

Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

¹Sofkhatun Alikhoh Farkhah, ²Aris Kukuh Prasetyo, ³Kesia Endah Setiani

^{1,2,3}Universitas Kristen Satya Wacana

Email: ¹sofkhatok@gmail.com, ²ariskukuh.mmm@gmail.com, ³endah.kesia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak Pancasila kelas II SD Negeri Blotongan 02, Salatiga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK), menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi pada setiap siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SD Negeri Blotongan 02, Salatiga yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif. Indikator keberhasilan adalah $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu media kotak Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri Blotongan 02, Salatiga. Saat belum diberikan tindakan, nilai pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya 7 (35%) peserta didik yang mencapai KKM. Pembelajaran siklus I terjadi peningkatan sebanyak 12 (60%) peserta didik yang mencapai KKM, pada siklus II sebanyak 17 (85%) yang berhasil mencapai nilai ketuntasan. Hasil belajar siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dengan rata-rata dari 70,3 menjadi 82,45. Sehingga model TGT berbantu media kotak menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II di SD Negeri Blotongan 02.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model TGT, Kotak Pancasila

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan Praktik Pengalaman Mengajar II di kelas 2 SDN Blotongan 02, peneliti mendapatkan data bahwa hasil belajar mayoritas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) masih dibawah KKM. Observasi ini dilaksanakan dengan melihat hasil belajar di daftar nilai dan pra siklus serta wawancara dengan guru kelas. Hasil belajar sendiri berasal dari dua kata, dimana makna dari dua kata tersebut akan dijabarkan menurut beberapa ahli. Pendapat Moh Suardi (2018) belajar adalah “suatu perilaku pada seseorang yang belajar maka responnya akan menjadi lebih baik”. Menurut pendapat lain Mawardi (2018) belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik dengan lingkungan sekitarnya sendiri. Khasan dkk (2022) menambahkan belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Dapat di tarik benang merah dari berbagai pendapat diatas bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, yang dipengaruhi lingkungan dengan melakukan aktifitas melihat mendengar dan melakukan sehingga proses perubahan terjadi berkat pengalaman dan latihan.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menetapkan bahwa PPKn merupakan muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Sedangkan berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas 2006). Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 yaitu bahwa mata pelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika serta Komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada kurikulum merdeka nama PPKn diganti menjadi Pendidikan Pancasila atau di singkat dengan Pendidikan Pancasila.

Peran guru digaris terdepan sebagai perancang pembelajaran agar dapat membentuk insan-insan terpelajar, bukan hanya cerdas akan pengetahuan namun juga cerdas secara afektif dan psikomotorik terdapat dalam fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran yang dirancang menurut keadaan dan karakter peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan Pendidikan Pancasila pada peserta didik tidak hanya diharapkan menguasai mata pelajaran yang berupa pengetahuan, tetapi dapat mewujudkan dalam sikap dan perilaku sehingga menjadi warga negara yang cakap, terampil, berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila guna berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Begitu luasnya materi Pendidikan Pancasila menyebabkan anggapan ilmu yang sukar dan sulit dipahami anak sulit untuk memahami dan menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berpikir mereka masih belum formal, apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi peserta didik, akibatnya banyak peserta didik yang tidak memahami konsep Pendidikan Pancasila.

Faktor kemungkinan pemilihan model yang kurang tepat saat pembelajaran untuk karakteristik peserta didik pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar. Sizi, Bare, & Galis (2021) model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan perasaan menjadi jenuh dengan pola

pembelajaran yang sama terus menerus. Sebagai guru profesional yang bertugas menciptakan suasana pembelajaran nyaman serta aktif, agar peserta didik termotivasi dan terpacu untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat. Nurdiansyah, dan Amalia (2018) untuk membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan peserta didik yang lain dalam kelompok-kelompok belajar dengan model pembelajaran lebih bervariasi. Perlunya model pembelajaran yang kreatif oleh guru menjadi kunci terjadinya pembelajaran yang berkenang. Melihat dari pra siklus bahwa peserta didik suka dan lebih tertarik serta aktif dengan aktifitas permainan ditambah dengan motivasi bahwa akan adanya penghargaan. Sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dari karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain, maka perlunya model pembelajaran yang berbasis permainan. Untuk menunjang keberhasilan model yang baik perlu adanya media yang mendukung atas keberhasilannya pembelajaran.

Keterbatasan media yang digunakan juga menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran materi lambang Garuda guru terlihat menjelaskan menuliskan di papan tulis, dari pengamatan sebagian peserta didik yang memperhatikan penjelasan dari guru. Terlihat beberapa peserta didik masih sering mengganggu, berbicara dengan temanya dan berlari-lari di kelas. Pembelajaran yang terlihat kurang kondusif karena keterbatasan media menyebabkan tujuan pembelajaran yang sebenarnya belum tercapai dan hasil belajar peserta didik sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Upaya pemilihan media pembelajaran yang menarik, diharapkan akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Media pendidikan merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan. Pemanfaatan media sebagai diharapkan dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan lainnya. Salah satu upaya yang dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dan dapat membangun pengetahuan dengan sendirinya sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar adalah dengan penggunaan media kotak Pancasila.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja, tetapi aktivitas lain yang dapat dilakukan dengan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Ramdani Peri (2021) media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran akan memotivasi peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, hal yang perlu diperbaiki adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dan mayoritas peserta didik belum mencapai KKM pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini perlu ditangani karena apabila peneliti membiarkan kondisi tersebut, kedepannya peserta didik akan merasa kesulitan untuk menghadapi mata pelajaran Pendidikan Pancasila baik itu untuk materi selanjutnya atau bahkan di jenjang yang lebih tinggi karena materi Pendidikan Pancasila dari jenjang ke jenjang akan terus berkesinambungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagai pendidik harus memperhatikan jalannya proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, tentu saja guru menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan menarik guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 31 Juli 2023 di SDN Blotongan 02 mendapat hasil belajar peserta didik di kelas 2 pada saat pembelajaran rendah. Aktivitas peserta didik saat pembelajaran masih suka bercanda, kurang bisa memperhatikan guru dan menganggap pembelajaran bersifat teoritis dan hafalan kurang bisa memperhatikan guru erl sehingga peserta didik menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran hai ini yang memberikan dampak kurangnya hasil belajar. Dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik rendah, pra siklus yang dilakukan pada hari selasa 1 Agustus 2023 menunjukkan peserta didik masih banyak yang dibawah KKM SD Blotongan 02 KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila ditentukan adalah 75. Hasil yang diperoleh pra siklus pada materi Lambang Negaraku mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan ketuntasan 30% yaitu 7 anak mencapai KKM dari 20 anak dengan rata-rata 63,2.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang cukup baik sebagai upaya mengatasi permasalahan untuk diterapkan di sebuah kegiatan belajar mengajar. Qalbi dkk (2017) model *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadikan peserta didik sebagai pusat kegiatan. Karini dkk, (2020) pembelajaran TGT menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara peserta didik belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar. Hamdani dkk, (2019) peserta didik mempermainkan

permainan games dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menetapkan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Purwandari (2017) berpendapat “penerapan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan peserta didik tentang pelajaran yang membosankan”. Syafruddin & Herman (2020) model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menempatkan peserta didik dalam menentukan kelompok dengan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda disatukan dalam kelompok guna mengetahui kemajuan individu dan sebagai tutor sebaya dalam *games tournament* akademik. Febriana (2018) permainan *games tournament* dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang diampu. Sesekali dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam *Teams Games Tournament* bisa berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa peserta didik tingkat Sekolah Dasar secara psikologis mereka cenderung lebih senang bermain. Siti Era Harapan (2018) teknik kooperatif learning model TGT ini dikemas dalam bentuk permainan karena bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan mendasar bagi anak-anak sebagai sesuatu yang menarik. Untuk itu model cooperative learning tipe team games tournament adalah salah satu model tipe cooperative yang mudah diterapkan dimana melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Melalui model TGT peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan model TGT berbantu dengan media kotak Pancasila yang berisi berbagai macam gambar interaktif sebagai alat bantu belajar mengajar yang dapat menyajikan pesan serta perangsang untuk belajar yang berupa gambar-gambar dan permainan. Fatma Khulani, dkk (2019) ciri-ciri gambar yang baik adalah cocok dengan tingkatan umur serta kemampuan peserta didik, bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, realistis, gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Dengan memasukkan model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* ini diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk

mengikuti aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media dengan gambar dinilai cocok dalam pembelajaran anak usia SD karena media bergambar dapat mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto.

Peneliti ini selaras dengan penelitian dahulu yang telah membuktikan dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar diantaranya adalah Sitti Aisyah Utami tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 133 Lamakaradeng”. Peneliti lain yang mengungkapkan serupa Ni Luh Sri Armidi tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa \Kelas VI SD”. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindak Kelas Kolaboratif (PTKK) menjadi pilihan yang kami lakukan dalam penelitian ini, sehingga peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk memperoleh data penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan hasil belajar yang optimal. Penelitian ini dilakukan di SDN Blotongan 02 Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu kelas II yang terdiri dari 20 peserta didik dengan 11 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Kami melaksanakan PTKK ini pada bulan Agustus 2023.

Pelaksanaan penelitian dilakukan 2 siklus rangkaian kegiatan pembelajaran. Sebelum melaksanakan siklus 1 dan 2, perlu adanya pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Data dari pra siklus ini kami ambil dari daftar nilai peserta didik dan hasil soal evaluasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes untuk mengukur pencapaian hasil belajar dan untuk analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dengan mencari presentase nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Pelaksanaan penelitian menggunakan Model Kemmis dan Taggart merupakan proses daur ulang atau siklus yaitu dengan perencanaan dilanjutkan dengan tindakan, tahap selanjutnya observasi dan kemudian melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Konsep dasar ini dengan komponen tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) disatukan dengan alasan kedua

kegiatan itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu.

Tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar dan perangkat lainnya. Sebelum melaksanakan pembelajaran, mahasiswa melakukan koordinasi dengan guru kelas dan guru pamong mengenai modul ajar yang telah disusun. Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah disusun. Pada tahap pengamatan, guru pamong dan guru kelas sebagai observer mengamati langkah- langkah pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Pada tahap refleksi ini peneliti dan observer berdiskusi mengenai jalannya proses pembelajaran. Selain itu, diskusi ini bertujuan untuk menemukan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran dan bersama-sama mencari solusi agar kendala tersebut dapat diatasi untuk siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Data pra siklus peneliti dapatkan dari daftar nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dimiliki oleh guru kelas dan hasil evaluasi pra siklus. Pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi dasar lambang negaraku. Pada daftar nilai tersebut ditemukan bahwa 7 anak yang mencapai KKM dan rata-rata nilai satu kelas yaitu 63,2. Setelah melaksanakan wawancara dengan guru kelas, beliau menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran masih menyesuaikan dengan kurikulum baru dan berlangsung masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik, belum adanya inovasi model dan media pembelajaran pada Pendidikan Pancasila. Saat pembelajaran peserta didik masih suka bercanda kurang bisa memperhatikan guru, dan menganggap pembelajaran yang materinya cukup banyak bersifat teoritis dan hafalan sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian contoh soal dan langkah penyelesaian secara mendasar yang belum dikuasai oleh peserta didik lebih banyak diberikan oleh guru. Penggunaan model yang belum bervariasi yang dapat mengaktifkan peserta didik sehingga peserta didik masih banyak yang asik bermain dengan teman. Perasaan cepat bosan dan jenuh yang muncul karena keterbatasan media saat pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik kurang tertarik sehingga pemahaman terhadap materi lambang negaraku yang bersifat teori dan banyak materi ini masih rendah. Permasalahan tersebut akan memberikan dampak kurangnya hasil belajar.

Deskripsi Kondisi Awal/Prasiklus

Hasil observasi kelas menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Blotongan 02 masuk dalam kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar pada saat Prasiklus Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik kelas II SDN Blotongan 02 tahun pelajaran 2023/2024 terdapat 13 peserta didik atau 65% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya sebanyak 7 peserta didik atau 35% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 63,2.

Siklus I

Pada siklus I peneliti menerapkan model *Teams Games Turnamen*. Guru meminta peserta didik membentuk kelompok terdiri dari 4-5 anggota yang dibentuk secara heterogen antara laki-laki dan perempuan dan kemampuan kognitif yang berbeda. Langkah selanjutnya guru menyampaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila hari ini berbeda dengan biasanya, karena menggunakan model permainan berbasis turnamen atau persaingan antar kelompok. Guru mulai memberitahu langkah-langkah TGT berbantu media kotak Pancasila yang berisikan gambar 5 lambang yang berupa *puzzle* yang akan ditempelkan pada papan turnamen dan permainan ular tangga.

Hasil observasi kelas menunjukkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantu media kotak Pancasila pada siklus I yang direncanakan sudah dilaksanakan dengan baik, tetapi belum maksimal. Hasil belajar menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan prasiklus hal tersebut dapat ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar yakni dari 20 peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 tahun pelajaran 2023/2024 terdapat 8 atau 40% belum mencapai KKM, sedangkan 12 atau 60% peserta didik mencapai nilai KKM dengan rata-rata sebesar 70,3.

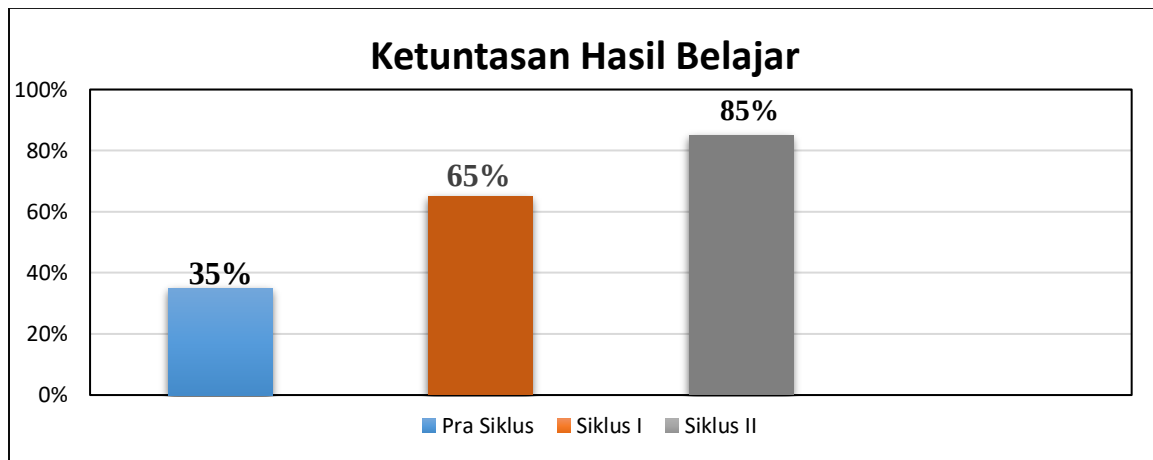
Siklus II

Pada siklus II merupakan tindakan perbaikan, karena hasil belajar masih perlu tindakan lanjutan. Model pembelajaran yang digunakan masih sama yaitu *Teams Games Tournament*. Pembeda dari siklus ini yaitu kelompok peserta didik kembali diacak secara heterogen, penggunaan kantong perilaku nilai Pancasila pada kotak Pancasila dan presentasi kelompok dilakukan saat semua permainan sudah selesai. Namun tujuan dari pembelajaran masih sama yaitu untuk mengetahui hasil belajar.

Siklus II berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada tindakan I yang dinilai masih perlu tindakan lanjutan. Berdasarkan hasil tindakan ke II menunjukkan bahwa hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pada tahap Siklus I yakni dari 20 peserta didik kelas II tahun pelajaran 2022/2023 terdapat 17 atau 85% mencapai KKM, sedangkan sisanya 3 atau 25% peserta didik belum mencapai KKM.

No	Uraian	Nilai Awal(pra siklus)	Siklus 1	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1264	1406	1649	243
2	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	7	12	17	5
3	Rata-rata	63,2	70,3	82,45	12,15
4	Ketuntasan Belajar	35%	60%	85%	25%

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik kelas II SDN Blotongan 02 pada Materi Lambang Negaraku



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan perolehan data pada siklus kedua dari pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak Pancasila menunjukkan adanya peningkatan pada peserta didik kelas II. Hakim & Syofyan (2018) model pembelajaran *Team Game Tournamet* (TGT) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa

belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Sebelumnya pada siklus pertama nilai peserta didik yang mencapai atau melebihi KKM hanya 12 peserta didik meningkat menjadi 17 peserta didik dan nilai rerata kelas yang tadinya 70,3 menjadi 82,45. Dari hasil ini terlihat bahwa penggunaan model TGT berbantu media kotak Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang negaraku memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM telah melebihi 75%.

Tahap pra siklus terlihat peserta didik merasa kesulitan saat menyelesaikan soal evaluasi lambang negaraku. Terlihat juga dari hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 pada kondisi pra siklus pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperoleh sebanyak 7 (35%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 13 (65%) peserta didik mendapat nilai kurang dari KKM. Peneliti bersama guru mulai merancang kegiatan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siklus I dilaksanakan dengan menganalisis data yang diperoleh sebelumnya. Dengan menganalisis data yang sudah didapat, peneliti dan guru mulai merancang kegiatan dan persiapan untuk tindakan. Pada kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dari rata-rata nilai pada pra tindakan adalah 63,2 meningkat menjadi 70,3. Sebanyak 12 (60%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 8 (40%) peserta didik mendapat nilai kurang dari KKM. Meskipun mengalami peningkatan, saat proses kegiatan tindakan siklus I berlangsung masih ditemui peserta didik yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran dengan baik. Ketika guru menjelaskan masih ada peserta didik yang bermain atau mengganggu temannya, beberapa peserta didik juga ditemui hanya diam dan tidak mengikut arahan dari guru sepenuhnya. Saat melakukan percobaan dengan model *Teams Games Tournament* beberapa peserta didik yang membuat keributan dengan usil terhadap temannya dan mau mencoba lebih dulu permainan sebelum permainan dimulai, masih ada beberapa peserta didik yang ketika ada instruksi stop tapi belum mau bergantian dengan teman kelompok di belakangnya. Saat ada perwakilan dari kelompok untuk bermain ular tangga masih ada beberapa yang maju untuk melihat secara jelas sehingga peserta didik yang duduk terhalang ketika mau melihat pengocokan dadu dan berjalannya pion. Saat mengerjakan soal evaluasi beberapa peserta didik masih bekerja sama dengan teman sebelahnya.

Hasil yang di dapat pada siklus I dirasakan belum cukup karena belum mencapai kriteria yang ditentukan. Pada siklus II pembelajaran menjadi lebih menarik dari siklus I. Peserta didik

lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan permainan berjalan dengan baik sesuai dengan kesepakatan, meskipun masih ada beberapa peserta didik bermain sendiri. Peserta didik sudah bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru, aktif serta rapi saat melakukan games papan secara berbaris, situasi lebih mudah dikontrol dalam melakukan aturan dan ketertiban saat bermain games. Saat games berjalan peserta didik sudah paham maksud dari games sehingga games berjalan dengan rapi dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penyelesaiannya. Peningkatan hasil belajar juga terlihat tinggi di siklus II. Sebanyak 17 (85%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan (15%) peserta didik mendapat nilai kurang dari KKM. Secara umum penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik men/ggunakan model TGT berbantu media kotak Pancasila. Namun terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Berdasarkan pengamatan peneliti 3 peserta didik yang belum tuntas ini karena masih main sendiri saat pembelajaran. Ketika guru menjelaskan materi peserta didik tersebut kurang memperhatikan sibuk bermain dan berbicara dengan temannya. Peneliti juga menduga bahwa 3 peserta didik tersebut kurang latihan dan belajar di rumah.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh positif yaitu peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik materi lambang negaraku pada peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kotak Pancasila. Hal tersebut senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh adalah Sitti Aisyah Utami tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 133 Lamakaradeng”. Yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT mampu memahami mata pelajaran PKN dengan baik dan dapat memecahkan masalah dalam soal. Dengan demikian, melihat dari hasil penelitian serta pendapat-pendapat ahli dan penelitian lain yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kotak Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila materi lambang negaraku pada peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sitti Aisyah Utami pada kelas, media dan sekolah. Pada penelitian Aisyah Utami pada kelas IV, media kotak misteri dan SDN 133 Lamakaradeng, sedangkan pada penelitian ini peserta didik kelas II menggunakan media kotak belajar pada SDN Blotongan 02.

Meskipun dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil, tentu saja dalam proses pelaksanaan pembelajaran masih ada kendala-kendala yang ditemui, diantaranya yaitu ada beberapa peserta didik yang hiperaktif sehingga kurang fokus dengan kerja kelompoknya. Peserta didik tersebut membutuhkan perhatian khusus untuk dapat kembali fokus dengan tugasnya dalam kelompok. Sebaliknya ada juga peserta didik yang terlalu pasif sehingga perlu dorongan lebih kepada peserta didik tersebut untuk dapat mengikuti jalannya proses pelaksanaan pembelajaran ini. Kendala-kendala tersebut masih dapat dihadapi oleh peneliti, karena peserta didik yang meskipun memiliki karakteristik yang hiperaktif dan pasif, mereka tetap berkenan untuk mendengarkan apa yang dikatakan oleh peneliti pada saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana. Dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kotak Pancasila memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik lebih mudah memahami materi lambang negaraku. Dengan model *tournament* antar kelompok dengan cara bermain sehingga peserta didik merasa tertarik ada persaingan sehingga memicu rasa ingin tahu dan perasaan ingin memenangkan *games* tinggi, dengan berbantu media kotak Pancasila yang mempermudah dan memperjelas secara konkrit terhadap konsep penerapan nilai dari lambang Pancasila yang belum mereka kuasai sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantu media kotak Pancasila media dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada materi lambang negaraku peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 Sidorejo, Salatiga tahun ajaran 2023/2024. Keberhasilan ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta dengan kriteria yang ditentukan sudah tercapai yaitu $\geq 75\%$ peserta didik yang mencapai nilai sama atau melebihi KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Blotongan 02 adalah 75. Rata-rata nilai hasil belajar dari pra siklus sampai siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 63,2 menjadi 82,45. Sehingga untuk kedepannya guru diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran konstruktif dan kreatif agar peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu guru dapat lebih memotivasi peserta didik untuk lebih aktif sehingga terjalin komunikasi yang baik antara peserta didik maupun antara guru dengan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Armidi, N., L., S., (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa/Kelas VI SD". *Journal of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.
- Hamdani, (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10378>. .
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>.
- Khasanah dkk. (2022). Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Khulani, F., Noviana, E., Witri, G., (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal pendidikan Dan Pengajaran.*, 3(1) <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>
- Murdikah, S., dkk. (2022) Penelitian Tindakan Kelas. Sukoharjo: Pradian Pustaka.
- Nurdiansyah & Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>
- Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 yaitu bahwa mata pelajaran PPKn
- Pranoto. E. (2023). Model Discovery Learning dan Problematika Belajar. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Purwandari, Amanda & 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". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, .1 (3) pp.
- Ramadai, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi Studi Tentang Analisis Dampak Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar. Sukabumi: Media Pembelajaran Animasi.

- Sizi, Y., Bare, Y., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2(1). <https://doi.org/10.55241/spibio.v2i1.30>.
- Suardi, M. (2018). Belajar dan Pembelajaran Sleman: CV Budi Utama.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Pembelajaran/kQ1SDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Belajar+adalah&printsec=frontcover
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.4267>.
- Qalbi, Mantasiah, Jufri & Yusri., (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal Of Education Studies*, 20(1). <https://doi.org/10.26858/ijes.v20i1.4882>
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)