

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Ditunjukan oleh fakta nilai hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM yang diterapkan sekolah dengan nilai 70. Dari 22 orang siswa, yang memenuhi KKM ada 5 orang dan yang tidak memenuhi KKM ada 17 orang. Hal demikian dikarenakan siswa mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung satu arah, menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart dengan empat langkah, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 3 Pahandut berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes dan Pengamatan yang kemudian dianalisis dengan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada akhir siklus I mendapatkan skor 2,8 dan meningkat pada siklus II dengan skor 3,2. Dilihat juga dari hasil belajar siswa di setiap siklus mengalami peningkatan dari pre test memperoleh persentase ketuntasan 27,2% dengan nilai rata-rata 55. Kemudian dilaksanakan tindakan pada siklus I yang menunjukkan persentase 63,6%. Namun masih harus dilakukan perbaikan karena belum maksimal dan dilanjutkan tindakan pada siklus II mendapat peningkatan hasil belajar diangka rata-rata 81,8 dengan persentase ketuntasan mencapai 86,4%. Jadi ketuntasan hasil belajar siswa dari *pre test* hingga tindakan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 59,2%.

Informasi Artikel

Direview 16/05/2025

Diterima 24/07/2025

Kata kunci

*Model Pembelajaran;
Teams Games
Tournament;
Hasil Belajar;*

ABSTRACT

This research is based on the low learning outcomes of student. This is shown by the fact that student learning outcomes have not met the KKM applied by the school with a score of 70. Out of 22 students, 5 students passed the KKM and 17 students did not pass. This type of research is CAR. The subjects of this study were 22 students. The data collection techniques used were Tests and Observations which analyzed with qualitative and quantitative. The results showed that the TGT can improve student activity and learning outcomes. The results of observations student learning activities at cycle I getting a score of 2.8 and increasing in cycle II with a score of 3.2. Also seen from the learning outcomes of students in each cycle experiencing an increase from the pre-test obtaining a completeness percentage of 27.2% with an average score of 55. Then actions were carried out in cycle I which showed a percentage of 63.6%. However, improvements continued actions in cycle II got an increase in learning outcomes to an average score of 81.8 with a completeness percentage reaching 86.4%. Thus, the completeness of from pre-test to cycle II action experienced an increase of 59.2%

Article History

Received 16/05/2025

Accepted 24/07/2025

Keywords

*Learning model;
Teams Games
Tournament;
Study Result;*

PENDAHULUAN

CONTACT (Irma Tri Rahayu 1  irmatrhayu@gmail.com

Author Note: xxx



Universitas Palangka Raya

Pendidikan bagi setiap individu merupakan hal yang penting pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan pertama kali didapatkan dari lingkungan keluarga melalui orang tua (informal) dan selanjutnya pada jenjang pendidikan dasar yang diajarkan oleh pendidik atau guru (formal). Pendidikan yang didapatkan dari dalam keluarga akan menentukan serta mempengaruhi perkembangan kepribadian peserta didik.

Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi perkembangan pengetahuan peserta didik yang dibantu dari seorang pendidik, salah satunya agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang sudah dimiliki. Pendidikan juga bertujuan agar peserta didik dapat berguna bagi diri sendiri, keluarga, teman sebaya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan proses yang menjembatani untuk mencapai kesuksesan. Pendidikan dan kehidupan saling berkaitan setiap individu mendapatkan pendidikan dimulai dalam lingkungan keluarga, tempat bermain dan lingkungan masyarakat.

Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan, berperan sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran dan pembentukan sumber daya manusia. Profesionalisme guru sangat menentukan keberhasilan pendidikan, karena segala kebijakan dan program pendidikan pada akhirnya bergantung pada kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya.

Menurut Hanafiah, 2023 (dalam Sari dkk., 2023) Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kongkret dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan peserta didik. Menurut Triyanto, T., & Fadhilah, N. (Kartini & Dewi, 2021) implementasi Pendidikan Pancasila di SD sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang

menyebabkan penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendidikan Pancasila pada hakikatnya ialah program pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila yang secara yuridis formal tertuang di dalam konstitusi Negara, yaitu UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan Pancasila diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran untuk membentuk warga negara yang baik dengan memiliki tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek ini harus dikembangkan dalam pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa (Widiyanto, 2017 dalam Islamiaty, 2023).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di SD/MI sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi orang yang dapat diandalkan. Selain itu, siswa pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun bangsa, karena mereka bertanggung jawab atas masa depan negara. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila di SD/MI diharapkan dapat membantu membentuk siswa yang baik, cerdas, terampil, dan berakhlak berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan pokok untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Hal ini sejalan dengan (Lubis 2020, dalam Islamiaty, 2023) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*).

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Indra et al., 2023).

Berdasarkan paparan diatas, untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, guru seharusnya memberi siswa banyak kesempatan untuk

bekerja sama dengan satu sama lain dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk menggantikan pendekatan tradisional untuk mengajar Pendidikan Pancasila.

Masa depan negara ada di tangan siswa sekolah dasar, dan mereka juga memegang peranan penting. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan Pancasila di SD/MI diharapkan akan menghasilkan peserta didik yang unggul, cerdas, berkualitas, dan unik, berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 3 Pahandut, Mulhimmah, S.Pd pada saat pelaksanaan PLP II terdapat suatu permasalahan yakni rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku, peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengingat isi materi. Diperkuat oleh fakta dengan terlihatnya nilai hasil belajar yang ditunjukkan oleh wali kelas, masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan nilai 70 untuk setiap materi Pendidikan Pancasila yang diberikan. Dari 22 orang peserta didik, yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah 5 orang dengan persentase 22,7% dan peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah 17 orang dengan persentase 77,3%. Hal demikian dikarenakan peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung satu arah dan menyebabkan peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku peserta didik setelah dilaksanakan penilaian. Tolak ukur keberhasilan peserta didik biasanya berupa nilai yang diperoleh setelah peserta didik melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itu pendidik menentukan prestasi belajar peserta didik (Rusman dalam Azahra. N, 2023). Hal ini sejalan dengan (Suriansyah, dkk., dalam Azahra. N, 2023) yang menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui aktivitas belajar.

Menurut Suriansyah, dkk., (2019: 33) kemajuan prestasi belajar peserta didik tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga dari keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik (Azahra. N, 2023). Menurut B. S. Bloom (Magdalena, dkk., 2021: 50) berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus mengarah pada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran konvensional cenderung meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif. Kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh pada siswa sehingga takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran konvensional aktivitas pembelajaran di kelas seluruhnya dikendalikan oleh guru dan siswa cenderung dianggap objek yang hanya menerima materi pembelajaran (Suharningsi, 2020).

Proses pembelajaran harusnya menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan keterkaitan antara Pendidikan Pancasila, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Namun, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang monoton, sehingga rasa ingin tahu mereka tidak berkembang karena kurangnya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Penyelesaian suatu masalah dalam pembelajaran dapat diselesaikan melalui salah satu cara yaitu dengan penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Model dan media merupakan komponen yang bisa memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah. Pemilihan model pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam membangun dirinya secara optimal dan mengembangkan kemampuan diri dalam memahami sebuah materi (Fajri, dkk., 2022: 372).

Mengarah pada permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti mengusulkan alternatif pemecahan masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih bermakna, membuat peserta aktif dalam proses

pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran yang maksimal yakni dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Jadi, *Cooperative Learning* adalah belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk learning community yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung tentunya ada diskusi, saling bertukar ide/pemikiran, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok (Simamora et al., 2024).

Davidson dan Kroll mengemukakan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar peserta didik dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka (Arends, 2012 dalam Simamora et al., 2024).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Astuti, dkk., 2022).

Menurut Nur Asma dalam Hamdani, dkk. (2019: 442). Model TGT adalah model pembelajaran yang didahului dengan menyajikan materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan *tournament* pada kelompoknya masing-masing. Pemenang *tournament* adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

Menurut Simamora, dkk., (2024: 97) Adapun kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu di perhatikan. Langkah-langkah penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Setyaningrum dan Asrofah., (2024: 6) yakni tahap penyajian materi, tahap pembentukan tim, tahap permainan, tahap *turnament*, dan tahap pemberian penghargaan kelompok.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V Mata Pelajaran

Pendidikan Pancasila di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025? 2) Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025?

Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025. 2) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart dengan empat langkah, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Pahandut Jalan Dr. Murjani No. 59 Kelurahan Pahandut, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Pahandut memiliki jumlah 22 siswa 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes (Tes Awal dan Tes Akhir) dan Pengamatan yang kemudian dianalisis dengan data kualitatif dan kuantitatif.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, 1 siklus terdiri dari 2 pertemuan. Sebelum siklus itu dilakukan ada kegiatan pra siklus atau observasi untuk mengetahui data awal sebagai patokan sebelum kegiatan siklus dilakukan. Dalam setiap siklusnya ada tahapan yang dilaksanakan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan pada setiap akhir siklus diadakan tes untuk mengetahui persentase ketuntasan yang telah dicapai dalam belajar, serta dilakukannya observasi aktivitas siswa untuk mengetahui keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Diharapkan dalam setiap

prosenya mengalami peningkatan agar mampu memperbaiki dari setiap prosenya yang sebelumnya belum maksimal. Dalam penelitian ini sudah mengalami peningkatan dari *pre test* ke siklus I lalu ke siklus II yang mengalami peningkatan, Dapat dilihat pada tabel yang dapat memperjelas perbandingan hasil belajar siswa dari *pre test*, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Persentase Ketuntasan dari *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Kelas V SDN 3 Pahandut Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Ketuntasan Belajar	<i>Pre Test</i>		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	6	27,2%	14	63,6%	19	86,4%
2.	Tidak Tuntas	16	72,8%	8	36,4%	3	13,6%
Jumlah Siswa		22	100%	22	100%	22	100%
Rata-Rata		55		65		81,8	
Nilai Tertinggi		90		90		100	
Nilai Terendah		30		30		60	

Perbandingan hasil belajar yang dicapai pada *pre test*, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam memahami materi keragaman budaya Indonesiaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT). Pada pelaksanaan *pre test* sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan nilai rata-rata siswa masih 55 dengan persentase ketuntasan 27,2% atau sebanyak 6 siswa yang dikategorikan tuntas dan ada 72,8% atau sebanyak 16 siswa yang tidak tuntas dengan pencapaian nilai terendah 30 dan pencapaian nilai tertinggi 90 yang secara ketuntasan minimal angka ini dikategorikan belum tuntas. Selanjutnya, dilakukan penelitian tindakan pada siklus I yang menunjukkan hasil belajar siswa mengalami sedikit peningkatan. Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti setelah dilakukan refleksi pada siklus pertama ini dan harus diterapkan pada pembelajaran siklus selanjutnya (1) Peneliti harus melakukan pembelajaran dengan lebih komunikatif agar siswa lebih mudah mengerti dan tidak asik sendiri, (2) Peneliti harus lebih antusias membimbing siswa dalam menjelaskan materi dan memahami Model *Teams Games Tournament* (TGT) (3) Penggunaan model pembelajaran teams games tournament dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah cukup membantu siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dari sebelum penelitian tindakan ini dilakukan. Hanya 63,6% siswa saja yang tuntas hasil

belajarnya, walaupun nilai rata-rata kelas sudah meningkat menjadi 65 dari rata-rata data awalnya 55.

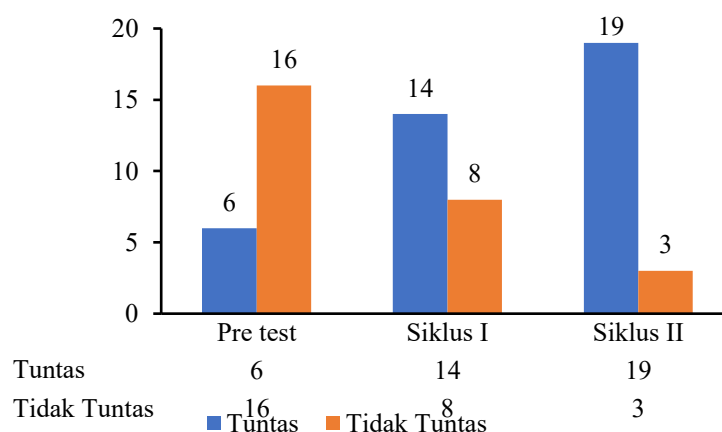
Pencapaian ini masih belum maksimal karena secara ketuntasan minimal (KKM) masih dikategorikan hasil belajar siswa yang belum tuntas. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II dengan beberapa modifikasi cara penyampaian materi keragaman budaya Indonesiaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT).

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan sehingga pada siklus II peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan karena tujuan penelitian tindakan sudah dianggap tercapai saat peneliti menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang lebih komunikatif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan siswa menjadi lebih mudah mengingat dan setelah peneliti lebih antusias dalam membimbing siswa untuk memahami materi serta memahami Model *teams games tournament* (TGT) siswa menjadi lebih paham pada materi yang disampaikan.

Ketuntasan hasil belajar siswa sudah melampaui standar ketuntasan minimal sesuai dengan target peneliti pada proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan hasil belajar secara ketuntasan klasikal siswa mencapai 85% termasuk kuantitatif.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 86,4% dengan rata-rata nilai 81,8 atau sebanyak 19 siswa yang tuntas dan 13,6% atau sebanyak 3 siswa yang belum tuntas dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Pahandut pada materi keragaman budaya Indonesiaku dengan pra siklus, siklus I dan siklus II.



Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada siklus I dan siklus II penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Pahandut pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pada deskripsi pada tabel 4.4 hasil observasi kualitas guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesiaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I mendapat skor 2,8 sedangkan pada tabel 4.5 aktivitas siswa mendapat skor 2,7 dengan kategori baik. Pada siklus I pertemuan ke II tabel 4.6 hasil observasi kualitas guru mendapatkan skor 3 sedangkan pada tabel 4.7 aktivitas siswa mendapatkan skor 2,8 dengan kategori baik.

Berdasarkan deskripsi pada tabel 4.10 hasil observasi kualitas guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesiaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II pertemuan I mendapat skor 3,3 sedangkan aktivitas siswa pada tabel 4.11 mendapatkan skor 3. Pada siklus II pertemuan II tabel 4.12 hasil observasi kualitas guru mendapatkan skor 3,4 sedangkan pada tabel 4.13 aktivitas siswa mendapatkan skor 3,2 dengan kategori baik.

Hasil observasi pada aktivitas guru dan siswa ini telah dilakukan sejalan dengan data yang digunakan yaitu data kualitatif. Menurut Sukayati dalam Diplan & M. Andi Setiawan (2018). Data kualitatif yaitu data berupa deskriptif, data kualitatif didapat dari observasi mengenai aktifitas ataupun perilaku yang dimunculkan pada saat penelitian, observasi, dan wawancara yang dilakukan berhubungan dengan pandangan atau sikap siswa, antusiasme siswa dalam belajar, motivasi siswa. Data jenis ini dapat dianalisis secara kualitatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas pada guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat adanya peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil tindakan yang telah dilakukan, dari siklus I sampai siklus II maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan Model *Teams*

Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila maeri keragaman budaya Indonesiaku di SDN 3 Pahandut Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I mendapat skor 2,7 dengan kategori baik dilanjutkan pada siklus I pertemuan ke II aktivitas siswa mendapatkan skor 2,8 dengan kategori baik. Lalu, pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat mendapatkan skor 3 dan siklus II pertemuan II aktivitas belajar siswa mendapatkan skor 3,2 dengan kategori baik. Selain itu, dilihat juga dari hasil belajar siswa di setiap siklus. Pada pelaksanaan pre test sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan nilai rata-rata siswa masih 55 dengan persentase ketuntasan 27,2% atau sebanyak 6 siswa yang dikategorikan tuntas dan ada 72,8% atau sebanyak 16 siswa yang tidak tuntas dengan pencapaian nilai terendah 30 dan pencapaian nilai tertinggi 90 yang secara ketuntasan minimal angka ini dikategorikan belum tuntas. Selanjutnya, dilakukan penelitian tindakan pada siklus I yang menunjukkan hasil belajar siswa mengalami sedikit peningkatan, yakni angka rata-rata kemampuan siswa sudah naik menjadi 65 dengan persentase ketuntasan 63,6% atau sebanyak 14 siswa yang dikategorikan tuntas dan 36,4% atau 8 siswa yang masih tidak tuntas dengan pencapaian nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Namun pencapaian ini masih belum maksimal karena secara ketuntasan minimal (KKM) masih dikategorikan hasil belajar yang belum tuntas. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa, peneli melanjutkan penelitian pada siklus II dengan beberapa modifikasi cara penyampaian materi keragaman budaya Indonesiaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah dilakukan perbaikan maka pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan yakni angka rata-rata kemampuan siswa naik menjadi 81,8 dengan persentase ketuntasan mencapai 86,4% atau sebanyak 19 siswa yang tuntas dan 13,6% atau sebanyak 3 siswa yang belum tuntas dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Jadi, ketuntasan hasil belajar siswa dari pre test hingga tindakan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 59,2%.

REFERENSI

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan

- Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Azahra, N. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan PPKN Kelas IV A Menggunakan Model Pesat SDN Manarap Lama 1 Kabupaten. *In Universitas Lambung Mangkurat*.
- Diplan & Setiawan, M. A. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Lingsar. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 371-382.
- Hamdani, S., Mawardi., & Wardani, W. (2019). Penerapan Model *Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 442-443.
- Indra, A. D., Abdul, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*.
- Islamiaty (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kurada Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Sekolah Dasar. *In Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Magdalena, I., Hidayah, A., Saditri, T. (2021). Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik, Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. Nusantara, 48-62.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Setyaningrum dan Asrofah. (2024). Penerapan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Teks Berita Kelas IX. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 5-6.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT.
- Suharningsi (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *In Universitas Negeri Makasar*