

## **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Siswa SD**

**Faizal Ahmad Yuansa** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Vivi Rulviana**, Universitas PGRI Madiun

**Endang Sri Maruti**, Universitas PGRI Madiun

✉ [izalayuansa18@gmail.com](mailto:izalayuansa18@gmail.com)

---

**Abstract:** *Based on the results of data analysis on research activities using the Teams Games Tournament type cooperative learning model to improve Pancasila education learning outcomes for class I students at SDN Segulung 03, it can be concluded that the research implementation can run well. This can be proven by an increase in the value of Pancasila education learning outcomes for class I students at SDN Segulung 03. The increase in student learning outcomes is proven by an increase in the value of student learning outcomes in Pancasila education subjects which were carried out in the pre-cycle, cycle I, and cycle II. In the pre-cycle, the percentage of completeness was found to be 44.44%, in cycle I the percentage of completeness increased to 55% and in cycle II it increased again with a percentage of completeness of 89%. In the pre-cycle, it was found that 5 students had not achieved the completion score, in the first cycle there was a decrease in the number of students who had not achieved the completion score 4 students and again decreased to 1 student who had a score less than the completion score.*

**Keywords:** *Learning outcomes, Mind Mapping, Pancasila Education*

---

**Abstrak:** Berdasarkan hasil analisis data pada kegiatan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada siswa kelas I SDN Segulung 03 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas I SDN Segulung 03. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan pada pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus didapati presentase ketuntasan 44,44 %, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%. Pada pra-siklus didapati ada 5 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, pada siklus I mengalami penurunan dengan jumlah siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 4 siswa dan kembali menurun menjadi 1 siswa yang memiliki nilai kurang dari nilai ketuntasan.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *Teams Games Tournament*, Pendidikan Pancasila

---



## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Moh Roqib (2019) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses transformasi pengetahuan menuju ke arah perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi dalam diri manusia. Sedangkan menurut Crow and Crow (dalam Muhataroh, 2018) menyatakan pengertian pendidikan adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat serta budaya dan kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi berikutnya. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa 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.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses, maka pendidikan membutuhkan komponen dalam menopang proses tersebut. Dalam dunia pendidikan komponen tersebut dapat terdiri dari kepala sekolah dan guru yang akan saling tergantung, berhubungan dan saling membantu. Seperti kita ketahui, guru tentu memiliki target untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan sangat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Seperti dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila misalnya, yang mana dalam proses pembelajaran umumnya guru masih menggunakan metode konvensional yang monoton yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah di depan kelas saja, sehingga siswa merasa bosan, jenuh dan tentu akibatnya adalah materi yang disampaikan kurang dapat dipahami secara optimal. Menurut Shilphy A. Octavia (2020) menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan belajar (pengalaman) untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Jumadi (2017) juga menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam setiap proses belajar mengajar, karena jika tidak maka akan sangat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil survey singkat di kelas I SDN Segulung 03, diperoleh informasi bahwa penguasaan materi pendidikan pancasila masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya beberapa siswa yang belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara rinci, dari jumlah total 9 siswa terdapat 5 siswa yang belum mencapai Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau sebesar 55,55%. Belum tercapainya kriteria tersebut salah satu penyebabnya adalah rendahnya penguasaan materi pelajaran pendidikan pancasila yang juga diakibatkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Untuk itu, upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengubah model pembelajaran yang monoton tersebut menjadi lebih menyenangkan dengan melibatkan keaktifan siswa dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan

kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran adalah dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau *TGT*. *Teams Games Tournament* atau *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa sebagai tutor sebaya. Menurut Nurfaizah dan Amirv(2018) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran *TGT* terdapat turnamen akademik dalam proses pembelajarannya, dimana setiap anggota mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Menurut Mulyaningsih (2014) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajarannya.

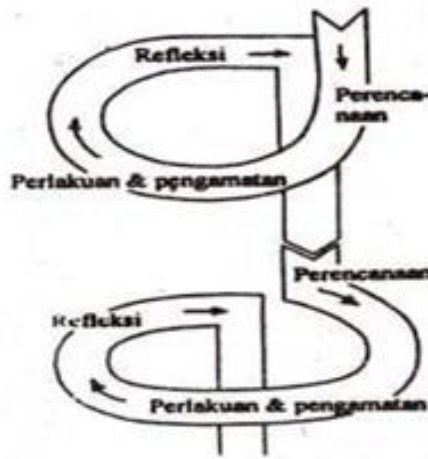
Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau *TGT* tersebut, proses kegiatan belajar mengajar diharapkan akan jauh lebih menyenangkan dan siswa dapat saling bertukar informasi serta pendapat atau ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan khususnya dalam materi pada pembelajaran pendidikan pancasila. Sehingga dengan demikian siswa dapat memahami materi pembelajaran secara utuh dan kualitas hasil belajar siswa dapat terpenuhi secara maksimal.

Atas dasar pemaparan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengambil *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas I SDN Segulung 03. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut didasarkan atas beberapa pertimbangan, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Siswa SDN Segulung 03 memiliki karakteristik yang berbeda-beda; 2) Belum banyak guru yang menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*); 3) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa melalui model pembelajaran yang kurang inovatif menimbulkan kualitas hasil belajar siswa rendah dan masih dijumpai beberapa siswa yang belum mampu mencapai Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (*KKTP*) pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian serupa pernah dilaksanakan oleh Siti Era Harahap (2018) bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PPKN siswa kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*PTK*) yang mengacu pada siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2002) yang terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi yang mana terdiri atas 2 siklus dengan rincian 1 pertemuan setiap siklusnya. Lokasi penelitian ini yaitu SDN Segulung 03. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I SDN Segulung 03 yang berjumlah 9siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan desain Kemmis and McTaggart dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Tindakan Siklus Kemmis and McTaggart

Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi serta peneliti menggunakan deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis sebagai cara analisis data pada kegiatan penelitian ini. Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila nilai siswa dapat memenuhi nilai KKTP yaitu mencapai ketuntasan  $\geq 75$ . Selain itu, hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila terdapat 80% dari jumlah siswa memiliki nilai yang memenuhi ketuntasan tersebut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 04 Juni 2023. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas 66,7 dengan rincian 4 siswa belum tuntas dan 5 siswa tuntas dengan prosesntase nilai ketuntasan belajar mencapai 44,44%. Dari 5 butir soal yang telah dikerjakan oleh siswa secara individu dapat diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Pendidikan Pancasila Siklus I

| NO | Inisial Siswa | Peserta didik dapat mengenal bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Peserta didik dapat menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Peserta didik dapat mengetahui manfaat kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Total Nilai | KET |
|----|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| 1  | AKS           | 10                                                                                                         | 10                                                                                                             | 0                                                                                                             | 40          | BT  |
| 2  | ADF           | 20                                                                                                         | 20                                                                                                             | 10                                                                                                            | 100         | T   |
| 3  | MRM           | 20                                                                                                         | 20                                                                                                             | 0                                                                                                             | 80          | T   |
| 4  | NYM           | 20                                                                                                         | 20                                                                                                             | 0                                                                                                             | 80          | T   |

|            |     |    |    |    |            |    |
|------------|-----|----|----|----|------------|----|
| 5          | NTA | 20 | 20 | 0  | 80         | T  |
| 6          | RIN | 20 | 10 | 10 | 80         | T  |
| 7          | RAP | 10 | 10 | 10 | 60         | BT |
| 8          | SNA | 20 | 10 | 0  | 60         | BT |
| 9          | SDS | 10 | 0  | 0  | 20         | BT |
| Tertinggi  |     |    |    |    | 100        |    |
| Terendah   |     |    |    |    | 20         |    |
| Rata-rata  |     |    |    |    | 66,7       |    |
| Ketuntasan |     |    |    |    | 44,44<br>% |    |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, AKS memperoleh nilai 40 belum memenuhi indikator, ADF memperoleh nilai 100 sudah memenuhi indikator, MRM memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, NYM memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, NTA memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, RIN memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, RAP memperoleh nilai 60 belum memenuhi indikator, SNA memperoleh nilai 60 belum memenuhi nilai indikator dan SDS memperoleh nilai 20 belum memenuhi indikator.

Kemudian Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT berlangsung. Guru melakukan pengamatan pada setiap aktivitas siswa menggunakan acuan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi tersebut berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa. Berikut adalah tabel observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

| No. | Nama Siswa | Butir lembar Observasi |   |   |   |   | Jumlah | Skor | Kriteria |
|-----|------------|------------------------|---|---|---|---|--------|------|----------|
|     |            | 1                      | 2 | 3 | 4 | 5 |        |      |          |
| 1   | AKS        | 3                      | 2 | 3 | 2 | 2 | 12     | 60   | A        |
| 2   | ADF        | 3                      | 3 | 3 | 2 | 2 | 13     | 65   | A        |
| 3   | MRM        | 4                      | 2 | 3 | 3 | 3 | 15     | 75   | A        |
| 4   | NYM        | 4                      | 3 | 4 | 3 | 2 | 16     | 80   | SA       |
| 5   | NTA        | 3                      | 3 | 3 | 2 | 3 | 14     | 70   | A        |
| 6   | RIN        | 2                      | 2 | 2 | 2 | 2 | 10     | 50   | P        |
| 7   | RAP        | 3                      | 3 | 2 | 2 | 2 | 12     | 60   | A        |
| 8   | SNA        | 4                      | 3 | 4 | 4 | 4 | 19     | 95   | SA       |
| 9   | SDS        | 2                      | 2 | 2 | 2 | 2 | 10     | 50   | P        |

|                                |           |           |           |           |           |                                   |            |
|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------------------|------------|
| <b>Jumlah</b>                  | <b>28</b> | <b>23</b> | <b>26</b> | <b>22</b> | <b>22</b> | <b>121</b>                        | <b>605</b> |
| <b>Skor Rata-rata Per Item</b> | 77,77     | 63,88     | 72,22     | 61,11     | 61,11     | <b>Rata-rata Skor Keseluruhan</b> | 67,22      |
| <b>Skor Terendah</b>           |           |           |           |           |           |                                   | 50         |
| <b>Skor Tertinggi</b>          |           |           |           |           |           |                                   | 95         |
|                                |           |           |           |           |           |                                   | P          |
|                                |           |           |           |           |           |                                   | SA         |

Keterangan:

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa NYM dan SNA selalu aktif menjawab dalam pembelajaran, memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami serta mencatat poin poin penting dari materi yang disampaikan oleh guru dan aktif berdiskusi dalam kelompok. Siswa AKS dan ADF cukup fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan, cukup aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru namun tidak aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan kurang aktif dalam berdiskusi kelompok. Siswa NTA dan RAP aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru namun terkadang masih terpengaruh oleh teman lainnya ketika diajak untuk bermain sehingga tidak bisa fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta cukup aktif dalam berdiskusi kelompok. Siswa MRM sering mengganggu teman lainnya sehingga dapat memecah konsentrasi, namun memiliki kemampuan untuk memahami materi pelajaran, aktif dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta aktif dalam diskusi kelompok. Siswa SDS dan RIN terkadang tidak fokus pada materi pelajaran, tidak aktif bertanya mengenai materi pelajaran serta kurang aktif ketika menjawab pertanyaan dari guru.

Dari hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I, peneliti mengevaluasi hasil pengamatan yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT pada pelajaran pendidikan pancasila memberikan sedikit pengaruh pada hasil belajar pendidikan pancasila kelas I SDN Segulung 03. Walaupun dalam praktiknya hanya 1 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dari sebelumnya 4 siswa menjadi 5 siswa yang dapat memenuhi nilai ketuntasan. Siswa yang belum memenuhi nilai  $\geq 75$  pada siklus ini sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang sudah memenuhi nilai  $\geq 75$  sebanyak 5 siswa. Pada siklus ini, beberapa siswa belum memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sepenuhnya sehingga ketika diberi pertanyaan sebagian besar siswa tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian dari siswa terlihat antusias hanya ketika tahap permainan dan turnamen saja.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melakukan perbaikan. Maka, peneliti akan dibantu oleh teman sejawat perlu melakukan tindak lanjut mengadakan evaluasi ulang untuk memperbaiki kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran di siklus I ke siklus II, yaitu dengan melaksanakan siklus II sebagai upaya perbaikan siklus I.

## 2. Siklus II

Penelitian tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Juni 2024. Hasil belajar siswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas 80 dengan rincian 1 siswa belum tuntas dan 8 siswa tuntas dengan prosesntase nilai ketuntasan belajar mencapai 88,88%. Dari 5 butir soal yang telah dikerjakan oleh siswa secara individu dapat diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Pendidikan Pancasila Siklus II

| NO         | Inisial Siswa | Peserta didik dapat mengenal bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Peserta didik dapat menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Peserta didik dapat mengetahui manfaat kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. | Total Nilai | KET |
|------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
| 1          | AKS           | 20                                                                                                         | 0                                                                                                              | 10                                                                                                            | 60          | BT  |
| 2          | ADF           | 20                                                                                                         | 10                                                                                                             | 20                                                                                                            | 100         | T   |
| 3          | MRM           | 20                                                                                                         | 0                                                                                                              | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| 4          | NYM           | 20                                                                                                         | 0                                                                                                              | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| 5          | NTA           | 20                                                                                                         | 10                                                                                                             | 10                                                                                                            | 80          | T   |
| 6          | RIN           | 10                                                                                                         | 10                                                                                                             | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| 7          | RAP           | 10                                                                                                         | 10                                                                                                             | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| 8          | SNA           | 10                                                                                                         | 10                                                                                                             | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| 9          | SDS           | 20                                                                                                         | 0                                                                                                              | 20                                                                                                            | 80          | T   |
| Tertinggi  |               |                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                               | 100         |     |
| Terendah   |               |                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                               | 60          |     |
| Rata-rata  |               |                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                               | 80          |     |
| Ketuntasan |               |                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                               | 88,88%      |     |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa AKS memperoleh nilai 60 belum memenuhi indikator, ADF memperoleh nilai 100 sudah memenuhi indikator, MRM memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, NYM memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, NTA memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, RIN memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, RAP memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator, SNA memperoleh nilai 80 sudah memenuhi nilai indikator dan SDS memperoleh nilai 80 sudah memenuhi indikator.

Kemudian Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT berlangsung. Guru melakukan pengamatan pada

setiap aktivitas siswa menggunakan acuan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi tersebut berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa. Berikut adalah tabel observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II:

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

| No.                            | Nama Siswa | Butir lembar Observasi |           |           |           |           | Jumlah                            | Skor      | Kriteria |
|--------------------------------|------------|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------------------|-----------|----------|
|                                |            | 1                      | 2         | 3         | 4         | 5         |                                   |           |          |
| 1                              | AKS        | 3                      | 3         | 3         | 3         | 3         | 15                                | 75        | A        |
| 2                              | ADF        | 3                      | 3         | 3         | 3         | 4         | 16                                | 80        | SA       |
| 3                              | MRM        | 4                      | 4         | 3         | 3         | 4         | 18                                | 90        | SA       |
| 4                              | NYM        | 4                      | 3         | 4         | 3         | 3         | 17                                | 85        | SA       |
| 5                              | NTA        | 4                      | 3         | 3         | 3         | 4         | 17                                | 85        | SA       |
| 6                              | RIN        | 3                      | 3         | 3         | 3         | 3         | 15                                | 75        | A        |
| 7                              | RAP        | 3                      | 3         | 3         | 3         | 4         | 16                                | 80        | SA       |
| 8                              | SNA        | 4                      | 3         | 4         | 4         | 4         | 19                                | 95        | SA       |
| 9                              | SDS        | 3                      | 3         | 3         | 3         | 3         | 15                                | 75        | A        |
| <b>Jumlah</b>                  |            | <b>31</b>              | <b>28</b> | <b>29</b> | <b>28</b> | <b>29</b> | <b>148</b>                        |           |          |
| <b>Skor Rata-rata Per Item</b> |            | 86,11                  | 77,7<br>7 | 80,5<br>5 | 77,7<br>7 | 80,5<br>5 | <b>Rata-rata Skor Keseluruhan</b> | 82,2<br>2 |          |
| <b>Skor Terendah</b>           |            |                        |           |           |           |           |                                   | 75        | A        |
| <b>Skor Tertinggi</b>          |            |                        |           |           |           |           |                                   | 95        | SA       |

Keterangan:

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa SNA selalu aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru serta selalu mencatat poin penting dari materi pelajaran dan aktif dalam berdiskusi kelompok. Siswa MRM, NYM dan NTA juga selalu aktif dalam bertanya dan cukup aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta cukup aktif ketika berdiskusi dalam kelompok namun kurang aktif dalam mencatat poin penting materi pelajaran. Siswa ADF dan RAP cukup aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan selalu aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan siswa AKS dan SDS pada siklus II terlihat ada peningkatan keaktifan belajar dimana cukup aktif dalam bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran dan cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru serta cukup aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya.

Dari hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II, peneliti mengevaluasi hasil pengamatan yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT pada pelajaran

pendidikan pancasila memberikan pengaruh pada hasil belajar pendidikan pancasila kelas I SDN Segulung 03. Walaupun dalam praktiknya siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 75$  pada siklus ini sebanyak 1 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sudah mencapai 8 siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari data pada siklus I nilai terendah yaitu 40 dan pada siklus II nilai terendah yaitu 60. Dari data tersebut juga dapat dikatakan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas I SDN Segulung 03 sudah mengalami peningkatan. Pada hasil pra siklus didapati presentase ketuntasan 44,44 %, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selama proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa kelas I yang sebelumnya belum mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan penggunaan model pembelajaran ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan pada pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus didapati presentase ketuntasan 44,44 %, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%. Pada pra-siklus didapati ada 5 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, pada siklus I mengalami penurunan dengan jumlah siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 4 siswa dan kembali menurun menjadi 1 siswa yang memiliki nilai kurang dari nilai ketuntasan.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, dari 9 subjek penelitian didapatkan hasil yaitu siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 5 siswa sedangkan 4 siswa belum mencapai nilai ketuntasan. Sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran pada siklus I belum berjalan dengan maksimal serta belum memenuhi nilai ketuntasan. Pada siklus II dari 9 siswa, terdapat 8 siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 1 siswa lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Pada hasil pra-siklus didapati presentase ketuntasan sebesar 44,44 %, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas I SDN Segulung 03 tahun ajaran 2023/2024 pada materi menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Indonesia, U. U. D. (2003). Sistem pendidikan nasional. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
2. Undang Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasa 1 Ayat 20
3. Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
4. Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. Ittihad: Jurnal Pendidikan, 1(2), 185-195.
5. Jumadi. 2017. Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
6. Octavia, Shilphy A. 2020. Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
7. Hamiyah, N., Jauhar, M. (2014). Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
8. Nurfaizah. AP., & Amir, E, K.. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. Jurnal Imiah Ilmu Kependidikan, 2(2), 53-57.
9. Dian Utami. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. Jurnal Swarnabhumi Vol.3.
10. Kurniawati, Risa. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Musi Pada Siswa Kelas 4 MI Mambaul
11. Atmowardoyo, Haryanto & Akhiruddin, & Sujarwo,. (2023). BELAJAR & PEMBELAJARAN (Teori dan Implementasi 2020).
12. Bunyamin. 2021. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: UHAMKA PRESS.
13. Hartati, Y. (2018). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips. Jurnal Sosial Humaniora, 9(1), 80. <https://doi.org/10.30997/jsh.v9i1.482>
14. Pangalila, T. (2017). Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). 7, 91-103. <http://repository.unima.ac.id:8080/handle/123456789/426>
15. Sakman, & Bakhtiar. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan Dan Degradasi Moral Di Era Globalisasi. IEEE International Conference on Acoustics,Speech,and Signal Processing(ICASSP)2017, 41(2), 84-93.
16. Ngalimun dkk. 2015. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
17. Shoimin, Aris. 2019. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR- RUZZ Media
18. Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2014), 1469-1479. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/612>
19. andoyono, Nurcholish Arifin. 2016. Pengaruh Inquiry Learning dan Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar PKKR Ditinjau dari Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No 1, Hal. 31-42. Tersedia Pada: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>.
20. Eka Yulianti dan Indra Gunawan. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis" (2019)
21. Maya Nurfitriyanti. (2016). *Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*.
22. Warsono & Hariyanto. (2020). Pembelajaran Aktif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
23. Mualimin & RAH Cahyadi. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Yogyakarta: Gading Pustaka.
24. Muchlisin Riadi. (2019, Maret 06). Penelitian Tindakan Kelas. Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>.

25. Muhammad Djajadi. (2019). Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
26. Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.