Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila kelas III B Pada Sekolah Dasar UPT SPF SDI Pabaeng-baeng. Kota Makassar

Risnawati HM [1] **Aliem Bakri** [2] **Supriati** [3]

[1,2] Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Kota Makassar, [3,4] UPT SPF SDI Pabaeng-baeng

Email : risnatari22@gmail.com

Nomor HP : 085340680810

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas atau pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Baji Ati Pada Sekolah Dasar SDI Pa'aeng-baeng ,Kota Makassar. Dalam penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dengan tiga siklus dan dengan empat tahap penelitian tindakan kelas yaitu Perencanaan (planning), Pelaksanaan (acting), Pengamatan (observing), Refleksi (reflecting). Adapun waktu penelitian yaitu juli 2024 sampai September 2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak meningkatnya hasil belajar peserta didik pada kelas III sekolah dasar UPT SPF SDI Pa'baeng-baeng. Kota Mkassar. Peningkatan hasil belajar dapat ditunjukkan dengan meningkatnya tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik. Pada siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar peserta didik berada dibawah standar ketuntasan yaitu 63, 35 % kemudian pada siklus II mengalami berubah dengan nilai rata-rata yaitu 78.32 % dan pada siklus III signifikan

lebih baik dan meningkat dengan nilai rata-rata 88,9 % yang berarti semua 22 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila pada kelas III Baji Ati dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournamen di nyatakan tuntas dan mencapai kriteria ketuntasan dalam belajar.

Kata Kunci : Hasil belajar, Model pembelajaran Teams Games Tournamen, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

The aim of this research is to determine the effectiveness or influence of using the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning learning model on the learning outcomes of class III Baji Ati students at SDI Pa'aeng-baeng Elementary School, Makassar City. This research uses the Classroom Action Research (PTK) model. The research was carried out in three cycles and four stages of classroom action research, namely planning, acting, observing, reflecting. The research time is July 2024 to September 2024 with a total of 22 students. Implementation of the Team Games Tournament type cooperative learning model can increase students' learning motivation which has the impact of increasing student learning outcomes in class III of the UPT SPF SDI Pa'baeng-baeng elementary school. Makassar City. Improved learning outcomes can be demonstrated by increasing the level of understanding and abilities of students. In cycle 1 the average value of student learning outcomes was below the standard for completeness, namely 63.35%, then in cycle II it changed with an average value of 78.32% and in cycle III it was significantly better and increased with an average value of 88. 9%, which means that all 22 students who took part in Pancasila education learning in class III Baji Ati using the Team Games Tournament learning model were declared complete and achieved the criteria for completion. in learning.

Keywords: Class Action Research,Learning Outcomes, Teams Games Tournamen learning model

Pendahuluan

Terkenal sebagai Pelopor dan pejuang pendidikan pertama di Indonesia Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan sebuah langkah yang dilakukan untuk dapat memajukan suatu bertumbuhnya dalam pendidikan yang memiliki budi pekerti (batin yang kuat dan juga karakter), tidak hanya pikiran, tapi juga tubuh anak. Pendidikan bertujuan menuntun atau membimbing dari segala kodrat yang dimiliki pada diri masing-masing setiap anak, supaya setiap anak bisa mencapai suatu keselamatan yang sesungguhnya dan meraih kebahagiaan yang sebenar-benarnya . Semboyan yang khas dari Ki Hajar Dewantara yang dijadikan sebagai slogan Kementrian Pendidikan Nasional sampai sekarang yaitu Tut Wuri Handayani memiliki makna yaitu yang dibelakang memberikan dorongan atau semangat.

Pendidikan di Indonesia memiliki tiga jenjang yaitu anak usia dini untuk anak-anak dan sekolah dasar, sekolah menegah dan tinggi untuk remaja , Setiap jenjang pendidikan memiliki tantagannya masing-masing maka penting pondasi yang kuat pada jenjang sekolah dasar dan dapat melanjutkan pendidikan pada sekolah menengah lebih maksimal. Sekolah Dasar (SD) disebut sebagai pondasi pendidikan karena berperan penting dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan anak untuk pendidikan selanjutnya tidak hanya itu pada tingkat sekolah dasar memberikan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, pembelajaran karakter mengajarkan nilai-nilai dan karakter, seperti etika, moral, dan perilaku yang baik serta melalui pendidikan di SD, siswa dididik untuk memiliki jiwa nasionalisme sejak dini Pendidikan di SD dapat membentuk manusia yang cakap dan mampu hidup mandiri.

Salah satu faktor yang menjadi permasalahan pada tingkat sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar peserta didik, sehingga hasil pembelajaran tidak maksimal, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Minat belajar adalah ketertarikan dan rasa suka pada suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dan tekanan. Minat juga dapat dikategorikan sebgai kunci yang mendorong hasil belajar peserta didik tidak hanya itu minat atau semangat yang dimiliki peserta diidik memberikan dorongan untuk berpartisipasi dalam pembelajran secara aktif selama proses pembelajaran didalam kelas.

Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang wajib pada jenjang sekolah dasar yang sangat penting yang terintegrasi dengan kesatuan Republik Indonesia. Memiliki tujuan untuk membangun karakteristik peserta didik yang cinta tanah air dan memiliki jiwa basionalisme dalam diri setiap peserta didik sejak dini dan membangun pribadi sebagai makhluk sosial yang berpegang teguh pada prinsip dasar Pancasila dan UUD 1945 serta membentuk karakter warga negara yang baik patuh aturan yang berlaku dan paham akan hak dan kewajibannya sebagai masyarakat Indonesia. Mengingat pentingnya pembelajaran pendidikan pancasila sejak dini maka setiap peserta didik harus memhami dengan baik hak dan kewajiban berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan hasil dari observasi dan pengamatan yang telah dilakukan pada pada sekolah dasar UPT SPF SDI Pabaeng-Baeng kelas III Baji Ati. Khususnya mata pelajaran pendidikan pancasila, saya mendapatkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar yaitu kurangnya minat atau motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik belum menyadari akan pentingnya pembelajaran akan tujuan dan manfaat serta pentingnya pembelajaran. Peserta didik cenderung tidak bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut berdampak pada tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Faktor lain yang mempengaruhi kurangnya minat atau motivasi serta semangat dalam pembelajaran yaitu penyajian materi yang belum menarik perhatian peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran dilihat dari kurangnya antusias serta kurangnya partisipasi dalam pembelajaran. Maka perlu inovasi dalam yang dapat menambah semangat serta meningkatkan kembali semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka salah satu solusi yang dipeneliti terapkan untuk meningkatkan semangat atau minat belajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar kelas III SDI Pabaeng-baeng adalah Implementasi menggunakan model pembelajaran teams Games Tournomens (TGT) yang diharapakan mampu mendorong semangat serta antusias peserta didik selama proses pembelajaran yang berlangsung sehingga hasil pembalajaran dapat lebih maksimal.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi Sebagaiamana yang dirumuskan oleh Hopkin (1993). Penelitian telah dilaksanakan selama dalam tiga siklus dengan memperhatikan empat tahapan-tahapan yang terdapat pada penelitian tindakan kelas yaitu :

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Perencanaan adalah tahap awal yang dilakukan peneliti dari siklus PTK. Di tahap ini, peneliti merancang perencanaan berdasarkan karakteristik peserta didik dengan melakukan perecanaan yang matang untuk kegiatan pembeljaran yang akan dilakayakn dalam PTK , Adapun perenanaan yang suusn peneliti yaitu (Modul/RPP), asesmen, serta pengajian materi yang menarik yang dapat mendorong semangat peserta didik

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

Pelaksanaan adalah tahap dimana aksi nyata pada perencanaan yang telah di rancang peneliti dengan memperhatikan hal-hal yang mendukung keberhasilan dalam pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan(Observing)

Observasi adalah tahap yang juga sangat penting. Pada tahap ini peneliti mencatat kendala-kendala yang didapatkan saat proses pelaksaan PTK untuk mendapatkan kekurangan yang perluh diperhatiakn dan mencari strategi untuk mengurangi kekurangan alam pembelajaran

d. Rekleksi (Reflecting)

Refleksi adalah tahap yang paling terakhir dari siklus PTK. Peneliti pada tahap ini, memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik tidak hanya itu refleksi dapat meningkatkan semangat belajar pesert didik melalui tantangan-tantagan saat proses pembelajaran..

Penelitian dilaksanakaan di sekolah dasar UPT SPF SDI Pabaeng-baeng, kota Makassar. Adapun subjek yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitupeserta didik kelas III Baji Ati yang berjumlah 22 orang peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan tema bab penerapan pancasila berdasarkan pelajaran

pada peserta diidk kelas III. Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian PTK sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah yang pertama adalah lembar observasi peneliti, pelaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan guru, lembar penilaian, lembar observasi kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Selama pelaksanaan PTK yang dilakukan penelitian sangat memperhatikan konsistensi dan kualitas proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN

Pra Siklus

Adapun hal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian adalah mengumpulkan data terkait kendala-kendala yang dialami dalam proses pembelajaran baik, minat peserta didik, gaya belajar serta kemampuan dan pemahaman peserta didik, baik dari mata pelajaran lain terlebih mata pelajaran pendidikan pancasila yang akan dijadikan subjek penelitian. Diawal peneliti melakukan tes secara tertulis dan umpan balik tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik tentang materi penerapan pancasila, kemudian peneliti menganalisis hasil belajar yang belum maksimal, belum mencapai kriteria ketuntasan belajar pada kelas III sekolah dasar UPT SPF SDI Pa'baeng-baeng

Siklus I

Perencanaan pembelajaran pada siklus 1 penelitian dilaksanakan selama dua kali pertemuan atau dua kali jam pembelajaran. Sebelum melakukan perencanaan peneliti menyusun konsep rancangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik . Hal yang perlu disiapkan oleh penelitian, seperti rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran berkelompok tipe *Team Games Tournamen*, bahan ajar, LKPD berupa papan games akademik, dan instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar. Adapun materi pembelajaran pada siklus 1 adalah penerapan/pengamalan pancasila pada lingkungan sekolah

Pada tahap pelaksanaan peserta didik diberikan beberapa pertanyaan pemantik kemudian, menyajiakan materi menggunakan *Presentation Power Point* dan peserta didik kelompokkan menjadi tiga kelompok. Peneliti memberikan aturan tata tertib pembelajaran di kelas. Setiap kelompok semua berperan aktif masing-masing

mendapatkan bagian soal yang harus dijawab dalam mengerjakan LKPD yang berbentuk *Team Games Tournames* yang telah disiapakan oleh peneliti. Setiap kelompok diberikan waktu belajar bersama kelompoknya, bekerjasama dan mengatur strategi untuk memecahkan soal dalam *Teams Games Tournames*. Setiap kelompok dan anggota kelompok membuka papan *Teams Games Tournames* dan mengerjakan soal secara bergantian dan berlomba menjawab soal dengan kelompok yang lain dan diakhir games peneliti mengumumkan kelompok yang berhasil menjawab soal pada games dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi menunjukan peningkatan hasil pembelajaran pada peserta didik belum maksimal. Data hasil belajar menunjukkan dari 22 orang peserta didik hanya terdapat 3 orang yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dari sebelumnya. Terdapat peserta didik yang masih canggung dan pastif, ketakutan. Kurangnya kerjasama yang baik antara ketua kelompok dan anggota kelompok, semagat yang masih belum menyeluru pada semua peserta didik serta kurangnya keberanian dalam bertanya, menjawab, interkasi/komunikasi belum lancer serta motivasi belajar yang rendah ditunjukkan dari kurangnya keaktifan dan semangat antusias selama proses pembelajaran.

Refleksi yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada siklus I pelaksaan dan hasil yang memuaskan maka perlu melanjutkan penelitian pada siklus II untuk dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal, perlunya pembiasaan kepada peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournames* peserta didik tidak canggung dan kaku dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Setelah melaksanakan siklus I dan terdapat tantangan pada saat pelaksananaan yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu belum terbiasanya peserta didik dan masih pasif atau kaku di tambah dengan rendah motivasi belajar peserta didik serta kerjasama yang belum mendpatkan hasil yang maksimal maka perlu dilaksanakan tindak lanjut pada siklus II. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki hasil belajar dari siklus I yang belum maksimal. Peneliti kembalai menyusun RPP, menyiapakn bahan evaluasi, refleksi dan hal-hal lainnya yang dapat membangun motivasi belajar peserta didik.

Adapun tindakan yang peneliti lakukakan pada proses pembelajaran siklus II yaitu menjelaskan secara terperinci melalui gambar agar pemahaman peserta didik semakin kuat. Peserta diidk diberikan kesempatan untuk mempelajari bersama teman kelompok materi yang telah diberikan, kemudian peneliti menjelaskan ulang materi untuk memperkuat ingatan peserta didik sebelum memulai *Teams Games Tournames.* Pada siklus II pertemuan keempat peserta didik lebih aktif dapat dilihat dari antusias dan partisipasi keseruan yang ditunjukkan pada saat menjawab soal dalam permaianan *Teams Games Tournames.* Pada siklus 1 hanya 3 orang peserta didik yang mengalami peningkatan dalam pembelajaran kemudian pada siklus kedua data hasil pembelajaran menunjukkan pada siklus II 50 % peserta didik sudah mencapai KKN dengan hasil belajar rata-rat 78.32 %. Peningkatan hasil pembelajaran dikarena peserta didik sudah berani menjawab dengan baik dan membangun komunikasi yang baik dalam setiap kelompok. Hasil peningkatan pembelajaran sangat signifikan, sehingga hasil tersebut memungkinkan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal lagi.

SIKLUS III

Setelah melaksanakan siklus II yang merupakan rencana tindak lanjut dan untuk mendapatkan hasil pembeljaran yang lebih baik serta maksimal maka dilanjut pada siklus III. Peneliti kembali menyusun RPP, menyiapakn bahan evaluasi, refleksi dan hal-hal lainnya yang dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Materi disajikan secara terperinci dan gambar dan penjelasan.

Hasil observasi pembelajaran semakin meningat, tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik tergolong tinggi, peserta diidk sudah memahami dengan baik peran masing-masing dalam model pembelajaran *Team Games Tournamen*. Peserta didik bisa lebih bersemangat, antusias dan berani dalam mengikuti proses pembelajaran. Nilai rata-rata peserta didik yang diperoleh peserta didik pada pertemuan keenam siklus III mencapai 88.9 % yang berarti peserta didIk mengalami peningkatkan hasil pembelajaran. Pada siklus II hanya memperoleh 78, 32 % dan pada siklus I hasil pembelajaran di bawah standar yaitu hanya 67,35 %. Berikut adalah tabel ketuntasaan hasil belajar siklus I,II, dan III

Tabel 1 Presentasi Ketuntasan hasil belajar siklus yang diperoleh mulai dari I,II dan III

Data	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
Tuntas Belajar	0	3	11	20
Tidak Tuntas Belajar	22	19	11	2
Nilai Rendah	15	45	60	72
Nilai tertinggi	60	80	87	90

Berdasarkan hasil evaluasi akhir dari sikuls I,II dan III diketahui pemahaman dan kemampuan peserta didik meningkat dan seluruh peserta didik telah tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan dalam belajar pada kelas III dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Gamaes Tournamen* pada sekolah dasar UPT SPF SDI Pa'baeng-baeng.Kota Makassar.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif (Kelompok) tipe *Team Games Tournamen* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak meningkatnya hasil belajarpada peserta didik kelas III sekolah dasar UPT SPF SDI Pa'baeng-baeng. Kota Makassar. Peningkatan hasil belajar dapat ditunjukkan dengan meningkatnya tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik. Pada siklus 1 pencapaian nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dibawah standar ketuntasan yaitu 63, 35 % kemudian pada siklus II terdapat perubahan dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 78.32 % dan pada siklus III signifikan lebih baik dan meningkat dengan nilai rata-rata 88,9 % yang berarti semua 22 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila pada kelas III Baji Ati dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* di nyatakan tuntas dan mencapai kriteria ketuntasan dalam belajar.

Adapun untuk peneliti selanjutnya sebagai literature untuk dapat memberikan mengembangkan terbaru penelitian yang lebih baik dan luas berdasarkan penelitian ini dan juga sangat diharapkan menggunakan model pembelajaran tidak hanya pada pendidikan pancasila tapi juga mata pelajaran yang lain baik jenjang yang rendah sekolah dasar maupun menegah dan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekaan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003) Undang - Undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Hopkins, David. 1993. A Teacher's Guide to Clasroom Research. Philadelphia: Open University Press

Hamalik, Oemar. 2005. Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar. Bandung: Tarsito

Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dan Ular Tangga Ditinjau Dari Kemampuan Analisis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 Sma Muh 1 Karanganyar. Jurnal Pendidikan Kimia, 3(4), 100–108

Septiawan Rati Murda. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 5

Slavin, R. E. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung:Nusa Media

Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung Remaja Rosdakarya.

Suryobroto, B. 2001. Proses Belajar Mengajar Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.