

No	Nilai (x)	Jumlah Peserta didik(f)	Nilai X jumlah Siswa (x.f)
1	20	0	0
2	30	0	0
3	40	3	120
4	60	6	360
5	65	2	130
6	70	4	280
7	80	3	240
8	100	2	200
Σ		20	1330

Dari hasil kegiatan di atas setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II, diperoleh rata-rata dari pembelajaran tersebut adalah $\Sigma \frac{1330}{20} = 66,5$. Berdasarkan analisis yang terdapat pada tabel 1 dan 2, hasil pembelajaran pada siklus II masih menunjukkan angka yang rendah. Oleh karena itu, penulis merasa perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus III untuk mencapai persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 80%. Dari uraian di atas, terlihat bahwa pada pembelajaran siklus II pertemuan II, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar adalah 9 siswa, atau sekitar 66,5%.

Hasil belajar pada siklus III dilakukan dengan Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan

Model pembelajaran TGT diperoleh hasil belajar peserta didik yang disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil belajar siswa kelas IV SDN 27 Palembang pada Siklus III

No	Nilai (x)	Jumlah Peserta didik(f)	Nilai X jumlah Siswa (x.f)
1	40	0	0
2	60	1	60
3	70	2	140
4	80	4	320
5	90	7	630
6	100	6	600
Σ		20	1750

Dari hasil kegiatan di atas setelah dilaksanakan pembelajaran siklus III, diperoleh rata-rata dari pembelajaran tersebut adalah $\Sigma \frac{1750}{20} = 87,5$. Berdasarkan analisis pada tabel 1 dan 2, hasil pembelajaran pada siklus I dan II masih tergolong rendah. Namun, analisis pada tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus III, persentase ketuntasan yang diperoleh telah mencapai 87,5%. Dengan data tersebut, pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui tiga siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Analisis data dari penelitian tindakan kelas di kelas V.A semester I SD Negeri 27 Palembang, mengenai materi Pancasila sebagai

nilai kehidupan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Pada siklus I, nilai rata-rata adalah 51.5; pada siklus II, 66.5; dan pada siklus III, 87.5. Implementasi pendekatan berdiferensiasi dengan model pembelajaran TGT terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Pendekatan dan model pembelajaran ini sangat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan dapat membantu siswa berkolaborasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami materi dengan lebih baik. Tindak lanjut pengajaran dan perilaku siswa menunjukkan bahwa pendekatan dan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena pengajaran yang melibatkan kolaborasi dan permainan dapat memotivasi mereka untuk turut aktif dalam proses pembelajaran dan memperbaiki pemahaman serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

D. Simpulan

Penggunaan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terbukti efektif dalam upaya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas V.A SD Negeri 27 Palembang. Hal ini didasarkan oleh hasil penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelas V.A semester I SD Negeri 27 Palembang yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran Teams Games Tournament, pencapaian hasil belajar meningkat dari siklus I 51,5 , siklus II 66,5 , hingga siklus III, mencapai nilai rata-rata 87,5. Temuan ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para guru serta peneliti untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dan sebagai pedoman oleh guru untuk menerapkan di kelas. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi peneliti untuk terus mengembangkan studi mengenai proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan meningkatkan kinerja

guru agar dapat menjadi profesional dan bertanggung jawab di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, I. S., Maharani, S. D., & Indralin, V. I. (2024). Implementation of differentiated learning with a Culturally Responsive Teaching approach to increase students' interest in learning. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2750-2758.
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112-119.
- Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 54-65.
- Kiranti, E., Ulfah, B., and Surayatika, D. (2022). The effect of youtube videos on enriching the vocabulary of the eighth-grade students of SMPN 3 Palembang. *Ulil Albab:*

- Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 79-85
- Nasution, D., Efendi, U.R, & Yunita, S.,(2023) Implementasi Pendekatan Pembelajaran Culturaily Responsive Teacing Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.Vol 8 (1) hal 175
- meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1(1), 29-35.
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Implementation of cooperative learning model teams games tournament to improve student science learning outcome of junior high school. Jurnal Pijar Mipa, 17(5), 650-656.
- Roni Patinasarani & Gunawan Santoso . (2013). Pendidikan Karakter : Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Pendidikan Transformatif.
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Student Teams. What Research Says to the Teacher, National Education Association hal. 1-33*
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk