



Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* bagi Siswa Kelas V SDN Bandar Lor 3

Alaik Zulfikar Aziz

peserta.11293@ppg.belajar.id

Program Studi Pendidikan Profesi Guru

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : This classroom action research was motivated by the inaccuracy of the model teacher in selecting the learning model, which resulted in boredom and lack of focus for students in following the learning process. This study aims to determine the "Effect of the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Learning Model in Improving the Learning Outcomes of Fifth Grade Students in Pancasila Education Learning. The level of student focus in learning is still low, which results in low student learning outcomes, this is based on the results of observations that researchers have carried out. There are still many passive students. Therefore, researchers use the TGT type cooperative learning model to improve student learning outcomes. This study uses classroom action research. The subjects of this study were 20 fifth grade students of Bandar Lor 3 State Elementary School. As the object of research are observation, documentation, and test methods. In conducting data analysis, this study uses three components of activities, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. Based on the results of the study, there was an increase in student learning outcomes that can be seen from the achievement of test scores, namely: in Cycle II it has increased and it is said that the results of learning Pancasila education using the TGT cooperative learning model have been completed. This increase in student learning is increasingly visible in the test results in Cycle II, the remaining 4 students are below the incomplete score. Meanwhile, 16 completed the course, achieving a completion rate of 80%. This score exceeded the completion score by more than 70%. Therefore, during the final test of Cycle II, students achieved the minimum completion criteria (KKM) for the learning outcome test.

Keywords : *Cooperative tipe Teams Games Learning*, learning outcomes, Pancasila education.

Abstrak : Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh kurang tepatnya guru model dalam memilih model pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dan tidak fokusnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingkat kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga masih rendah, hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan. Masih banyak peserta didik yang pasif. Oleh karena itu, Peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan

kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bandar Lor 3 yang berjumlah 20 peserta didik. Sebagai objek penelitian adalah metode observasi, dokumentasi, dan tes. Dalam melakukan analisis data, penelitian ini menggunakan tiga komponen kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari ketercapaian nilai tes yaitu: pada Siklus II sudah meningkat dan dikatakan hasil Belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan Model Pembelajaran *cooperative TGT* sudah tuntas. Peningkatan belajar siswa ini semakin terlihat pada hasil tes pada siklus II, nilai siswa yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 4 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 16 dengan persentase 80%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II siswa dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan.

Kata Kunci : *Cooperative tipe Teams Games Learning*, Hasil belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Tujuan pendidikan nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa perlu didukung dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar, yang konsekuensinya diharapkan mampu mendongkrak hasil belajar peserta didik ke tingkat yang lebih baik, dimana setiap pembelajaran yang diberikan di sekolah atau diajarkan kepada peserta didik di jenjang pendidikan, harus dengan jelas mendukung tujuan tersebut.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6- 12 tahun. Pendidikan sekolah dasar dimaksud untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangan (Widianingtias, 2013). Ardiani (2013) mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pembelajaran yang diajarkan dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Dalam dunia pendidikan banyak hal baru yang dapat dikembangkan baik dalam bidang kurikulum, model pembelajaran, metode pengajaran, jenis suatu tes dan evaluasi kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar di sekolah

merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang sangat menentukan prestasi belajar peserta didik sehingga bila proses belajar mengajar tidak tepat akan mengakibatkan ketidak berhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi yang diharapkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran dapat kita temui pada setiap sekolah, seperti: malas belajar, jenuh, kurang bergairah, dan pembelajaran yang tidak menarik. Dalam ilmu psikologi, gejala ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik, dan metode yang digunakan guru belum tepat dengan karakteristik peserta didik, demikian pula yang terjadi di SD Negeri Bandar Lor 3 terutama di kelas 5, maka dari itu guru harus pintar dalam mengolah pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik dapat memicu keingintahuan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan Praktik Pembelajaran Terbimbing (PPT) dan yang dilakukan kepada peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor 3 pada pembelajaran pendidikan pancasila, ditemukan beberapa masalah atau kendala dalam pembelajaran, diantaranya peserta didik susah fokus dalam pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang mengantuk pada saat guru menerangkan, dan beberapa peserta didik lainnya ramai dengan teman sebangku, hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal karena mereka tidak bisa fokus pada saat pembelajaran. Dari uraian permasalahan diatas, guru model memberikan penerapan model *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan peserta didik bisa lebih aktif dan fokus pada pembelajaran sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi. Maka dalam penelitian ini perlu mengangkat masalah tersebut dalam sebuah PTK dengan judul.

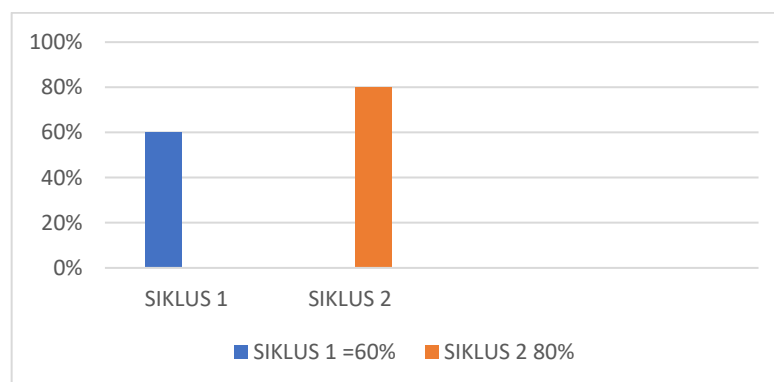
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi adanya masalah pokok dalam pembelajaran, yaitu: 1) Kurang tepatnya guru model dalam memilih model pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Pada penerapan pembelajaran kurang sesuai dengan modul yang disusun, contohnya manajemen waktu sehingga pada pengerjaan LKPD siswa tidak maksimal karena kekurangan waktu. Guru model belum menguasai kelas, karena hanya berfokus disalah satu titik saja. Masalah-masalah tersebut akan penulis tindak lanjuti dengan mencari solusi pemecahannya. Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, penulis telah merumuskan masalah yang timbul dan berdiskusi dengan teman sejawat untuk mencari penyebab dan masalah yang telah teridentifikasi tersebut di atas. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar masih rendah. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran untuk menarik minat peserta didik untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. jumlah siswanya ada 20 orang yang terdiri dari 9 laki – laki dan 11 perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri dan dilaksanakan selama pelaksanaan Praktik Pembelajaran Terbimbing yaitu tanggal 21 Oktober – 2 Desember 2024. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tiap tahapan siklus disusun dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, guru melakukan pengamatan dengan cara mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, mulai dari sikap peserta didik selama pembelajaran hingga interaksi antar peserta didik. Pada tahap ini dilaksanakan observasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat fokus dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peneliti memperoleh data hasil penelitian dari siklus I. Sampel pada penelitian ini siswa kelas V tahun ajaran 2024/ 2025. Data diperoleh melalui instrumen penilaian proses pada keaktifan dan juga penilaian LKPD peserta didik. Adapun data yang diperoleh dari siklus I sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil rekapitulasi hasil tes siswa

Pembelajaran *cooperative tipe teams games learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada peningkatan akademik, penerimaan perbedaan dan pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran *cooperative tipe teams games learning* ini diterapkan kepada siswa karena selama ini masih seringnya menggunakan pembelajaran langsung di sekolah dan belum optimalnya pengeksploasian kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya, berkiprah dalam kelompok, dan pengembangan keterampilan sosial di kelas V SDN Bandar Lor 3. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat banyaknya perubahan yang

terjadi pada perkembangan siswa dalam hal pemahaman terhadap materi, penerimaan terhadap individu maupun interaksi sosial antar siswa di setiap siklus. Pada siklus I khususnya pada awal pertemuan, kegiatan belajar masih terlihat seperti biasa, sikap siswa belum begitu merespon model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi, yakni kurangnya perhatian serius dalam diri siswa sehingga dalam menanggapi materi atau mengerjakan soal latihan atau tugas yang diberikan masih ada yang melakukan dengan seadanya, hal ini dapat dilihat dari masih banyak siswa yang kurang merespon dengan bertanya atau menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pada interaksi kelompok pun belum terlihat ada perubahan atau ada saling melengkapi individu dalam satu kelompok. Hal ini dapat dilihat dari masih dominasinya siswa yang lebih pintar dalam diskusi kelompok maupun dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Mereka selama ini telah mengetahui kemampuan teman-teman mereka sehingga ada perasaan tidak percaya diri ketika harus berinteraksi dengan teman mereka yang lebih pintar. Selain itu mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran secara *cooperative* tipe *teams games learning* yang menggabungkan kemajemukan baik dari segi ras, kelas sosial, budaya, jenis kelamin maupun kemampuan. Mereka masih malu dalam berinteraksi sepenuhnya dengan teman sekelompoknya dan juga rasa saling melengkapi, sepenanggungan belum begitu terlihat. Di setiap pertemuan guru memaparkan materi sambil bertanya kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka, terlihat partisipasi siswa belum begitu nampak. masih jarang yang mau mengemukakan pendapatnya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kerjasama dalam kelompok pun belum terjalin dengan baik, tanggung jawab menyelesaikan tugas, rasa ingin tahu terhadap materi serta keinginan tampil mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka masih rendah.

Hal ini terjadi sampai pada pertemuan siklus pertama, masih terlihat antusias siswa dalam pembelajaran kurang dan dominasi siswa yang pintar masih terlihat jelas. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran masih siswa-siswa tertentu, keberanian dalam mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan guru maupun dalam presentase masih kurang. Terlihat masih ada siswa yang menonjol dalam kelompok. Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah perbaikan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I setelah merefleksi hasil pada siklus I. Pada pertemuan awal siklus II, seperti biasanya kegiatan belajar berlangsung. Siswa yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok, diberikan penjelasan mengenai materi. Guru memberikan penjelasan sambil memberikan motivasi dan memancing siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, tidak hanya siswa yang pintar diberikan kesempatan, tetapi siswa yang lain pun diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pendapatnya dan guru

memberikan penghargaan atas partisipasi tersebut. Terlihat siswa mulai bersemangat dalam belajar, antusias ini dapat dilihat dari semakin banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat. Pada permainan kelompok yang dilakukan terlihat perubahan dalam perilaku tiap siswa dalam kelompok, mereka mulai saling berbagi dan melengkapi pengetahuan, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan juga gagasan tidak lagi hanya berasal dari siswa tertentu saja.

Guru yang mengawasi siswa dalam permainan kelompok tersebut, sekaligus membimbing siswa dalam mengerjakan tugas, memberikan arahan dan motivasi. Presentase yang dilakukan diakhir pertemuan tidak lagi dilakukan oleh siswa yang selalu menonjol dalam kelompoknya, tetapi siswa yang lain pun mulai berminat untuk tampil dan bersaing dengan siswa yang lain. Guru pun puas dengan hasil yang dicapai sedang siswa merasa puas dengan hasil kerja mereka dan penghargaan yang diberikan. Hal ini berlanjut sampai pertemuan terakhir pada siklus II dan hasil yang terlihat pun semakin signifikan menunjukkan perubahan yang berarti. Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa siswa nilai yang diperoleh pada siklus I masih rendah sedangkan pada Siklus II sudah meningkat dan dikatakan hasil Belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan Model Pembelajaran *cooperative* TGT sudah tuntas. Peningkatan belajar siswa ini semakin terlihat pada hasil tes pada siklus II, nilai siswa yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 4 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 16 dengan persentase 80%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II siswa dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus II, menunjukkan bahwa mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan pembelajaran *cooperative* TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap selama pelaksanaan tindakan

SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Bandar Lor 3 dengan menerapkan model Cooperative Learning, maka dapat disimpulkan bahwa: upaya peningkatan akademik peserta didik dengan menerapkan model Cooperative learning telah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) Refleksi. Penerapan model Cooperative Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Bandar Lor 3. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali

pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data kondisi awal yang mendapatkan hasil 60 % pada siklus 1. Pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 80 %.

DAFTAR RUJUKAN

- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 9–11. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3166>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466>
- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>