

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE TGT DI KELAS V SDN 12 PAGARUYUNG
KABUPATEN TANAH DATAR**

¹Miftahul Jannah, ²Yesi Anita Zuardi, ³Yeni Erita
^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[1miftaahuljannah06@gmail.com](mailto:miftaahuljannah06@gmail.com), [2yesianita@fip.ac.id](mailto:yesianita@fip.ac.id)

ABSTRACT

This research is based on the results of observations in the field, namely the low learning outcomes of students due to a lack of learning activities that involve students because the learning process is still centered on the teacher, so that students are still less active in the learning process. This research aims to describe how to improve student learning outcomes in Pancasila education learning by using a Team Games Tournament (TGT) type cooperative model. This type of research is classroom action research (PTK) using qualitative and quantitative approaches. This research was carried out in two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation and reflection. The research data obtained is related to the results of the Team Games Tournament type cooperative learning model. Data collection techniques include tests and non-tests. The subjects of this research were class teachers as observers, researchers as practitioners or teachers, and 20 class V students at SDN 12 Pagaruyung, Tanah Datar Regency. The research results showed that the teaching module for cycle I obtained an average of 79.16% (C), increasing in cycle II to 91.66% (A). The results of the implementation of teacher activity learning in cycle I obtained an average of 71.42% (C), increasing in cycle II, namely 92.85% (A). The results of the implementation of learning activities for students in cycle I obtained an average of 71.42% (C), increasing in cycle II to 92.85% (A). Thus, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model can increase student learning outcomes from 25% to 85% in Pancasila education learning in class V at SDN 12 Pagaruyung, Tanah Datar Regency.

Keywords: *learning outcomes, pancasila education, team games tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta

didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model *kooperatif tipe Team Games Tournament*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 79,16% (C), meningkat pada siklus II 91,66% (A). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus I diperoleh rata-rata 71,42% (C), meningkat pada siklus II yaitu 92,85% (A). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 71,42% (C), meningkat pada siklus II 92,85% (A). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 25% menjadi 85% pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar.

Kata kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, *team games tournament*

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan kontekstual bagi para peserta didik di seluruh Indonesia. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik dan memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Makarim (2022) menyebutkan bahwa Kurikulum Merdeka dilaksanakan pada satuan

Pendidikan di sekolah menengah tahun 2022. Implementasi diawali ke sekolah yang telah siap mempelajari konsep Kurikulum Merdeka dan mengimplementasikannya.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memuat berbagai peluang pembelajaran intrakurikuler. Materi pembelajaran akan dioptimalkan sehingga siswa punya banyak waktu untuk menyelidiki ide dan meningkatkan kemampuannya. Guru memiliki pilihan berbagai alat pengajaran yang dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didiknya. Salah satu komponen upaya pemulihan pembelajaran adalah

Kurikulum Merdeka. Di masa lalu, Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum *prototipe*. Berkembang menjadi struktur kurikulum yang lebih adaptif tetap menekankan materi esensial dan membantu peserta didik mengembangkan karakter dan kompetensi. Jadi disimpulkan bahwa kurikulum memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan (Rahayu dkk, 2021).

Fungsi umum dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru menyusun, mengimplementasikan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Kurikulum ini bertujuan untuk mendorong pembelajaran yang lebih relevan, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik, dengan menekankan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik. Fungsi umum Kurikulum Merdeka, memberikan kebebasan dalam pembelajaran, mengembangkan kompetensi dan karakter, mengoptimalkan peran guru fasilitator, mendorong pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), serta mempermudah evaluasi yang berbasis proses (Permendikbud, 2022).

Pendidikan Pancasila (*citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih banyak yang menerapkan pembelajaran bersifat *one way traffic* atau bersifat satu arah. Pembelajaran hanya berpusat pada transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada murid, sehingga pembelajaran bersifat pasif dan tidak memberi keleluasaan kepada siswa atau menggali materi lebih dalam dan tidak mencerminkan kelas Pendidikan Pancasila sebagai laboratorium demokrasi.

Berdasarkan observasi penulis di lapangan pada tanggal 14 Oktober 2024, menunjukkan bahwa guru kelas V SDN 12 Pagaruyung kabupaten Tanah Datar, ditemukan dalam proses pembelajaran bahwa pemahaman konsep siswa kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Pancasila masih menggunakan media dan model pembelajaran yang belum bervariasi

serta modul ajar yang belum sesuai dengan panduan Kemedikbudristek, sehingga penggunaan model mengakibatkan pembelajaran menjadi menjenuhkan dan kurang adanya interaksi dengan siswa. Hal ini berdampak rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila serta rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya (Firmansyah, 2015). Hasil belajar merupakan sebuah prestasi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, karena dari hasil belajar terlihat kemampuan yang diperoleh peserta didik sehingga kemampuan tersebut dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Cahyadi, 2019). Anni, CT (2012) menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil

belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Menurut Rahmadayanti & Hartoyo, modul ajar kurikulum merdeka adalah suatu perangkat pembelajaran, didalamnya memuat tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, media pembelajaran dan asesmen dibuat berdasarkan alur tujuan pembelajaran. Modul ajar mempunyai peran utama sebagai pedoman dan acuan guru dalam pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang menjadi peran penting yaitu guru. Guru dituntut untuk dapat berinovasi dan berkreasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan. Hal ini bertujuan meningkatkan kualitas mengajar guru di dalam kelas agar lebih efektif, efisien, dan tidak keluar pembahasan indikator pencapaian (Maulida Utami & Islam Binamadani, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang

pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Antari, 2020). Perubahan nama tersebut tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki kinerja guru dan juga memecahkan masalah dari pembelajaran di dalam kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru maupun praktisi dengan tujuan

memperbaiki mutu pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih baik lagi kedepannya. (Kunandar, 2008).

Miaz (2014) mengemukakan pengertian tindakan kelas sebagai penelitian yang dilakukan guru dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan harapan menemukan solusi serta upaya dalam inovasi pembelajaran. Pelaksanaan berdasarkan alur penelitian tindakan kelas pada umumnya yang terjadi dalam suatu siklus tahapan. Secara garis besar terdapat empat komponen, yaitu (a) Perencanaan, (b) Pelaksanaan, (c) Pengamatan, dan (d) Refleksi. Penelitian dengan dua siklus yaitu siklus pertama dan kedua.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sudah dilaksanakan di kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar dengan jumlah peserta didik 20 orang. Selain itu, adapun yang terlibat dalam penulisan ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I terdiri

dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan.

Data diperoleh dari subjek terteliti yakni guru dan peserta didik kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes dan non tes. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, lembar tes, dan lembar non tes. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan berupa informasi berbentuk kalimat, sedangkan data kuantitatif merupakan analisis data yang berupa angka dan digunakan untuk mendeskripsikan kemajuan kualitas belajar peserta didik. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik. Perolehan nilai menurut kemendikbud (2014:146), dengan rumus sebagai berikut: Rumus perolehan skor (Ngalimun, 2017:103) :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan demikian ketuntasan yang diperoleh menurut Kemendikbud (2014:146) sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Ketuntasan

Peringkat	Nilai
-----------	-------

Sangat Baik (SB)	90-100
Baik (B)	80-89
Cukup (C)	70-79
Kurang (K)	≤69

Sumber: Kemendikbud. 2014. Materi pelatihan guru tahun 2014

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dilihat dari penilaian modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik serta hasil belajar, sebagai berikut:

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok berdasarkan kurikulum merdeka di kelas V Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas materi tentang Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku dengan langkah-langkah model *kooperatif tipe Team Games Tournament*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *kooperatif tipe Team Games*

Tournament yang dikemukakan Slavin (2015) yaitu: 1) Presentasi kelas (*Class Precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*Taem*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*Taem Recognition*).

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan I dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar ,lembar pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran tentang Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku. Modul ajar pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 19 dengan persentase 79,16 % kualifikasi (C). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh skor 20 persentase 71,42% kualifikasi (C) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 20 dengan persentase 71,42% kualifikasi (C). Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai tertinggi 80, terendah 50 dan rata-rata 70. Dengan pesentase peserta didik yang tuntas 5 orang (25%) sedangkan yang tidak tuntas 15 orang (75%).

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok berdasarkan kurikulum merdeka di kelas V Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas materi Menghormati dan Menjaga Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar menggunakan langkah model *kooperatif tipe Team Games Tournament*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan II proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *kooperatif tipe Team Games Tournament* dikemukakan Slavin (2015) antara lain: 1) Presentasi kelas (*Class Precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*Taem*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*Taem Recognition*).

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar ,lembar pengamatan

proses pelaksanaan pembelajaran tentang Menghormati dan Menjaga Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar. Modul ajar pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 20 persentase 83,33 % kualifikasi (B). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh skor 23 dengan persentase 82,14% kualifikasi (B) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 23 dengan persentase 82,14% kualifikasi (B). Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II memperoleh nilai tertinggi 100, terendah 10 dan rata-rata 80,5. Dengan pesentase peserta didik yang tuntas 17 orang (85%) sedangkan yang tidak tuntas 3 orang (15%).

Siklus II

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok berdasarkan kurikulum merdeka di kelas V Semester II. Siklus II membahas materi tentang Melestarikan Keberagaman Budaya di Lingkungan

Sekitar dengan menggunakan langkah- langkah *kooperatif tipe Team Games Tournament*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *kooperatif tipe Team Games Tournament* dikemukakan Slavin (2015) antara lain: 1) Presentasi kelas (*Class Precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*Taem*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), dan 5) Penghargaan kelompok (*Taem Recognition*).

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lpengamatan proses pembelajaran membahas materi tentang Melestarikan Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar. Modul ajar pada siklus II memperoleh skor 22 dengan persentase 91,66 % kualifikasi (A). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh skor 26 dengan persentase 92,85% kualifikasi (A) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 26 persentase 92,85% kualifikasi (A). Sedangkan hasil belajar pada siklus II memperoleh nilai tertinggi

100, terendah 40 dan rata-rata 85,5. Dengan pesentase peserta didik yang tuntas 17 orang (85%) sedangkan tidak tuntas 3 orang (15%).

D. Kesimpulan

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dirancang dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 79,16% (C), meningkat pada siklus II 91,66% (A). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus I diperoleh rata-rata 71,42% (C), meningkat pada siklus II yaitu 92,85% (A). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 71,42% (C), meningkat pada siklus II 92,85% (A).

Dengan demikian, model kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar yaitu peningkatan pada siklus 1 pertemuan 2 dan paling signifikan peningkatan terjadi pada siklus 2 yaitu dari 25% meningkat menjadi 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. p., Rahayu, I., & Marsidi. (2021). Pengaruh Penerapan Kurikulum Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dengan Angket Skala Likert Pada Matematika. *Pendidikan dan Riset Matematika, Vol.3 No.2*.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Firmansyah, D. 2015. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3(1) : 24- 44.
- Makarim, Nadiem. (2022). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an, Volume 16, Nomor 2*.
- Maulida, Utami. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi. Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani. Vol. 5 No. 2. 131-134*
- Rifa'i, A dan Anni, C.T. (2012). Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media