

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS V
SDN 10 SAPIRAN KOTA BUKITTINGGI**

Dinda Fitria¹, Zuardi², Leni Zahara³, Arwin⁴

Universitas Negeri Padang¹, Universitas Negeri Padang²

dindafitria2019bkt@gmail.com, ²zuardi.msi@gmail.com,

³lenizahara6@gmail.com, ⁴arwin62@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila learning in class V SDN 10 Sapiran Bukittinggi City which is caused by the less than optimal implementation of Pancasila learning by the teacher. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes in Pancasila learning by using the Team Games Tournament model.

This research is a Classroom Action Research (PTK) that uses qualitative and quantitative approaches. Implemented in two cycles, namely cycle I carried out 2 meetings and cycle II carried out 1 meeting. Each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were educators and students in class V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi with a total of 21 students. Data from the study were obtained from the teaching module assessment, implementation process, and learning outcomes. Test and non-test data collection techniques.

The results showed an increase in: a) the average teaching module of cycle I is 81.94% with qualification B (Good), increased in cycle II to 94.44% with qualification SB (Very Good), b) the implementation of learning in the aspect of the teacher, cycle I is 78.55% with qualification C (Fair) increased in cycle II is 96.42% with qualification SB (Very Good) and in the aspect of students cycle I is 78.55% with qualification B (Good) increased in cycle II is 96.42% with qualification SB (Very Good). c) The learning outcomes of students in cycle I obtained a score of 74.5 with qualifications C (Fair) and increased in cycle II to 84 with qualifications B (Good). Based on these results it can be concluded that Team Games Tournament can improve student learning outcomes in Pancasila subjects in class V SDN 10 Sapiran Bukittinggi City.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila, Team Games Tournament Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi yang disebabkan karena kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran Pancasila yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan. Di setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik dikelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi dengan jumlah 21 orang peserta didik. Data dari penelitian diperoleh dari penilaian modul ajar, proses pelaksanaan, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data tes dan non tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada: a) rata-rata modul ajar siklus I yaitu 81,94% dengan kualifikasi B (Baik), meningkat pada siklus II menjadi 94,44% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik), b) pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru, siklus I yaitu 78,55% dengan kualifikasi C (Cukup) meningkat pada siklus II yaitu 96,42% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik) dan pada aspek peserta didik siklus I yaitu 78,55% dengan kualifikasi B (Baik) meningkat pada siklus II yaitu 96,42% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik). c) Hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh nilai 74,5 dengan kualifikasi C (Cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 84 dengan kualifikasi B (Baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pancasila, Model *Team Games Tournament*

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka di Indonesia menjadi salah satu kebijakan pada

sekolah agar memilih konten dan strategi pengajaran yang memenuhi

kebutuhan siswanya (Handiyani & Muhtar, 2022).

Implementasi dalam Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang menarik dan instruktif. Guru juga diberi peran sebagai penggerak dalam merencanakan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi pembelajaran (Sutrisno, 2022). Konsep pembelajaran aktif, inovatif dan nyaman harus mampu dicapai mewujudkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Penerapan model pembelajaran sejalan dengan perilaku peserta didik melalui lingkungan dan sumber daya yang disajikan di sekolah dan sekitarnya. Hal ini sebagai upaya untuk menumbuhkan upaya guru dan peserta didik untuk terus meningkatkan keterampilan siswa. Guru diminta untuk mengidentifikasi dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan, keinginan, keterampilan, dan kapasitas berbagai peserta didik. Tujuannya adalah untuk menjamin interaksi terbaik antara peserta didik dan guru (Zuardi, et al., 2024).

Interaksi yang baik dalam proses pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran yang menghasilkan peserta didik yang berkualitas baik dari segi prestasi maupun pengembangan kepribadian. Kemampuan guru yang tepat dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memenuhi kualitas pendidikan .

Oleh karena itu pada pembelajaran pancasila dalam kurikulum merdeka merupakan suatu bagian dari upaya dalam memperkuat karakter serta nilai-nilai pancasila peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, pendidikan pancasila lebih menfokuskan pada pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila adalah ilmu yang berperan penting dalam membentuk wawasan kebangsaan, sikap, dan karakter peserta didik. Menurut (Oktari, 2021) Pancasila adalah dasar negara dan bangsa, sistem ideologi bangsa Indonesia, dan sumber segala hukum yang mengatur keberadaan suatu bangsa.

Idealnya dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar, dalam perencanaan pembelajaran seorang guru perlu mengembangkan modul pengajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan beberapa komponen yaitu, capaian pembelajaran (CP) untuk mengembangkan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, merencanakan dan melaksanakan penilaian diagnostik, mengembangkan modul pengajaran, menyesuaikan pembelajaran dengan tahapan pencapaian dan karakteristik peserta didik, serta perencanaan, pelaksanaan dan pengolahan penilaian formatif dan sumatif (Kemdikbud, 2022). Agar tujuan pembelajaran tercapai maka guru memaksimalkan dalam segi perencanaan yaitu dengan mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung guru harus mempunyai pemahaman yang menyeluruh mengenai strategi pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, saat pelaksanaan

pembelajaran guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk materi yang di pelajari, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga nantinya akan memberikan dampak bagi hasil belajar peserta didik

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi pada tanggal 8,11,15, dan 18 Oktober 2024, ditemukan bahwa guru sudah menggunakan modul ajar yang diambil dari Platform Merdeka Mengajar (PMM), namun guru belum memberikan inovasi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan modul ajar tersebut belum dilengkapi komponen rencana asesmen yaitu lampiran seperti kisi-kisi soal dan soal evaluasi dan LKPD yang dilampirkan guru dalam modul ajar belum membangun keaktifan peserta didik dan rasa kerjasama antar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas, pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan model pembelajaran yang sama di setiap pembelajaran, guru lebih

banyak menjelaskan dari pada melibatkan keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam memberikan gagasan dalam pembelajaran interaksi guru hanya terjalin dengan sebagian peserta didik yang sudah paham terhadap materi, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif karena kurang memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Permasalahan dari segi guru ini tentunya akan menimbulkan beberapa dampak bagi peserta didik diantaranya; Karena model pembelajaran yang kurang bervariasi menimbulkan suasana belajar kurang menyenangkan, peserta didik sulit untuk berpikir kritis dan kurang percaya diri ketika mengutarakan pendapatnya dan hanya diam ketika ditanya oleh guru, Kurangnya kerja sama dan rendahnya rasa berkompetisi yang positif pada peserta didik dalam kelompok, hasil belajar peserta didik yang belum memuaskan.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik

karena kurangnya pemahaman mereka dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat dikembangkan model pembelajaran yang relevan, seperti menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Yudianto, Sumardi, & Berman (2014) model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu pembelajaran yang mengandung unsur permainan dengan secara langsung melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam model ini peserta didik dituntut berkompetisi secara berkelompok dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Pendapat lain menurut Slavin (2011) model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan aktivitas pembelajaran bermain sambil berpikir dan bekerja sama di dalam kelompok. Pemilihan model ini dalam pembelajaran memiliki kelebihan menurut pendapat (Rusman, 2014) yaitu: melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan kerja sama dan interaksi antar peserta didik, mengembangkan sikap

penerimaan terhadap perbedaan individu, membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran untuk memperoleh penghargaan sebagai kelompok terbaik.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini secara umum menggunakan pendekatan kualitatif dan didukung oleh pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh mencakup tidak hanya data kualitatif tetapi juga data kuantitatif yang berasal dari skor nilai tes atau hasil belajar siswa.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Januari-Juni) tahun ajaran 2024/2025 di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi yang dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan dua kali pertemuan yakni pertemuan 1 tanggal 19 Februari 2025 dan pertemuan 2 tanggal 10 Maret 2025 dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada tanggal 13 Maret 2025.

3. Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi

dengan jumlah peserta didik 16 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 11 perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai guru praktisi dan guru kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi sebagai observer.

4. Prosedur Penelitian

4.1 Tahap perencanaan

. Pada fase ini, kegiatan yang dilakukan meliputi menentukan materi yang akan diajarkan, menganalisis pencapaian pembelajaran untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, menyusun modul pembelajaran yang berbasis *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* menyiapkan alat pengajaran seperti modul, media, dan materi ajar, menyusun lembar observasi dan penilaian proyek, serta menyiapkan instrumen tes hasil belajar untuk mengevaluasi pencapaian siswa.

4.2 Tahap Pelaksanaan

Selama tahap implementasi, aktivitas yang terjadi adalah pelaksanaan pembelajaran yang mengadopsi pendekatan *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* berdasarkan

modul pembelajaran yang telah dirancang. Ini mencakup tiga tahap: 1) Kegiatan awal, 2) Inti pembelajaran, dan 3) Penutup.

4.3 Pengamatan

Pada fase ini, tindakan di kelas diamati oleh guru kelas V yang mengadopsi pendekatan *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan lembar observasi.

4.4 Refleksi

Pada tahap ini adalah evaluasi langkah selanjutnya. Jika hasil analisis data telah mencapai tujuan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan, maka tindakan dapat diakhiri. Namun, jika target belum tercapai, tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya untuk perbaikan. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun yang menjadi pembahasan pada penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan,

dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*.

Dari segi perencanaan Modul ajar yang dirancang oleh peneliti pada siklus I dan II telah sesuai dengan semua komponen secara rinci dan detail. Modul ajar yang terperinci ini akan sangat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi terhadap modul ajar oleh observer:

Tabel 1.1 hasil pengamatan modul ajar

No	Siklus	Hasil	Predikat
1	Siklus I	81,94%	B
2	Siklus II	94,44%	SB

Dalam pelaksanaan pembelajaran keunggulan pelaksanaan ini yaitu peneliti menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*. Dimana peserta didik dapat memahami materi dengan baik, dikarenakan model pembelajaran ini membuat peserta didik senang berpartisipasi dalam pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen sehingga peserta didik lebih memahami materi

yang di pelajari. Berikut adalah hasil pengamatan aspek guru dan hasil pengamatan aspek peserta didik:

Tabel 1.2 hasil pengamatan aspek guru dan aspek peserta didik

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Aspek guru	78,55%	96,42%
2	Aspek peserta didik	78,55%	96,42%

Menurut Ulfah & Arifudin (2021) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dari kegiatan belajar dan dapat dijadikan tolak ukur ketercapaian dalam tujuan belajar.

Senada yang dikatakan Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah adanya interaksi belajar mengajar yang dicapai berupa angka atau skor melalui tes yang diberikan (Dimiyati dan Mudjiono,2021). Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dilakukan peserta didik serta adanya perubahan tingkah laku dan intelektual dalam proses belajar mengajar (Hamna & BK,2020).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik karena menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Dengan pendekatan ini, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih meningkat hal ini tentu akan memberikan pengaruh baik kepada hasil belajar peserta didik karena pembelajaran sudah berjalan dengan berpusat kepada peserta didik. Berikut adalah pencapaian belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*:

Tabel 1.3 hasil belajar peserta didik menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

No	Aspek penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Hasil Belajar	74,5	84

E. Kesimpulan

Hasil pengamatan terhadap modul ajar, kegiatan guru, partisipasi peserta didik, dan pencapaian belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Model ini berhasil merangsang ketertarikan dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Secara keseluruhan peneliti berhasil menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team*

Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek profil pelajar pancasila sebagai penguatan pendidikan karakter pada peserta didik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 553-559.

Kemendikbudristek. 2022. tentang Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.

Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran.

Rahmi, L., Fajrina, S., & Rahmi, Y. L. (2024). LITERATURE REVIEW: ANALISIS PENYUSUNAN MODUL AJAR PADA KURIKULUM MERDEKA. *Journal in Teaching and Education Area*, 1(1), 12-19.

Santika, R., & Dafit, F. (2023). Implementasi profil pelajar pancasila sebagai pendidikan

karakter di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6641-6653.

Zuardi, (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2024, pp. 83-96