

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK PADA MATERI IDENTITAS DIRI
MENGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* DI KELAS IV SD NEGERI 12 BUKIT CANGANG
KOTA BUKITTINGGI**

**Improving Student Learning Outcomes in Pancasila Education on Self-
Identity Material Using the Cooperative Learning Model Type Team
Games Tournament in Grade IV at SD Negeri 12 Bukit Cangang,
Bukittinggi City**

Khairatun Annisa & Desyandri

Universitas Negeri Padang

khairatunannisa3@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 5, 2025	Feb 20, 2025	Mar 4, 2025	Mar 9, 2025

Abstract

The research was motivated by observations and interviews conducted by researchers at SD Negeri 12 Bukit Cangang Bukittinggi City. During the observation, the researcher found that the learning outcomes of students in the elementary school were still relatively low with educator-centered learning, the methods used were monotonous, the low level of participation of students in the learning process and the planning prepared by educators was not optimal. The purpose of this study was to describe the improvement of planning, implementation and student learning outcomes through the use of the Team Game Tournament type Cooperative model at SD Negeri 12 Bukit Cangang Bukittinggi City. This research is a classroom action

research (PTK) that uses qualitative and quantitative approaches. This research was conducted in two cycles. The results showed an increase in: a) Teaching module cycle I with an average of 84.25% (good) and cycle II 93.7% (very good), b) Implementation in the aspect of educators cycle I with an average of 87.8% (good) and cycle II 95.2% (very good), while in the aspect of students cycle I with an average of 85.4% (good) and cycle II 95.2% (very good), c) Assessment of students in improving learning outcomes in cycle I obtained an average of 80.7 and cycle II with an average of 87.7. Based on these results it can be concluded that the Cooperative model of Team Game Tournament type can improve the learning outcomes of students in learning Pancasila Education. Future research could explore effective time management strategies in implementing game-based learning models to better align with formal learning schedules.

Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Model Type Team Game Tournament, Pancasila Education

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi. Pada saat observasi peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik di SD tersebut masih tergolong rendah dengan pembelajaran berpusat pada pendidik, metode yang digunakan bersifat monoton, rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta perencanaan yang disiapkan oleh pendidik yang belum maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan dari perencanaan, pelaksanaan serta hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* di SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) Modul ajar siklus I dengan rata-rata 84.25% (baik) dan siklus II 93.7% (sangat baik), b) Pelaksanaan pada aspek pendidik siklus I dengan rata-rata 87.8% (baik) dan siklus II 95.2% (sangat baik), sedangkan pada aspek peserta didik siklus I dengan rata-rata 85.4% (baik) dan siklus II 95.2% (sangat baik), c) Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 80.9 dan siklus II dengan rata-rata 87.7. berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi strategi manajemen waktu yang efektif dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan agar lebih sesuai dengan jadwal pembelajaran formal.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament*, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh

pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Kurikulum Merdeka menguatkan orientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi melalui penyederhanaan konten dan pemberian fleksibilitas, Kurikulum ini menguatkan praktik kurikulum berbasis konteks satuan pendidikan yang sudah diatur dalam kurikulum sebelumnya (Fauzi, 2022). Kurikulum ini menekankan pada konten yang penting, yang memungkinkan siswa memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan mengembangkan keterampilan (Salmiyanti & Desyandri, 2023). Tujuan kurikulum merdeka ini adalah perbaikan sumber daya manusia dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Vhalery et al., 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara resmi diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Mata Pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral yang bertujuan membentuk karakter peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Pendidikan Pancasila yakni sebagai Pendidikan nilai dan moral (Putri & Desyandri, 2024). Pembelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis dan logis serta keterampilan bermasyarakat pada peserta didik (Aurelia & Walidi, 2024).

Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Sebagaimana yang dikemukakan (Somayana, 2020) hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam suatu pembelajaran maka sangat di butuhkan peran besar dari pendidik khususnya dalam perencanaan pembelajaran yang akan disampaikan. Maka dari itu, salah satu cara pendidik membuat perencanaan pembelajaran yaitu dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran

yang tepat dan sesuai dengan kebijakan pendidikan (Aurelia & Walidi, 2024). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Harefa et al., 2022).

Berdasarkan hasil analisis modul ajar, observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 18 September dan 23 September 2024 di kelas IV SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajar Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi sebagai berikut :

Pertama, pada tahap perencanaan. Menurut Kemendikbud 2022 terdapat tiga komponen penting dalam penyusunan modul yaitu informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada modul yang penulis analisis terdapat beberapa masalah, yaitu: (1) Pada bagian informasi umum modul ajar, tidak disertakan kompetensi awal yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik sebelum mempelajari topik tertentu. (2) Metode yang digunakan dalam modul ajar kurang beragam, hanya terbatas pada ceramah dan penugasan, sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. (3) Modul ajar yang disusun oleh pendidik belum memuat dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran, (4) Modul ajar yang disusun oleh belum terdapat kisi kisi.

Kedua, pada proses pelaksanaan, (1) Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centre*) sehingga pembelajaran kurang melibatkan peserta didik dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. (2) Pada saat pembelajaran pendidik tidak terlihat menerapkan langkah-langkah yang sesuai pada model pembelajaran yang tertera pada modul ajar. (3) Dalam proses pembelajaran, hanya siswa yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi yang cenderung menonjol dan aktif berpartisipasi, sementara siswa dengan kemampuan akademis lebih rendah seringkali tidak ikut terlibat secara maksimal, (4) Minimnya kolaborasi antar siswa selama pembelajaran, sehingga interaksi antar siswa menjadi kurang optimal.

Ketiga, permasalahan yang penulis temukan berdampak pada peserta didik diantaranya, (1) Pembelajaran yang terlalu berpusat pada pendidik cenderung membuat proses belajar menjadi pasif bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, yang berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah., (2)

Ketika hanya siswa dengan kemampuan akademis tinggi yang menonjol dan aktif, siswa dengan kemampuan akademis yang lebih rendah cenderung kurang mendapatkan perhatian. Hal ini dapat menyebabkan mereka merasa kurang percaya diri dan bahkan kehilangan motivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran., (3) Minimnya kolaborasi antar siswa dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial dan keterampilan kerja sama., (4) Peserta didik belum memiliki tanggung jawab dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan penilaian Ujian Tengah Semester peserta didik diketahui bahwa dari 16 peserta didik masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Pendidik kelas IV di SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi menetapkan angka 79 untuk mengetahui peserta didik telah mencapai standar ideal Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau belum. Ternyata dari hasil UTS tersebut, terdapat 9 peserta didik (56,25%) yang belum mencapai ketuntasan. Dari 16 peserta didik hanya ada 7 orang yang mencapai ketuntasan. Artinya hanya ada 43,75% peserta didik yang tuntas. Permasalahan di atas harus segera di tindak lanjuti agar pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud.

Melihat kenyataan tersebut, maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar di kelas. Pemilihan model belajar yang tepat, yaitu model yang mampu membuat seluruh peserta didik terlibat dalam suasana pembelajaran menjadi salah satu solusinya. Pendidik dituntut tidak hanya menyampaikan materi secara tuntas, tetapi juga dituntut untuk dapat melakukan perubahan pada peserta didik. Oleh karena itu seorang pendidik harus mahir dalam menentukan dan memilih model serta media pembelajaran supaya pembelajaran tidak monoton dan peserta didik aktif dalam kelas (Aurelia & Walid, 2024).

Pembelajaran yang memberikan pengalaman menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan juga memungkinkan siswa belajar sambil bermain serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif adalah dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Piharani et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe 'TGT' (*Teams Games Tournament*) menurut (Adiputra & Heryadi, 2021) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan begitu model *Teams Games Tournament* adalah model yang sesuai diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila karena model ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam bekerja sama secara kelompok, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan adanya kerja sama yang baik, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang lebih interaktif ini pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif, meningkatkan pemahaman dan capaian akademis mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode *Teams Games Tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Eviliyanida, 2011).

Pemilihan dalam menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan pada karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sendiri, dimana model ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa, tanpa memandang perbedaan kemampuan akademis, untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran.. Sementara itu, pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada karakteristik TGT itu sendiri, yang menekankan pada siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi dapat menjadi sumber pengetahuan bagi teman-teman sekelompoknya, sedangkan siswa yang berkemampuan lebih rendah juga didorong untuk berpartisipasi aktif dengan cara-cara yang sesuai dengan kemampuannya. Shoimin (Ula & Jamilah, 2023) mengemukakan keunggulan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) ini yakni; 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena pendidik menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Untuk membuat model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih menarik, penulis memanfaatkan media Wordwall. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena Wordwall memiliki berbagai fitur menarik. Terdapat banyak fitur mendukung pembelajaran yang dapat dibuat pada aplikasi wordwall ini seperti kuis, teka-teki silang, mencari padanan kata, roda acak, anagram, cari kata, dan lain sebagainya (Surahmawan et al., 2021). Media wordwall dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Nanda et al., 2021).

Merujuk kepada hasil penelitian yang dilakukan oleh Naila Fairuza¹, Sholehuddin (2024) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kelas 1a SDN Pamulang Timur 02” menunjukkan hasil belajar peserta didik pada rekapitulasi pengetahuan dan keterampilan pada siklus I memperoleh tingkat keberhasilan kurang (D) dengan rata-rata 65,66% kemudian pada siklus ke II memperoleh tingkat keberhasilan baik (B) dengan rata-rata menjadi 85,25%.

Keberhasilan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga terlihat pada hasil penelitian Saragih, Wedyawati (2019) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran TGT untuk peningkatan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Pada hasil penelitian ini hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan mengalami peningkatan yang pesat dengan hasil pada siklus I dengan rata-rata 63,33 dengan predikat (D) dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata 90,90% dengan predikat (A) dan pada aspek sikap juga terdapat peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Dengan demikian terlihat peningkatan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Pada Materi Identitas Diri Menggunakan Model *Cooperative Tipe Team Games Tournament* Di Kelas IV SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas IV SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed method) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Putri & Desyandri, 2024). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik serta pendidik selama penelitian berlangsung, sementara pendekatan kuantitatif diterapkan dalam pengukuran hasil belajar peserta didik melalui tes dan evaluasi numerik.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi pembelajaran dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin. Model ini terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu penyajian materi, pembelajaran dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Selain itu, modul ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka juga disusun untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer yang mencatat seluruh aktivitas peserta didik dan pendidik.

Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, termasuk lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar pengamatan modul ajar, lembar wawancara, serta hasil tes dan non-tes untuk menilai perkembangan peserta didik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur guna mendapatkan perspektif mendalam mengenai pengalaman peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil pengamatan dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif untuk memahami dinamika interaksi dalam kelas, sementara analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui perhitungan nilai dan persentase ketuntasan belajar.

Pada tahap refleksi, hasil dari siklus pertama dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Jika hasil belajar peserta didik belum memenuhi target yang diharapkan, maka dilakukan perbaikan strategi pada siklus kedua. Siklus kedua dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berakhir ketika hasil belajar peserta didik

menunjukkan peningkatan yang signifikan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran setelah diterapkannya model *Cooperative tipe Team Game Tournament* (TGT). Peningkatan ini terlihat pada tiga aspek utama, yaitu kualitas modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan kualitas modul ajar dari siklus I ke siklus II mencerminkan efektivitas strategi pengembangan yang diterapkan. Pada siklus I, modul ajar memperoleh rata-rata sebesar 84,25%, yang dikategorikan sebagai baik. Kemudian, pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 93,7%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini dirancang dengan mempertimbangkan faktor-faktor utama yang berkontribusi terhadap perbaikan kualitas modul ajar.

Salah satu faktor penting adalah pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP) yang akurat merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan modul ajar yang efektif. Dengan memastikan bahwa setiap TP selaras dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, pendidik dapat menyusun modul ajar yang terstruktur serta berorientasi pada pencapaian kompetensi yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rindayati dalam (Madani et al., 2023), yang menyatakan bahwa CP berperan sebagai landasan dalam pengembangan kompetensi, yang kemudian disederhanakan menjadi TP dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Pemetaan CP yang tepat tidak hanya membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang sistematis, tetapi juga memastikan ketercapaian kompetensi peserta didik secara optimal.

Selain itu, pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik turut berperan dalam peningkatan kualitas modul ajar. Menyesuaikan sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif dan minat belajar peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang relevan dan menarik membuat materi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa karakteristik, kompetensi, dan minat peserta didik di setiap fase harus dipertimbangkan dalam pengembangan modul ajar.

Integrasi media digital seperti Wordwall dalam modul ajar juga memberikan variasi dalam penyampaian materi dan aktivitas pembelajaran. Wordwall memungkinkan

pembuatan permainan edukatif yang interaktif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Penggunaan media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Team Game Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi melalui kegiatan kelompok dan turnamen permainan, yang tidak hanya meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dinamis.

Terakhir, penerapan penilaian yang mengandung Kata Kerja Operasional (KKO) Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam modul ajar menantang peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Soal-soal HOTS mendorong peserta didik untuk memahami materi secara mendalam dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hotimah, 2023) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mendukung pembelajaran meliputi bahan pelajaran, pendidik, dan peserta didik, yang semuanya berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Secara keseluruhan, peningkatan kualitas modul ajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa strategi pengembangan yang diterapkan telah berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pemetaan CP ke TP yang akurat, pemilihan sumber belajar yang sesuai, integrasi media digital, penerapan model pembelajaran inovatif, dan penilaian yang menantang kemampuan berpikir kritis, modul ajar dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penyusunan perencanaan siklus I, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipertahankan, serta ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Beberapa deskriptor juga sudah muncul secara maksimal, seperti dalam perumusan tujuan pembelajaran, model pembelajaran, penilaian, serta identitas dari modul ajar itu sendiri. Tujuan pembelajaran yang baik mencakup empat aspek utama, yaitu *Audience*, *Behavior*, *Condition*, dan *Degree* (Pitasari & Febriyanti, 2023). Selain itu, perumusan tujuan pembelajaran juga telah menggunakan kriteria HOTS (*High Order Thinking Skills*). Tujuan pembelajaran berbasis HOTS merupakan tujuan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Penggunaan Kata Kerja Operasional (KKO) dalam penyusunan tujuan pembelajaran sangat menentukan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. KKO yang berasal dari level 3, yaitu C4 (*analyzing*), C5 (*evaluating*), dan C6 (*creating*), merupakan indikator utama dalam tujuan pembelajaran berbasis HOTS (Manik & Ngurah, 2020).

Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan dalam proses mencapai keberhasilan penelitian ini. Salah satu bentuk perbaikan yang dilakukan adalah penyempurnaan perumusan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, perumusan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi kriteria kata kerja operasional HOTS. Namun, setelah dilakukan refleksi bersama antara pendidik praktisi dan pendidik kelas IV, kesalahan tersebut tidak lagi terjadi dalam pertemuan kedua. Pada tahap ini, perumusan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan kata kerja operasional HOTS, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Selain itu, perbaikan juga terlihat dalam penyusunan kegiatan pembelajaran yang lebih jelas dan runtut. Penyempurnaan ini menunjukkan peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran dari siklus sebelumnya. Hal ini membuktikan pendapat Tryana et al. (2021), yang menyatakan bahwa refleksi merupakan upaya untuk mengkaji kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada pertemuan sebelumnya serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan tidak hanya berdampak pada struktur dan keteraturan kegiatan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pelaksanaannya. Refleksi yang dilakukan dalam setiap siklus memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi serta menyempurnakan strategi pembelajaran agar lebih optimal. Dampak positif dari perbaikan ini dapat terlihat pada peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran, baik dari aspek pendidik maupun peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan yang matang serta refleksi yang berkelanjutan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pendidikan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari efektivitas pelaksanaan pembelajaran, baik dari aspek pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran, di mana aspek pendidik meningkat dari rata-rata 87,8% (baik) pada siklus I menjadi 95,2% (sangat baik) pada siklus II. Sementara itu, pada aspek peserta didik, rata-rata meningkat dari 85,4% (baik) pada siklus I menjadi 95,2% (sangat baik) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan efektivitas proses belajar mengajar, yang selanjutnya dapat dianalisis melalui berbagai faktor yang memengaruhi hasil tersebut.

Peningkatan kinerja pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mencerminkan adaptasi dan pemahaman yang lebih baik terhadap strategi pembelajaran tersebut. Pendidik menjadi lebih terampil dalam memfasilitasi diskusi kelompok, mengelola waktu, dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran, yang ditandai dengan peningkatan skor kinerja dari siklus ke siklus (Sulistiyani, 2017).

Menurut Sulistiyani (2017), model TGT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, model TGT juga dapat membantu pendidik untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif.

Selain itu, model TGT memberikan alternatif bagi pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang variatif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan seperti rendahnya minat belajar siswa (Rahmawati, 2020). Menurut Rahmawati (2020), model TGT dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, karena mereka harus bekerja sama dan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2019), ditemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan, peningkatan kinerja pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mencerminkan adaptasi dan pemahaman yang lebih baik terhadap strategi pembelajaran tersebut. Model TGT dapat membantu pendidik untuk mengelola proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan motivasi siswa, dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada aspek peserta didik, peningkatan partisipasi dan keterlibatan menunjukkan bahwa mereka semakin nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Aktivitas yang variatif dan interaktif dalam TGT mendorong peserta didik

untuk lebih aktif berkontribusi dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sulistiyani, 2017).

Menurut Sulistiyani (2017), model TGT dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, model TGT juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, karena mereka harus bekerja sama dan berkompetisi dengan kelompok lain.

Selain itu, model TGT dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan cara menggabungkan permainan tim dan kompetisi akademik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2020). Menurut Rahmawati (2020), model TGT dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, karena mereka harus bekerja sama dan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan kinerja pendidik dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yusuf, 2022).

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan kinerja pendidik dan partisipasi peserta didik, yang berkontribusi langsung terhadap keberhasilan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran yang efektif dan inovatif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Model TGT juga memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan sosial melalui diskusi serta kompetisi yang sehat. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, pemahaman konsep menjadi lebih mendalam, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep dalam belajar, dimana hasil belajar ini dapat dilihat dari

kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran, yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial, dan emosional peserta didik (Suci et al., 2023). Keberhasilan ini umumnya diwujudkan dalam bentuk angka atau nilai yang mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut Susanto dalam (Ulfah & Arifudin, 2021), "Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar." Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman akademik, tetapi juga mencakup sikap serta keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Pada siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa belum semua peserta didik mencapai pemahaman yang optimal terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan analisis data, rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan di pertemuan pertama siklus I adalah 79,1 dengan kualifikasi cukup. Kemudian, pada pertemuan kedua siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,8 dengan kualifikasi baik. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat 7 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada pertemuan pertama dan 4 peserta didik pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbaikan dalam proses pembelajaran, masih diperlukan strategi yang lebih efektif untuk memastikan seluruh peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I menunjukkan adanya dampak dari tindakan yang telah dilakukan, namun masih terdapat komponen yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran dilakukan pada siklus II untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Perbaikan ini mencakup peningkatan kualitas metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, serta penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik.

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Evaluasi dilakukan pada tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berdasarkan hasil pengamatan menggunakan jurnal sikap, terjadi peningkatan dalam aspek afektif peserta didik, yang menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran. Sementara itu, pada aspek pengetahuan dan keterampilan, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 87,7 dengan kualifikasi baik. Hal ini

menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam siklus II lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan berbasis partisipasi aktif dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, disepakati bahwa penelitian cukup dilaksanakan hingga siklus II. Keputusan ini diambil melalui musyawarah antara peneliti dan observer, yaitu pendidik kelas IV, Kepala Sekolah SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi, serta rekan sejawat. Setelah mengamati perkembangan yang terjadi selama dua siklus, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model Cooperative Learning tipe Team Game Tournament telah berhasil dengan sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* di SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi dalam bentuk modul ajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penilaian modul ajar pada siklus I rata-ratanya 84.25% dengan kriteria baik (B). Semakin meningkat pada siklus II yaitu, 91.6% dengan kriteria sangat baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* di SD Negeri 12 Bukit Cangang Kota Bukittinggi mengalami peningkatan, ditinjau dari aspek pendidik pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan rata-rata persentase yang diperoleh adalah 87.8% dengan kriteria baik (B). Lebih meningkat lagi pada siklus II dengan presentase nilai 95.2% dengan kriteria sangat baik (SB). Sedangkan pada aktivitas peserta didik pada siklus I rata-rata persentase nilai 85.4% dengan kriteria baik (B). Lebih meningkat lagi pada siklus II dengan presentase nilai 95.2% dengan kriteria sangat baik (SB). Dengan hal ini, terlihat bahwa ada peningkatan dari kegiatan mengajar pendidik dan aktivitas peserta didik pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II.

2. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* di SD Negeri 12 Bukit Canggih Kota Bukittinggi pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata, yaitu 77.7% dan semakin meningkat pada siklus II dengan presentase nilai 88.8. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aurelia, E., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Menggunakan Model Pembelajaran Snowball *Journal of Basic Education Studies*, 7(1). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/9712>
- Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Fauzi, A. (2022). Implementasi kurikulum Merdeka di sekolah penggerak (Studi kasus pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar). *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18–22. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hotimah. (2023). Studi Literature: Analisis Konsep Pengembangan Modul Ajar Hypercontent Berbasis Multiplatform. *Journal on Education*, 06(01), 3005–3014.
- Madani, N., Sirait, J., & Oktavianty, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Kinematika Gerak Lurus Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 206. <https://doi.org/10.24127/jpf.v11i2.8626>
- Manik, P. S. S., & Ngurah, G. S. A. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 258–269. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/25336/15392>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Piharani, A. A., 1, S. D. A., & Kuryanto, M. S. (2024). *Pengaruh peningkatan hasil belajar model*. 09, 2139–2147.

- Putri, S. N. A., & Desyandri, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva Di Kelas IV SDN 12 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung. *Journal of Basic Education Studies*, 09(September). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/9712>
- Salmiyanti, S., & Desyandri, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pandangan Filsafat Idealisme. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 1371. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3379>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suci, D. R., Anita, Y., Walidi, A., & Akmal, A. U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Ulfah, & Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>