



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MENGHARGAI IDENTITAS MASYARAKAT KELAS IV B DI SD NEGERI 47 PALEMBANG

Maya Sinta Nurzanah¹, Hudaidah², Helen Saputri³

^{1,2,3}Program Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 10 Desember 2024
 Revisi: 5 Februari 2025
 Diterima: 8 Februari 2025
 Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:
 Teams games tournaments,
 learning outcomes

Kata Kunci:
 Teams games tournaments,
 hasil belajar

DOI :
 10.31932/jppd.v11i1.3924

Surel Korespondensi:
 mayasintanurzanah@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether the Teams Games Tournaments (TGT) learning model can improve the learning outcomes of Grade IV B students in the subject of Pancasila Education at SD Negeri 47 Palembang, particularly in the topic of national identity. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on Kurt Lewin's paradigm. A total of 33 students from class IV B participated in the study. Data were collected through interviews, observation sheets, and written tests. Pre-cycle learning outcome data showed that thirteen students (39.4%) did not meet the minimum learning mastery criteria, while twenty students (60.6%) did. In Cycle I, sixteen students (48.5%) achieved mastery, with an average score of 75.75. In Cycle II, thirty students (90.9%) achieved mastery, an increase of 42.4%, with an average score of 84.54. Furthermore, students' learning activity in Cycle II averaged 7.93 (Active), an increase of 1.03 from Cycle I, which averaged 6.90 (Less Active). Based on the findings, the TGT learning model has been shown to improve the learning outcomes of Grade IV B students at SD Negeri 47 Palembang.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV B mata kuliah Pendidikan Pancasila SD Negeri 47 Palembang, khususnya mata pelajaran pengenalan jati diri bangsa. Pendekatan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlandaskan pada paradigma Kurt Lewin. Sebanyak 33 peserta didik dari kelas IV B mengikuti penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar observasi, dan tes tertulis. Data hasil belajar prasiklus menunjukkan sebanyak tiga belas peserta didik atau 39,4% tidak tuntas belajar, sedangkan dua puluh peserta didik atau 60,6% dinyatakan tuntas belajar. Sebanyak enam belas peserta didik atau 48,5% tuntas belajar dengan nilai rata-rata 75,75, berdasarkan data hasil belajar peserta didik siklus I, sementara tiga puluh peserta didik atau 90,9% tuntas belajar siklus II, atau meningkat 42,4% dari nilai rata-rata 84,54. Selanjutnya, aktivitas belajar siswa rata-rata siklus II sebesar 7,93 (Aktif), naik 1,03 dari rata-rata siklus I sebesar 6,90 (Kurang Aktif). Pendekatan pembelajaran TGT telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 47 Palembang.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen penting dalam meningkatkan kesejahteraan manusia

di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Sebagai sebuah sarana, pendidikan berperan dalam memperbaiki kualitas hidup. Melalui

proses pendidikan, pengetahuan dan pengalaman disampaikan secara formal kepada para peserta didik, karena pendidikan sangat krusial untuk membentuk generasi yang cakap dan mampu membawa kemajuan bagi Negara serta meningkatkan kesejahteraan secara menyeluruh. Dari perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa pendidikan mencakup semua aspek kehidupan yang berpengaruh pada perkembangan individu, karena pembelajaran berlangsung dalam berbagai lingkungan dan berlangsung sepanjang hayat.

Selama proses pendidikan, siswa menerima berbagai jenis pengetahuan sebagai persiapan untuk masa depan. Untuk memahami materi yang diajarkan, guru perlu memahami karakteristik, tingkat pemahaman siswa dan metode pembelajaran yang disukai. Oleh karena itu, guru harus menyampaikan kurikulum dengan cara yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Dalam proses pendidikan, peserta didik menerima beragam pengetahuan yang berfungsi sebagai bekal untuk masa depan. Guru perlu

menyadari gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kualitas unik setiap siswa agar siswa dapat memahami materi secara efektif. Akibatnya, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa, guru harus mampu menyampaikan konten secara kreatif.

Namun, berdasarkan pengamatan langsung di lapangan, Banyak pendidik belum sepenuhnya mengadopsi model atau praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan unik murid-muridnya. Mayoritas murid tidak melakukan apa pun selain duduk, mendengarkan, dan menyimak apa yang dikatakan oleh guru mereka; hal ini pada akhirnya berdampak pada tujuan pembelajaran mereka. Saat ini, Siswa terkadang menjadi pelajar pasif yang hanya memperhatikan apa yang dikatakan guru karena mereka tidak diberi cukup kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Instruktur juga tidak mendorong kolaborasi antar siswa. sehingga mereka cenderung belajar secara individual dan tidak siap menghadapi materi pelajaran. Sebuah model pembelajaran tidak hanya menentukan peran guru, tetapi juga mencakup tahapan-tahapan, pedoman

interaksi antara pendidik dan siswa, serta infrastruktur yang penting. Untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, masalah ini harus diperbaiki. Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang lebih beragam dan efektif jika mereka ingin melihat peningkatan antusiasme dan minat siswa dalam belajar. Penguasaan guru terhadap model-model ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Tim yang terdiri dari siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda berkolaborasi dalam kelompok untuk berkompetisi dalam sebuah turnamen berdasarkan isi kursus menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Setiap siswa di kelas berpartisipasi dalam turnamen ini. Memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Adapun menurut (Anggraeni & Alpian, 2019) Semua siswa berpartisipasi penuh dalam pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), yang tidak membedakan instruksi berdasarkan peringkat siswa. Pendekatan ini

menggabungkan aspek permainan dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran, sekaligus mendorong siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya. Sementara itu, sesuai (Elektro et al., 2021) Untuk mendapatkan poin bagi tim, model Teams Games Tournament (TGT) menggabungkan fitur permainan turnamen dengan fokus pada kolaborasi dan pembelajaran. Berbeda dengan model kooperatif sebelumnya, TGT membagi tim berdasarkan kemampuan siswa, sehingga menghasilkan berbagai bakat dalam setiap kelompok. Berdasarkan beberapa penjelasan yang diberikan di atas, Singkatnya, Turnamen Permainan Beregu (TGT) adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa dari semua jenis kelamin, ras, dan kebangsaan, serta tingkat kemampuan.

Dengan pendekatan ini, guru membuat permainan yang dimainkan siswa untuk membantu mereka mempelajari materi. Capaian pembelajaran merupakan derajat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. (Wicaksono & Iswan, 2019). Menurut

(Sulastri, 2020) Tujuan utama penerapan kegiatan pembelajaran di sekolah adalah untuk mengungkap hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan melakukan upaya yang terencana dan metodis. yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan positif. Sedangkan menurut (Purwaningsih, 2023) mengklaim bahwa hasil pembelajaran dicapai setelah proses pembelajaran, yang berubah menjadi suatu pertemuan yang menyebabkan siswa mengalami perubahan yang pada dasarnya permanen. Diharapkan bahwa pengalaman belajar akan menghasilkan hasil pembelajaran, dan bahwa sikap dan perilaku akan dibentuk oleh pola pikir sebelum bertindak. Berdasarkan berbagai penafsiran ini, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran adalah prestasi yang dicapai oleh siswa berdasarkan bakat mereka setelah terlibat dalam kegiatan pendidikan. Guru kemudian menggunakan hasil pembelajaran ini sebagai tolok ukur atau standar untuk menentukan apakah tujuan pendidikan telah tercapai atau tidak.

Penelitian pendahuluan di kelas

IV B Sekolah Dasar Negeri 47 Palembang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang tinggi. Sebanyak 13 siswa (39,5%) memenuhi atau melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan 20 siswa (60,6%) belum memenuhi KKM. Meskipun nilai KKM sebesar 75, proporsi siswa yang memahami materi Pendidikan Pancasila masih kurang. Dengan demikian, dapat dikatakan masih terdapat ruang untuk peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV B SD Negeri 47 Palembang.

Berdasarkan data observasi, mayoritas instruktur masih menerapkan strategi pembelajaran yang berpusat pada pengajaran. Untuk memperbaiki hasil belajar, Kita memerlukan model pembelajaran yang lebih efisien. Metode ini akan menciptakan lingkungan yang positif dengan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan berbagi ide. Para akademisi telah menggunakan Team Games Tournaments (TGT), sebuah strategi pembelajaran kooperatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang disampaikan oleh Rufaidah dan Ekayanti (Mira et al., 2024), Melalui refleksi diri, instruktur melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kinerja mereka sendiri di kelas. Model Kurt Lewin digunakan dalam penelitian ini karena model ini berfungsi sebagai dasar atau sumber referensi utama bagi banyak model penelitian tindakan lainnya, seperti PTK. Metodologi ini dianggap sebagai yang pertama kali menyajikan gagasan penelitian tindakan. Empat elemen kunci meliputi gagasan utama model Kurt Lewin: persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi.(Mira et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dan instrumen untuk mengumpulkan data, khususnya, pengujian, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Soal-soal ujian digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dan pengetahuan subjek siswa, Di sisi lain, lembar observasi digunakan untuk melacak

aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Nilai ujian siswa dari aktivitas prasiklus siklus I dan II dievaluasi menggunakan metode analisis data. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, data ujian tertulis dari siklus I dan II, serta prasiklus, akan dibandingkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dengan menggunakan paradigma pembelajaran Teams Games Tournaments, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata kuliah Pendidikan Pancasila di kelas IV B SD Negeri 47 Palembang. Rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa menjadi pendorong penelitian ini. Apabila terjadi peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa, maka penelitian ini dinilai efektif. Data yang terkumpul menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa selama penerapan model Teams Games Tournaments dari siklus I ke siklus II. Berikut ini adalah perkembangan aktivitas belajar siswa kelas IV B SD Negeri 47 Palembang.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 Dan Siklus II Kelas IV B SD Negeri 47 Palembang

Kategori	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Sangat Aktif	3	14	Meningkat
Kurang Aktif	30	19	Menurun
Jumlah Peserta Didik	33	33	-

Sumber: Pengolahan Data

Aktivitas rata-rata meningkat dari siklus I ke siklus II, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Secara khusus, aktivitas rata-rata siklus I adalah 6,90, yang menunjukkan penurunan aktivitas kriteria, tetapi aktivitas rata-rata siklus II adalah 7,93. yang menunjukkan bahwa kriteria menjadi lebih aktif dibandingkan pada siklus I.

Telah dibuktikan bahwa penerapan paradigma *Teams Games*

Tournament (TGT) di kelas telah meningkatkan hasil belajar siswa melalui tes penilaian siswa dari kegiatan siklus I dan siklus II serta kegiatan pra-siklus. Dengan memanfaatkan model pendidikan *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat dua siklus yang diselesaikan dalam satu pertemuan. Penjelasan berikut berlaku untuk temuan penelitian, yang meliputi hasil belajar siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra Siklus, Siklus 1 Dan Siklus II Kelas IV B SD Negeri 47 Palembang

Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	Siklus I		Siklus II		Keterangan
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
Tuntas	16	48,5%	30	90,9%	Meningkat 42,4%
Belum Tuntas	17	51,5%	3	9,1%	Menurun 42,4%
Jumlah	33	100%	33	100%	-

Data di atas dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.

1. Dari 33 siswa pada prasiklus, 13 siswa (atau 39,4%) menyelesaikan pembelajarannya.
2. Di antara 33 siswa yang terdaftar

pada siklus I, 16 siswa (48,5%) mencapai penyelesaian pembelajaran.

3. Dari total 33 siswa, 30 siswa (90,9%) menyelesaikan siklus II, yang merupakan peningkatan dalam penyelesaian pembelajaran.

Pembahasan

Tabel berikut menunjukkan bahwa berdasarkan proporsi capaian pembelajaran siswa, terjadi peningkatan ketuntasan pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 42,4%. Angka tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan pembelajaran siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, dengan ketuntasan siklus II memenuhi parameter keberhasilan. Tiga siswa kelas IV SD Negeri 47 Palembang belum tuntas dalam mencapai capaian pembelajaran, berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan di kelas.

Prestasi Belajar Siswa Kelas IV B Model Teams Games Tournaments yang diterapkan Pendidikan Pancasila telah memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar dan penambahan kegiatan bagi siswa SD Negeri 47 Palembang. Antara siklus I dan II, terjadi peningkatan prestasi

belajar siswa. Dari 33 siswa yang tuntas belajar pada siklus II, sebanyak 30 siswa (nilai rata-rata 84,54, 90,9%) menunjukkan peningkatan sebesar 42,4%. Pada siklus I, sebanyak 16 siswa (nilai rata-rata 75,75, 48,5%) tuntas belajar. Selain itu, dari 6,90 (Kurang Aktif) pada siklus I menjadi 7,93 (Aktif) pada siklus II, rata-rata tingkat aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 1,03.

Simpulan

Siswa kelas IV B SD Negeri 47 Palembang dapat lebih aktif dalam pembelajaran Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments, sesuai dengan hasil penelitian yang diberikan pada BAB IV. Aktivitas siswa meningkat sebesar 1,03 dari siklus I ke siklus II, sedangkan proporsi aktivitas belajar siswa secara keseluruhan meningkat dari 6,90 (kurang aktif) menjadi 7,93 (aktif) dari siklus I ke siklus II.

Informasi tersebut menunjukkan bahwa seiring dengan kemajuan siswa dalam proses pembelajaran, maka tingkat aktivitas dan tujuan pembelajarannya pun akan meningkat. Oleh karena itu, Dapat

disimpulkan bahwa peserta didik yang mempelajari Pendidikan Pancasila akan lebih banyak melakukan aktivitas dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik apabila digunakan paradigma pembelajaran Beregu, Permainan, dan Turnamen.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Elektro, J. E., Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131-137.
- Mira, A. S. J., Nuhamara, Y. I. T., Bima, S. A., Taunu, E. S. H., & Ndakularak, I. L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Di Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Model Discovery Learning. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 46-56. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3596>.
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422-427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1-9. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736/2267>.
- Sulastri, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make a Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Janacitta*, 3(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.