

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
DENGAN BERBANTUAN MEDIA DADU BERGAMBAR DAN PIRAMIDA
KERAGAMAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA GUNA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD 2 SINGOCANDI**

Nurul Imamah, Siti Masfu'ah, Tianida Nilamsari
PGSD FKIP, Universitas Muria Kudus
Nurulimamah218@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve students' learning outcomes in the cognitive domain in the Pancasila Education subject by implementing the Teams Games Tournament learning model assisted by dice media with pictures and pyramids of diversity in grade III students of SD 2 Singocandi in February 2025 with the material Different is Beautiful. The research method used in this study is classroom action research which is carried out in two cycles, with each cycle consisting of four stages, namely the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were 31 grade III students of SD 2 Singocandi consisting of 19 male students and 12 female students. Data collection techniques in this study include interviews, observations, tests, and documentation. Student learning outcomes in the cognitive domain in cycle I increased with an average percentage of 64%, and in cycle II increased with an average percentage of 77%. Based on these results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by dice media with pictures and pyramids of diversity can improve the learning outcomes of Pancasila Education in grade III students.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Picture Dice and Pyramid of Diversity*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman pada siswa kelas III SD 2 Singocandi pada bulan Februari 2025 dengan materi Berbeda Itu Indah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, and refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SD 2 Singocandi yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 12 siswa Perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif siklus I mengalami peningkatan dengan presentase rata-rata 64%, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase rata-rata 77%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik Kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Dadu Bergambar dan Piramida Keragaman

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam membentuk masa depan yang cerah bagi anak-anak. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk saling memberi dan menerima informasi dan pengetahuan di kelas maupun diluar kelas, secara tatap muka maupun secara tidak langsung dengan bantuan media pembelajaran.. Hal Tersebut selaras dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membahas tentang materi Berbeda Itu Indah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Berbeda Itu Indah, berisi tentang materi yang mengharuskan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan memahami keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Hal tersebut penulis kaitkan dengan kebudayaan disekitar lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna

Hasil Observasi yang dilakukan pada pembelajaran kelas III tanggal 6

Februari 2025 sebelum dilakukan Tindakan, diperoleh permasalahan pada pembelajarannya yaitu siswa masih belum termotivasi belajarnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal itu ditunjukkan Ketika guru bertanya, tidak ada yang menjawab maupun bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami. Hal tersebut berakibat rendahnya hasil belajar peserta didik. Setelah mendapatkan hasil observasi tersebut maka oleh peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar maksimal dalam pembelajaran dan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil prasiklus didapatkan masih banyak sekali nilai siswa yang kurang dari KKTP. Hasil tersebut didapatkan dari data observasi dan wawancara dengan guru kelas III yang menunjukkan hasil belajar yang rendah. Guru menjelaskan bahwa siswa masih banyak yang kurang memahami materi Pendidikan Pancasila karena

mata pelajaran tersebut dianggap banyak bacaan dan teksnya.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh dengan penerapan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Menurut (Yunita & Wijayanti, 2017) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 5 komponen utama. (Shoimin, 2014) mengungkapkan bahwa terdapat lima komponen utama dalam model pembelajaran ini yaitu (1) penyajian kelas (*Class Presentation*), (2) Kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams Recognize*). Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media dadu bergambar dan piramida keragaman.

Media dadu bergambar dan piramida keragaman adalah media

yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia. Media dadu bergambar digunakan untuk membantu dilakukannya permainan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimana siswa melempar dadu untuk mengerjakan tugas LKPD yang sudah disediakan oleh guru. Sedangkan media dadu bergambar digunakan sebagai media kongkret agar siswa dapat melihat secara visual dan nyata maca-macam keragaman budaya di Indonesia. Jadi, media dadu bergambar dan piramida keragaman dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sangatlah berkaitan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media dadu bergambar dan piramida keragaman sebagai Upaya peningkatan pembelajaran pada siswa kelas III SD 2 Singocandi. Hal ini senada dengan riset yang dilakukan oleh Sulfemi (2018), Putra et al. (2021), (Teladaningsih et al., 2019) serta Armidi (2022). Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel

penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan perbedaan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan riset tersebut yaitu pada penggunaan media, subjek penelitian, dan objek penelitian.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman pada siswa kelas III SD 2 Singocandi dengan materi keragaman budaya di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Partisipasi dari penelitian ini yaitu siswa-siswi SD 2 Singocandi Kudus yang semuanya berasal dari kelas III. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas yang sama selama 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sumber data dari penelitian ini yaitu guru

dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi Teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Validasi pada penelitian ini menggunakan teknik Expert Judgement. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini yaitu prestasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III SD 2 Singocandi pada materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman dikatakan meningkat apabila memperoleh nilai ketuntasan klasikal siswa 70% mendapat nilai diatas KKTP yaitu 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida pada penelitian ini dilaksanakan melalui 5 tahapan yang terdiri dari (1) penyajian kelas, guru

menyampaikan materi pembelajaran, (2) Teams, pembentukan kelompok secara homogen karena menggunakan pendekatan TaRL untuk berdiskusi mengerjakan LKPD, (3) Games, permainan dengan menggunakan media dadu bergambar, (4) Tournament, perwakilan kelompok melakukan tournament dengan menggunakan aplikasi wordwall dan (5) penghargaan kelompok, pemberian reward bagi kelompok yang telah memenangkan pertandingan.

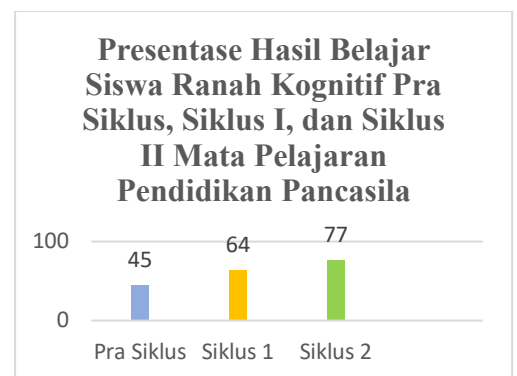
Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 6-7 Februari 2025. Adapun hasil observasi prestasi belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas

III SD 2 Singocandi mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Berikut adalah data hasil tes evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar siswa ranah kognitif pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Berdasarkan diagram hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman menunjukkan terdapat peningkatan dari pra siklus sampai siklus II. KKTP yang telah ditetapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD 2 Singocandi adalah 70. Dari nilai pra siklus presentase rata-rata adalah 55%, presentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah diterapkan. Hal ini

dikarenakan pada saat pra siklus pembelajaran masih satu arah, kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu perlu tindakan untuk menaikkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Upaya yang harus dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman. Purwandari & Wahyuningtyas, (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan model TGT dikelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan belajar yang membosankan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga memiliki dampak positif untuk hasil belajar siswa.

Hasil tes evaluasi setelah diadakan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman sudah berjalan cukup baik, namun presentase ketuntasan hasil belajar

belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Berikut adalah data nilai siklus I hasil belajar kognitif siswa kelas III.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I

N	Nil	To	Prese	Ket
o	ai	tal	ntase	
1	90	4	13%	Sanga
	-			t Baik
	10			
	0			
2	80	7	22%	Baik
	-			
	89			
3	70	9	29%	Cukup
	-			
	79			
4	<7	11	35%	Perlu
	0			Bimbi
				ngan
Jumla		31		
h				

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mencapai KKTP adalah 20 siswa dengan rata-rata presentase 64% dan siswa yang belum mencapau KKTP adalah 11 siswa dengan presentase 35%. Nilai terendah pada siklus 1 yaitu 50 dan nilai tertinggi sebesar 90

serta dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Perencanaan tindakan siklus II dibuat berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I. Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Berikut ini adalah data nilai siklus II di kelas III.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus II

N o	Nil ai	To tal	Prese ntase	Ket
1	90	6	19%	Sanga t Baik
	-	10		
	0			
2	80	12	39%	Baik
	-	89		
3	70	7	22%	Cukup
	-	79		
4	<7	6	19%	Perlu Bimbi ngan
	0			
Jumla h		31		

Berdasarkan pada tabel siklus II mengalami peningkatan menjadi 77% siswa yang

mencapai KKTP adalah 25 siswa dengan presentase rata-rata 77%, dan siswa yang belum mencapai KKTP adalah 6 siswa dengan presentase 19%. Nilai terendah pada siklus II adalah 55 dan nilai tertinggi sebesar 95 serta nilai rata-rata kelas sebesar 78. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dinyatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria atau indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 70%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif.

Uraian diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmawati, 2023) dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PPKn pada tiap siklusnya, siklus I sebesar 45% dalam kategori sedang dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada siklus II menjadi sebesar 85% dalam kategori tinggi. Sehingga pada penelitiannya dengan

menerapkan model Problem Based Learning dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu oleh Dewi (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media MONOGAYA dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Dalam penelitiannya yang dilakukan presentase hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus I presentase rata-rata 67% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase rata-rata 73%.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlita (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis FTB dalam meningkatkan hasil belajar IPAS terjadi peningkatan yang awal mula siklus I hasil belajar siswa muatan IPAS memperoleh persentase sebesar 66,67% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 86,67%.

Sedangkan pada elemen keterampilan proses siswa siklus I memperoleh 65,60%, naik pada siklus II mencapai 76,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut.

Penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media permainan petakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam penelitiannya yang dilakukan presentase hasil aktivitas belajar siswa aspek sikap pada siklus I sebesar 75,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,5. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa aspek keterampilan pada siklus I sebesar 70,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 79,7. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I sebesar 70,2 dan meningkat pada siklus II menjadi 81,6.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament*

berbantuan media dadu bergambar dan piramida keragaman dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas III. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif siklus I memperoleh presentase rata-rata 64% dan pada siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh presentase rata-rata 77%. Sehingga indicator ketercapaian keberhasilan peneliti terpenuhi yaitu 70% dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Dewi, dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media MONAGAYA. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. 09(03). 1190-1200.
- Armidi, & N, S. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. SCIENCE : *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 227-237.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti*, i(1), 1-12.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219-224.
- Shoimin, A. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media
- Sulfemi, W.B., & S. (2018). *Penggunaan Teams Games Tournament (TGT) Dengan*. 01(01), 1-14.
- Teladaningsih, O., Mawardi, & Huliana, I. (2019). Implementasi

Model Pembelajaran Teams
Games Tournamnet
Meningkatkan Keterampilan
Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4
SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan
Dasar*, Volume IV, 17-30.

Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017).
Pengaruh Media Video
Pembelajaran Terhadap Hasil
Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan
Siswa. *SOSIOHUMANIORA:
Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan
Humaniora*, 3(2), 153-160.