

### Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Simbol Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD IT Darussalam

Narsih Rosita

Universitas Terbuka, Jakarta

\*Corresponding Author e-mail: [narsih25@gmail.com](mailto:narsih25@gmail.com)

#### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi, 45% dari siswa Kelas 3 mendapatkan nilai di atas KKM sekolah yang ditetapkan sebesar 70. Tujuan dari penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar terkait simbol Pancasila bagi siswa Kelas 3 di SDIT Darussalam melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa pada Siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 74, yang menunjukkan persentase kelulusan siswa sebesar 65%. Pada Siklus II, baik nilai rata-rata siswa maupun persentase kelulusan meningkat. Nilai rata-rata mencapai 78, dengan persentase kelulusan sebesar 82%. Adapun pada Siklus III, nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan persentase kelulusan siswa mengalami peningkatan signifikan karena nilai rata-rata siswa mencapai 84 dan persentase kelulusan siswa mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa hampir semua siswa telah mencapai kelulusan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan siswa.

Kata Kunci: *Model Teams Games Tournament, Proses Pembelajaran, Simbol Pancasila*

#### PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang mampu berkontribusi positif bagi bangsa. Melalui pembelajaran ini, siswa dipersiapkan menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Selain itu, pembelajaran PPKn bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, sekaligus membekali mereka dengan kemampuan untuk menjalankannya secara bertanggung jawab. Dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila dan prinsip-prinsip yang diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Meskipun siswa telah diajarkan dengan sebaik mungkin, sering kali mereka tetap tidak memahami materi dengan baik. Hal ini mungkin terjadi karena penggunaan strategi pengajaran tradisional oleh guru. Sebagai penggerak utama dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan mampu merancang metode pengajaran yang efektif sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi. Guru kelas sebaiknya menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif untuk mendukung percepatan proses pembelajaran. Terutama dalam pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar, guru perlu mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Selain itu, penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung (Anjani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap prasiklus, ditemukan beberapa masalah seperti model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini kurang bervariasi dan cenderung monoton, motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa masih kurang memadai, Minimnya perhatian guru terhadap respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung menyebabkan kemampuan siswa dalam memahami materi menjadi sangat rendah. Selain itu, minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran PKn tergolong rendah, yang tampak dari sikap siswa yang pasif dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Suasana kelas juga menjadi tidak kondusif akibat kurangnya interaksi yang efektif antara siswa dan guru selama pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan cenderung membuat kelas gaduh dengan mengganggu siswa lain.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran PKn di Kelas 3 SDIT Darussalam, peneliti bersama rekan sejawat memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) sebagai alternatif tindakan. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mencakup unsur permainan dan penguatan (Hatijah, 2023). Model TGT awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward sebagai metode pembelajaran pertama di Johns Hopkins University.

Dalam praktiknya, kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 3 hingga 5 siswa dengan variasi kemampuan, gender, dan latar belakang budaya.

Para siswa dalam kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Selama turnamen, setiap siswa mewakili timnya untuk bersaing dengan anggota kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik serupa. Prastiyo (2024) mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran TGT telah diterapkan dalam berbagai bidang studi dan sangat cocok untuk materi pembelajaran yang memiliki tujuan jelas serta jawaban tunggal. Pendekatan ini dianggap efektif karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa memandang latar belakang, sekaligus memberikan peluang bagi siswa untuk berkontribusi sebagai rekan pengajar bagi teman sebayanya, dan menyertakan elemen permainan serta penguatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model Teams Games Tournament memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan lebih santai, sekaligus mendorong rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, permainan yang digunakan bukan berupa kuis biasa, melainkan turnamen mingguan. Pada turnamen tersebut, siswa berpartisipasi dalam permainan akademik melawan anggota tim lain untuk memperoleh poin yang akan disumbangkan ke skor tim mereka (Sobry, 2019).

Selain itu, Pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament menggunakan aktivitas berbasis permainan akademik yang disusun untuk diterapkan dalam bentuk kompetisi/turnamen (Prastiyo, 2024). setiap siswa berlomba mewakili kelompoknya dengan peserta dari tim lain yang memiliki kemampuan akademik sebanding. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana kompetisi yang adil dan menyenangkan sekaligus memperkuat motivasi belajar siswa.

Mengacu pada penelitian Ikbaluddin (2019) diketahui bahwa dengan penggunaan model Teams Games Tournament dapat memperbaiki hasil pembelajaran siswa, yang tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa yaitu dari 42 menjadi 76. Kemudian hal serupa juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Hatijah (2023) yang menjelaskan bahwa dengan dilakukannya Penerapan model Teams Games Tournament dalam pembelajaran PPKN secara nyata dapat meningkatkan persentase kelulusan siswa yang dibuktikan dengan peningkatan presentasi ketuntasan dari 68% menjadi 87%.

Menurut Sujana (dalam Arinna, 2020), Metode pembelajaran Teams Games Tournament memiliki sejumlah manfaat, yaitu: 1) Adanya turnamen dapat mendorong semangat belajar siswa, Proses belajar yang disajikan melalui permainan biasanya lebih diminati oleh siswa; 2) memberikan guru kemudahan untuk mengatur kelas, Sebab selama turnamen berlangsung, guru bertindak sebagai pembimbing; 3) Proses belajar mengajar terjadi dengan melibatkan

partisipasi aktif siswa, di mana turnamen dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berkompetisi demi menjadi yang terbaik; 4) dapat membantu meningkatkan kemampuan sosialisasi siswa; 5) Metode TGT memfasilitasi kolaborasi antar siswa, karena dalam tim yang terdiri atas anggota dengan kemampuan yang beragam, siswa yang lebih cerdas dapat menolong temannya yang memerlukan dukungan untuk memahami materi; 6) Seluruh siswa ikut serta secara aktif dalam proses belajar, sehingga keterlibatan mereka merata selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran

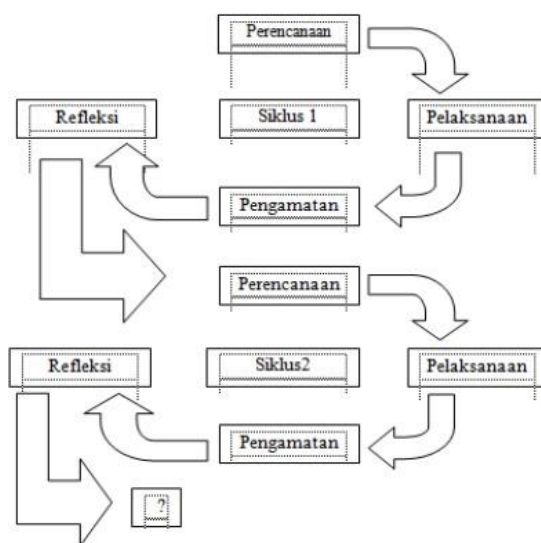
Berdasarkan pemaparan diatas penulis berencana untuk menerapkan model TGT pada pembelajaran PKN di SDIT Darussalam. Hal ini perlu dilakukan mengingat berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dari seluruh jumlah siswa hanya terdapat 45% siswa yang dinyatakan lulus atau mencapai ketuntasan dalam belajar yang dibuktikan dengan hasil tes pada prasiklus. Hal ini terjadi karena siswa belum begitu memahami apa yang dipelajari diduga karena model pembelajaran yang digunakan kurang tepat.

Berdasarkan hal tersebut penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Simbol Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDIT Darussalam". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 di SDIT Darussalam.

## **METODE**

Subyek penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDIT Darussalam Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 23 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDIT Darussalam yang beralamat Kp Gombang Desa Sukakerta Kecamatan Sukawangi Kabupaten Bekasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai dengan November 2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup alat tulis, lembar observasi, lembar penilaian, soal-soal, serta alat untuk keperluan dokumentasi.

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpedoman kepada refleksi awal yang dilakukan oleh penelitian yang dimana prosedur tindakannya antara lain adalah: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan Tindakan; 3) observasi; 4) refleksi. Tahapan proses penelitian dijelaskan dalam Gambar 1.



Gambar. 1 Desain Prosedur PTK (Salim, 2019)

Percobaan tindakan kelas ini dilaksanakan secara lengkap berdasarkan prosedur sebagai berikut.

1. Perencanaan

dilakukannya pengawasan kondisi siswa yang akan menjadi subjek penelitian serta mempersiapkan seluruh komponen yang digunakan. Pada percobaan tindakan kelas ini memanfaatkan 7 komponen pembantu yaitu: daftar kegiatan, Rencana Perbaikan Belajar mengajar, Media Belajar mengajar, Lembar Observasi siswa, APKG 1, dan APKG 2, serta Alat evaluasi (tes).

2. Pelaksanaan

Pada penelitian ini, tindakan yang diterapkan adalah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan memanfaatkan media audiovisual. Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada siklus pertama, pembelajaran TGT menggunakan media audiovisual diterapkan untuk pertama kalinya. Kemudian, siklus kedua dilaksanakan guna memperbaiki berbagai kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan pada siklus pertama. Selanjutnya, siklus ketiga dirancang untuk menyempurnakan aspek-aspek yang masih kurang dalam pelaksanaan tindakan pada siklus kedua. Pada akhir siklus ketiga, diharapkan tindakan yang dilaksanakan dapat menjadi

langkah terakhir yang mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran PKn di kelas 3 SDIT Darussalam.

3. Observasi

Tahap ini dilakukan dalam waktu yang sama dengan pengaplikasian tindakan. Bagian- bagian yang diamati yaitu kegiatan siswa dan pengajar sepanjang proses belajar mengajar dilaksanakan (syarif, 2021).

#### 4. Analisis dan Refleksi

Temuan yang didapatkan pada tahap observasi dihimpun dan dianalisis sampai dihasilkan refleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan. Hal ini dilakukan guna menguatkan hasil refleksi aktifitas yang usai dilaksanakan digunakan data yang diambil berdasarkan data observasi (Salim, 2019).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi, yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung dan mencatat objek-objek yang ada di lapangan untuk mendapatkan data atau informasi yang tepat, tidak bias, dan terpercaya. 2) Tes Tertulis, yaitu peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn pada materi pokok simbol Pancasila menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament akan dianalisis dengan menghitung Rata-rata nilai kelas yang diperoleh pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

Kemudian untuk presentase ketuntasan kelas ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Pencapaian dari proses pembelajaran dan evaluasi (Tabel 2), dari hasil analisis tes evaluasi Pada siklus pertama, diperoleh skor rata-rata sebesar 74 dengan jumlah 8 siswa yang belum tuntas KKM dari total siswa 23 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 65%.

Tabel 2. Ketuntasan Peserta didik Siklus I

Skor	Banyak Peserta didik	Persentase	Kategori
≥70	15	65%	Tuntas
<70	8	45%	Tidak Tuntas

. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus I, target nilai dan persentase yang diinginkan belum tercapai, sehingga diperlukan pengujian lebih lanjut pada Siklus II. Pada Siklus II, nilai rata-rata yang tercatat adalah 79,65, dengan 4 siswa dari 23 yang belum memenuhi kriteria kelulusan. Persentase kelulusan ini mendekati sasaran keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 82%.

Tabel 3. Ketuntasan Peserta didik Siklus II

Skor	Banyak Peserta didik	Persentase	Kategori
≥70	19	82%	Tuntas
<70	4	18%	Tidak Tuntas

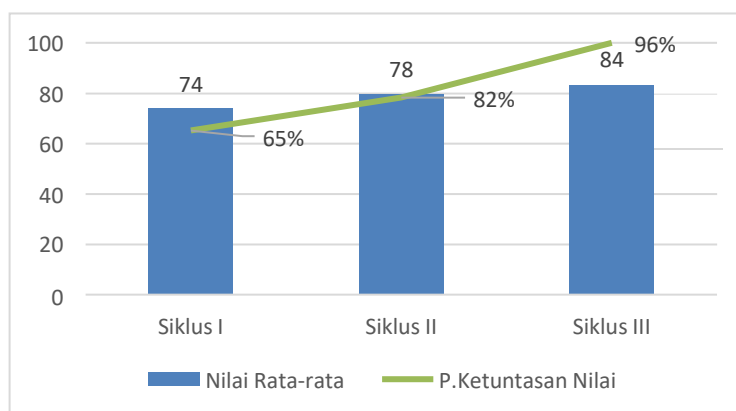
Berdasarkan Tabel 3 terdapat peningkatan hasil belajar yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase kelulusan, akan tetapi penulis ingin melakukan penelitian lanjutan lagi pada siklus III untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT.

Berdasarkan refleksi siklus I dan siklus II dilaksanakan penelitian perbaikan belajar mengajar siklus III dengan tetap menggunakan model belajar mengajar *picture and pictue*, hanya saja pada siklus III ini pelaksanaan pengajaran telah diperbaiki. Dari hasil analisis tes formatif siklus III diketahui rata-rata kelas siswa mencapai 84 dan persentase kelulusan 96%

Tabel 4. Perbandingan Hasil belajar Tiap Siklus

No.	Pelaksanaan Siklus	Rata-Rata	Prosentase Ketuntasan %
1	Siklus I	74	65%
2	Siklus II	78	82%
3	Siklus III	84	96%

Peningkatan hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Peningkatan Hasil belajar siswa

Pada gambar 2. dapat dilihat bahwa adanya perkembangan nilai yang didapatkan oleh siswa dalam proses belajar pada tiap siklusnya. Pengaplikasian model belajar mengajar kooperatif *TGT* diduga bisa membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dikarenakan siswa dilibatkan langsung dengan aktif pada seluruh proses belajar mengajar (Helmiati, 2020). Suasana selama proses belajar mengajar yang kondusif akan menjadi motivasi siswa. Model belajar mengajar kooperatif *TGT* hanya membuat siswa belajar banyak akantapi juga bagi pengajar. Pengajar diharuskan untuk selalu sabar dan peka dengan permasalahan yang berbedadari setiap siswa. Dengan penerapan metode ini siswa menjadi memiliki inspirasi bekerja sama sehingga kemampuan siswa dalam memahami simbol pancasila.

Perbaikan pada hasil pembelajaran juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Kamila (2024). Dalam penelitian tersebut, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik Hal ini ditunjukkandengan kenaikan rata-rata nilai siswa dari 67 pada siklus pertama menjadi 70 pada siklus ketiga. Peningkatan tersebut terjadi karena metode *Teams Games Tournament* melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, memungkinkan mereka untuk bekerja dan belajar bersama anggota tim yang memiliki beragam kemampuan. Kolaborasi, pertukaran ide, dan kerja sama dalam kelompok belajar membantu siswa tetap tertarik pada mata pelajaran *PPKn*, meningkatkan keterampilan sosial mereka, serta mengoptimalkan hasil pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Mengacu pada penemuan pada percobaan perbaikan belajar mengajar yang telah dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan nilai siswa Kelas 3 SDIT Darussalam dengan mengaplikasikan model Teams Games Tournament diperoleh simpulan bahwa nilai hasil belajar siswa pada materi simbol pancasila meningkat dengan mengaplikasikan model Teams Games Tournament. Diketahui pada siklus I, nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa adalah 74 dengan persentase kelulusan nilai siswa sebesar 65%. Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata yang didapatkan adalah 78 dengan kelulusan klasikal sebesar 82%. Dan pada siklus III, rata-rata nilai siswa dan persentase kelulusan nilai siswa telah mencapai peningkatan yang signifikan karena rata-rata siswa telah mencapai 84 dan persentase kelulusan nilai siswa telah mencapai 96% atau dengan kata lain seluruh siswa telah mencapai kelulusan

Mengacu pada hasil percobaan yang telah dilaksanakan, mengenai peningkatan pemahaman simbol pancasila siswa kelas 3 SDIT Darussalam melalui penerapan model Teams Games Tournament, Berikut adalah saran yang dapat disampaikan oleh peneliti.

## **Daftar Pustaka**

- Alisyahbana, Sutan Takdir 1983, Tata Bahasa Baru Bahasa Indonesia I. Jakarta: Dian Rakyat.
- Astika & Yasa. 2014. Sastra Lisan teori dan penerapannya. Yogyakarta. GRAHA ILMU. BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Chaer, Abdul. 2015. Morfologi Bahasa Indonesia: Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas .2007. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Irham, Z. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Sebauk-

- Bengkalis. *Jurnal Pendidikan*, 5(2) 139.  
<https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/article/view/2514/2470>  
diakses pada tanggal 7 Nopember 2023.
- Lisdayanti Ni Putu, I Kt. Ardana, I. B.Gd. Suryaabadi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 4 Baturiti. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol: 2 No:1.
- Mulyati, Yeti, dkk, 2011. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurhadi. 2007. *Membaca Cepat dan Efektif*. Malang : Sinar Baru Algensindo
- Sutarno, *Menulis Yang Efektif* Jakarta: CV Sagung Seto, 2008), p. 82Suparman. 2010. *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1) 142. [https:// primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/ JPFKIP/ article/view/ 4107/39 81](https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/4107/3981) Diakses pada tanggal 7 Nopember 2023.
- Wardani, IGAK (2021) *Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP)-PGSD Pondok Cabe Tangsel Universitas Terbuka*.
- Winataputra, U. S., Pannen, P., & Mustafa, D. 2011. *Teori belajar dan pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaenal Arifin dan Amran Tasai, *Cermat Berbahasa Indonesia: Untuk Perguruan Tinggi* Jakarta: Akademika Pressindo, 2009