

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SD INPRES PACCINONGANG

Agnes Arnil K¹

¹Universitas Muhammadiyah Makassar

¹ agnesarnil890@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the learning activities of students who have not achieved the presentation of success in class III SD Inpres Paccinongang. The formulation of the problem of this research is whether the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type can improve the learning activities of Pancasila Education about the Pancasila symbol of class III students of SD Inpres Paccinongang. The purpose of this study was to determine the learning activities of Pancasila education on the Pancasila Symbol material. The approach used is a qualitative approach and the type of research is classroom action research (PTK). The subjects of this study were 25 class III students of SD Inpres Paccinongang consisting of 14 male students and 11 female students. Data were obtained through observation and documentation techniques. The data analysis technique used is a qualitative data analysis technique. The results of the study showed that in cycle I, the observation of student learning activities with sufficient qualifications (C). In cycle II, it showed an increase in observation of student learning activities with good qualifications (B). The conclusion of this study is that by implementing the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type, it can improve students' learning activities on the Pancasila symbol material for grade III students of SD Inpres Pacinonggang.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh aktivitas belajar siswa yang belum mencapai presentasi keberhasilan di kelas III SD Inpres Paccinongang. Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Pancasila tentang lambang pancasila siswa kelas III SD Inpres Paccinongang. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar pendidikan pancasila pada materi Lambang Pancasila. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Paccinongang yang berjumlah 25 orang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Data diperoleh melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I observasi aktivitas belajar siswa dengan kualifikasi cukup (C). Pada siklus II menunjukkan peningkatan observasi aktivitas belajar siswa dengan kualifikasi baik (B). Simpulan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Lambang pancasila siswa kelas III SD Inpres Pacinonggang

Kata Kunci: Model Kooperatif, *Teams Games Tournament (TGT)*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sebuah negara. Melalui pendidikan, kita dapat mempersiapkan generasi unggul yang berkarakter, sehingga mampu bersaing di masa depan. Di Indonesia, pendidikan dibagi menjadi tiga jenis yang dapat diikuti oleh seseorang: pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan dalam lembaga resmi yang dikenal sebagai sekolah. Pendidikan nonformal merupakan pendidikan tambahan yang diperoleh di luar sekolah. Sementara itu, pendidikan informal adalah pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 pasal 1 ayat 2 dan ayat 3, yang menyatakan:

“Ayat (2) menegaskan bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, meliputi pendidikan

dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Ayat (3) menyatakan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.”

Pembelajaran di dalam kelas adalah bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas akan berpengaruh langsung pada hasil pendidikan yang berkualitas. Guru memegang peran yang sangat besar dalam mengelola kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran, serta dalam membimbing siswa yang menjadi subjek belajar. Kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang berkualitas dimulai dari persiapan mengajar yang matang. Untuk menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka, khususnya dalam pelajaran kimia, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif. Guru yang kreatif akan berusaha memilih metode yang sesuai dan sesekali memperkenalkan metode baru, sehingga siswa merasakan suasana

segar saat belajar di kelas. Hal ini membantu mencegah kebosanan dan rasa kantuk, serta membuat pelajaran terasa lebih mudah dan menyenangkan berkat penggunaan metode yang harmonis.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan dengan guru kelas V UPTD SD Negeri 3 Parepare dengan melihat data nilai siswa dan observasi dengan guru kelas, faktanya aktivitas belajar siswa masih rendah dalam proses pembelajaran yang didapatkan banyaknya siswa yang masih belum mencapai presentasi keberhasilan aktivitas belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan memperoleh data dari observasi di kelas. Adapun faktor yang mempengaruhi rendahnya aktivitas yang dihasilkan karena pada proses pembelajaran berjalan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada proses pembelajaran siswa terkesan tidak menarik, membosankan, tidak mengembangkan keaktifan siswa, pembelajaran monoton pada ceramah dan penugasan.

Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, keterampilan sosial, aspek kognitif, dan sikap siswa adalah model pembelajaran

kooperatif (Cooperative Learning). Pembelajaran kooperatif mencakup berbagai metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran. Model ini memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi secara terbuka dalam suasana yang menyenangkan, menciptakan ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, pengembangan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas dengan kemampuan akademik yang lebih lemah, serta meningkatkan rasa harga diri dan kepercayaan diri (Anatri D., et al., 2012).

Salah satu contoh dari model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournaments (TGT). Model TGT terdiri dari lima langkah: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Dalam model TGT, pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain, yang bertujuan untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dalam TGT dirancang untuk merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar. TGT adalah

salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 3-4 orang dengan berbagai latar belakang kemampuan, jenis kelamin, agama, dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan, dan mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya, serta memperkuat pembelajaran. Aktivitas belajar dalam permainan yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai, sambil menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar. (Wayan, et al., 2018 : 79)

Berdasarkan latar belakang dan penelitian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Peneliti menuangkannya ke dalam “Penerapan Model Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Inpres Paccinongang”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada Pendidikan Pancasila materi simbol pancasila

siswa kelas III SD Inpres Paccinongang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Siswa memperoleh materi pembelajaran yang nyaman, tidak membosankan sebab dilakukan pembelajaran berbasis permainan serta memberikan hasil belajar sesuai dengan presentase keberhasilan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini merujuk pada latar belakang permasalahan adalah menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam materi simbol pancasila kelas III SD Inpres Paccinongang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, menggunakan strategi dengan pendekatan gabungan sebagai objek penelitian. Data yang diperoleh diproses secara kualitatif dan deskriptif. Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif. Sugiarto (2017) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak mengandalkan prosedur statistik atau perhitungan lain untuk menghasilkan temuan. Sebaliknya, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap

fenomena secara holistik dan kontekstual dengan mengumpulkan data dari lingkungan alami, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama dan pendekatan kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model Team Games Tournament dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan menciptakan suasana kompetisi di antara siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat. Pendekatan ini efektif dalam memotivasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Adi, 2021).

Sejalan dengan pemikiran (Wayan et al., 2018) bahwa TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam tim yang terdiri dari 3-4 orang dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, agama, dan suku yang beragam. Pembelajaran TGT melibatkan semua siswa tanpa memandang perbedaan. Model ini termasuk peran siswa sebagai tutor sebaya dan mencakup penguatan. Aktivitas belajar dalam bentuk permainan yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih

santai, sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar.

Menurut (Slavin et al., 2008) model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) melibatkan lima langkah utama: guru menjelaskan materi dan tujuan pelajaran, siswa dibagi menjadi kelompok kecil, siswa menjawab pertanyaan dalam permainan, berkompetisi dalam turnamen, dan akhirnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh.

Sedangkan menurut Kurnia & Yadi (2021 :107) berpendapat sama bahwa Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), ada beberapa tahapan yang harus dilalui: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Kelompok dibentuk dengan mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan serupa, kemudian setiap kelompok digabungkan menjadi kelompok baru. Anggota kelompok baru tersebut akan duduk di meja turnamen dan memulai permainan akademik. Setiap kelompok menghitung skor mereka

dan menjumlahkannya dengan anggota lainnya. Kelompok dengan skor tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang dan menerima penghargaan.

Selama observasi di SD Inpres Pacinongang, peneliti mencatat bahwa siswa kelas III yang berjumlah 25 orang tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran materi simbol Pancasila, sehingga kesulitan memahami materi dan hasilnya tidak memuaskan. Berdasarkan masalah tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang merupakan metode inovatif dengan konsep permainan. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok secara merata dan dibimbing oleh guru tanpa adanya perbedaan, dengan seluruh siswa terlibat dalam kesepakatan.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran dengan memungkinkan peserta didik berperan aktif secara menyeluruh tanpa ada yang mendominasi. Model ini menggabungkan belajar dengan permainan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tidak merasa bosan atau tidak nyaman selama

proses pembelajaran. Dengan pelaksanaan yang baik, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memuaskan.

Data hasil penelitian dari kelas III SD Inpres Pacinongang, yang terdiri dari 25 siswa, akan diperoleh melalui observasi di kelas. Aktivitas belajar siswa pada materi simbol Pancasila akan diperoleh dari observasi tersebut. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa mendapatkan pengarahan tentang tanggung jawab individu dan kelompok, serta diharapkan memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Selain itu, siswa diajarkan untuk saling memberikan penghargaan. Selama pelaksanaan model Teams Games Tournament (TGT), guru memantau keaktifan siswa dalam menerapkan model tersebut.

Menurut As. et al. (2016), tahapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah. Pertama, guru menyajikan materi sebagai bahan ajar untuk peserta didik. Kedua, kelompok dibentuk sesuai dengan jumlah siswa di kelas. Ketiga, dilakukan permainan. Keempat, dilaksanakan turnamen. Terakhir, diberikan penghargaan kepada

kelompok pemenang. Rusman (2014) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti lima tahapan, yaitu: pertama, penyajian materi kelas oleh guru; kedua, belajar dalam kelompok; ketiga, permainan; keempat, pertandingan yang dilakukan secara terstruktur; dan kelima, pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi lima langkah. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi yang akan dibahas, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang akan dikerjakan oleh setiap kelompok. Kedua, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan lembar kerja. Ketiga, guru menyusun permainan berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok untuk menguji pengetahuan mereka. Keempat, dilakukan turnamen atau pertandingan. Terakhir, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi.

Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas III SD Inpres Paccinongang melibatkan 5 tahap yaitu :

1. Penyajian materi

Guru menyampaikan materi dengan ceramah dan demonstrasi menggunakan media seperti slide, memberikan pengetahuan yang diperlukan agar siswa bisa menyelesaikan lembar kerja kelompok.

2. Pembentukan tim

Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang untuk memudahkan pembelajaran dan kerja sama.

3. Permainan

Guru menyusun kuis terkait materi yang diajarkan, dan siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran dengan bimbingan guru.

4. Turnamen

Siswa berkompetisi menjawab pertanyaan dari lembar kerja, dan hasilnya dipresentasikan untuk mendapatkan kesimpulan kelompok.

5. Pemberian penghargaan

Skor kelompok dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk menentukan kelompok dengan prestasi terbaik.

Hasil Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Siklus I

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran siswa mendapatkan hasil dengan kategori cukup (C). Pada siklus I, saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, aspek dari pembentukan tim sudah masuk dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan. Namun, dalam hal penyampaian materi, permainan, turnamen dan pemberian penghargaan masih berada pada kategori cukup (C) dan belum mencapai indikator keberhasilan.

Rata-rata pencapaian siswa dalam pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* juga berada dalam kategori cukup (C) pada siklus I, yang berarti belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Secara keseluruhan, tahap penyampaian penyampaian materi, pembagian kelompok, permainan,

turnamen dan pemberian penghargaan masih dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, hasil observasi guru mencapai 56,6% dengan kategori cukup (C), namun meningkat menjadi 80% dengan kategori baik (B) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu proses pembelajaran dianggap baik jika $\geq 76\%$ dari langkah-langkah model pembelajaran tersebut terlaksana atau mencapai kualifikasi baik.

Hasil observasi pada siklus II juga menunjukkan bahwa tahap penyampaian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen dan pemberian penghargaan sudah berada dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil dari siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa tugas pembelajaran sudah berhasil. Namun, masih perlu ada peningkatan dalam melibatkan semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Observer mencatat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari simbol Pancasila di kelas III SD Inpres Paccinongang, yang membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Berdasarkan rumusan masalah, setelah penelitian dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Hal ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi simbol Pancasila di kelas III SD Inpres Paccinongang.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam materi simbol Pancasila di kelas III SD Inpres Paccinongang. Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model Teams Games Tournament sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila karena efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Sutarman Situmorang. 2021. Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Journal of Mathematics Education and Applied*. Vol. 02 (01) : 30-35
- Anatri, Destya, Haryono, & Sulisty Saputro. 2012. Pembelajaran Kimia Dengan Metode Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*. Vol. 1 (3) : 177-182
- As, Fatmawati, Jampel, I Nym & Widiana, I Wyn. Pengaruh Model Pembelajaran TGT(Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*

Pendidikan Fisika. Vol. 2 (1) :
90–125

Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada

Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Sugiarto, Eko. 2017. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif : *Skripsi Dan Tesis*: Suaka Media. Diandra Kreatif

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 2005. *Standar Nasional Pendidikan..* Jakarta

Wahyu, Tri Setyaningrum & Asrifah. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. Vol. 10 (02)

Wayan, I Sugiata. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal pendidikan Kimia Indonesia*. Vol. 2 (2) : 79