ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6218

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 064966 MEDAN

Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in Pancasila Education through the Team Game Tournament (TGT) Method among Grade V Students at SD Negeri 064966 Medan

Aulia Fitri[1], Suci Perwita Sari[2], Lindang Marturasi Pakpahan[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; [3]SD Negeri 064966 Medan
aulia.fitri01.af@gmail.com; suciperwita@umsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 5, 2025	Jun 1, 2025	Jun 12, 2025	Jun 17, 2025

Abstract

This study is motivated by the low student activity and learning outcomes in the subject of Pancasila Education among fifth-grade students at SD Negeri 064966 Medan, evidenced by minimal student participation and failure to meet the Minimum Competency Criteria (KKM). The objectives of the study are to (1) improve student learning activity and (2) enhance student learning outcomes in Pancasila Education. The research employed Classroom Action Research (CAR) over two cycles, involving the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of student activity, learning outcome tests, and documentation. Learning mastery increased from 21.60% of students meeting the criteria in the pre-cycle to 62.10% in cycle I, and further to 86.50% in cycle II. Observations of student learning activity also showed improvement, with average group scores progressively increasing from cycle I to cycle II. The implementation of the Team Game Tournament (TGT) method proved effective in actively engaging

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

students in learning and promoting more optimal learning outcomes. In conclusion, the TGT method can be applied as a teaching strategy to support the enhancement of student activity and learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: Team Game Tournament; Pancasila Education; Learning Outcomes; Student Activity; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 064966 Medan, yang ditunjukkan oleh minimnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan penelitian ini adalah: (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa dan (2) meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil belajar menunjukkan peningkatan dari 21,60% siswa tuntas pada prasiklus menjadi 62,10% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,50% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata nilai per kelompok yang terus membaik dari siklus I ke siklus II. Implementasi metode *Team Game Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Kesimpulannya, metode TGT dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Team Game Tournament*; Pendidikan Pancasila; Hasil Belajar; Aktivitas Siswa; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Guru memiliki tanggung jawab agar pembelajaran yang diberikan dapat berhasil dengan baik (Narimo et al., 2019). Keberhasilan ini banyak bergantung kepada usaha guru membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak (Pou, 2023).

Berdasarkan hasil refleksi diri dari pengalaman mengajar pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 064966 Medan Kec. Medan Perjuangan diperoleh data sebagai berikut: (1) kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi dalam ceramah

maupun tanya jawab oleh guru dikarenakan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; (2) metode yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih menitik beratkan pada penanaman informasi/konsep-konsep yang dipelajari, diberitahukan atau disajikan dengan ceramah saja, sehingga anak merasa jenuh terlihat dari tidak antusisnya siswa dalam proses belajar mengajar; (3) dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa belum bisa diarahkan dalam belajar mandiri. Dari hasil evaluasi proses pembelajaran di atas ternyata belum memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode yang kurang menarik perhatian siswa. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan tindakan perbaikan sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidkan Pancasila di SD Negeri 064966 Medan Kec. Medan Perjuangan agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Dalam usaha untuk meningkatkan keaktifan dan kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran bisa dengan menggunakan salah satu model dari pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), yaitu suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Nuryanti, 2019).

Model pembelajaran team game tournament (TGT) yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain di dalam kelompoknya. Oleh karenanya dengan adanya interaksi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga dalam hasil belajar mereka (Lombu, 2020). Model pembelajaran TGT ini sesuai bila diterapkan pada siswa Sekolah yang merupakan anak didik usia kecil hingga remaja yang memiliki kecenderungan suka berkelompok dan memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri yang tinggi (Astuti et al., 2022). Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran TGT siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja secara berkelompok, dan semua siswa dari semua

tingkatan kemampuan awal memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya. Selain itu, dalam pembelajaran dengan metode TGT ini latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya agar dapat memenangkan turnamen (Juwita et al., 2017). Melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki pembelajaran selama ini dengan mengunakan metode Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan. Fokus penelitian ini adalah metode Team Game Tournament (TGT) pada pelajaran PPKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode TGT.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan tahun pelajaran berjalan, yang terdiri dari 37 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus mulai tanggal 14 April 2025 sampai pada tanggal 26 April 2025

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas siswa, instrumen penilaian hasil belajar, dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis TGT. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dirancang dengan menerapkan metode TGT. Metode ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-

kelompok kecil yang heterogen, pemberian materi melalui diskusi kelompok, dan kegiatan turnamen antar kelompok yang mendorong persaingan sehat dan penguatan materi (Juwita et al., 2017). Observasi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati meliputi partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Sementara itu, hasil belajar siswa diukur melalui tes yang diberikan di akhir setiap siklus.

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengevaluasi kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan tindakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan strategi untuk meningkatkan validitas data melalui pembandingan dan verifikasi dari berbagai sumber atau teknik yang berbeda (Lexy J Moleong, 2018). Dalam penelitian ini digunakan triangulasi sumber. Data diperoleh dari berbagai sumber, yaitu siswa, guru, dan kolaborator. Pendapat atau tanggapan dari ketiga pihak ini dibandingkan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi yang terjadi di lapangan. Kolaborator dalam hal ini berperan sebagai pengamat dan pemberi umpan balik selama proses tindakan berlangsung.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidkan Pancasila siswa di kelas V melalui penerapan metode Team Game Tournament (TGT) dengan bantuan media. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 064966 Medan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus mulai tanggal 14 April 2025 sampai pada tanggal 26 April 2025. Adapun Jumlah seluruh siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan berjumlah 37 orang siswa.

PraSiklus

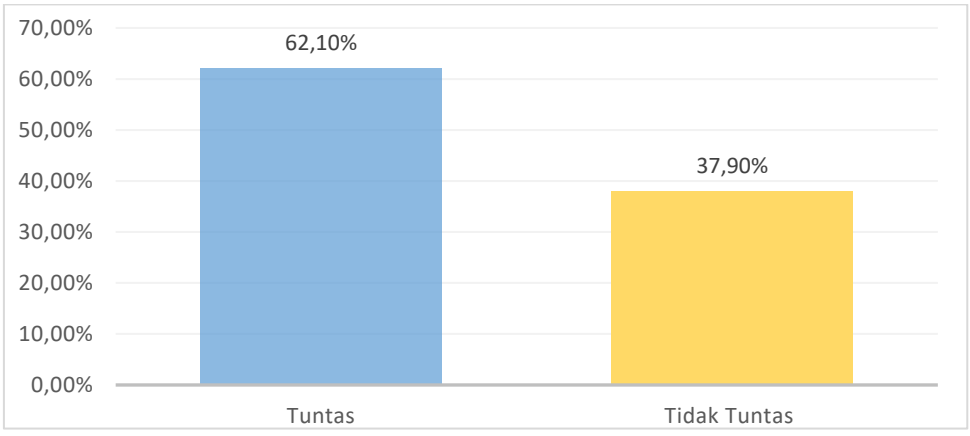
1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan semua kegiatan antara lain menentukan jadwal penelitian, menetapkan kompetensi dasar yang akan diajarkan, menyusun modul ajar secara lengkap dan sistematis antara peneliti bersama dengan guru pamong.

2. Pelaksanaan

Dalam tahapan ini, PTK dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang ditentukan yang terdiri dari: (1) Kegiatan Pendahuluan dilaksanakan untuk memberi pengetahuan awal dan merangsang minat belajar peeserta didik, (2) Kegiatan inti ini meliputi kegiatan menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan informasi tersebut, dan (3) kegiatan penutup adalah kegiatan yang menyimpulkan isi materi pelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran, dan menentukan tindakan yang dilakukan selanjutnya terkait materi yang diajarkan.

Pada tahap prasiklus, guru melakukan tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup, materi prasiklus "mendeskripsikan pengertian hak dan kewajiban". Kegiatan pendahuluan yang dilakukan meliputi kegiatan guru memberikan orientasi berupa penyampaian sekilas tentang materi sebelumnya. Materi sebelumnya ini selanjutnya dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari hari itu. Selain kemampuan menggali informasi, siswa juga diharapkan mampu menyimpulkan hasil belajar. Teknik yang digunakan dalam hal ini adalah dengan menagunakan metode Ceramah, Tanya Jawab dan penugasan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum 75.



Grafik.1. Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 064966 Medan

Dari grafik 1 dapat dilihat hasil belajar siswa pada prasiklus diperoleh 8 orang tuntas belajar atau sekitar 21.60% dan 29 orang atau sekitar 70.40% tidak tuntas belajar. Hasil dari refleksi yang dilakukan peneliti dengan rekan sejawat yang melakukan observasi ditemukan beberapa kelemahan: 1) metode yang digunakan yaitu penugasan ternyata siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan; 2) ketika guru mengajar dengan metode ceramah terlihat siswa kebanyakan bosan dengan ceramah guru; 3) ketika guru mengajukan pertanyaan siswa tidak menjawab pertanyaan guru, sehingga guru mengambil inisiatif untuk menjawab pertanyaannya. Untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064966 Medan maka diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT)pada siklus I.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti memperoleh data dari prasiklus berupa masukkan untuk perbaikan siklus I kemudian menentukan jadwal penelitian, menetapkan kompetensi dasar yang akan diajarkan, menyusun modul ajar, lembar instrumen pengamatan kegiatan pembelajaran, dan lembar penilaian.

1. Pelaksanaan

Dalam tahapan ini, PTK dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang ditentukan yang terdiri dari: (1) Kegiatan pendahuluan dilaksanakan untuk memberi pengetahuan awal dan merangsang minat belajar siswa, (2) Kegiatan inti ini meliputi kegiatan menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan informasi tersebut, dan (3) kegiatan penutup adalah kegiatan yang menyimpulkan isi materi pelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran, dan menentukan tindakan yang dilakukan selanjutnya terkait materi yang diajarkan.

2. Observasi

Observasi terstruktur ditandai dengan perekaman data yang relatif sederhana, berhubung dengan telah tersedianya format yang relatif rinci. Dengan format yang relatif rinci itu, pengamat tinggal membubuhkan tanda cacah (*tallies*) atau tanda-tanda lain sehingga segala yang teramati terekam dengan rapi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok asal maupun dalam permainan, peneliti mengamati keaktifan siswa dalam kelompok belajarnya dan membubuhkan tanda cacah sesuai dengan kategori pada lembar observasi.

3. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul oleh observer pada siklus I baik itu aktivitas guru dan siswa untuk didiskusikan dimana kelebihan dan kekurangan untuk perbaikan disiklus II untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pada Siklus I guru melakukan tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup, materi siklus I "mendeskripsikan pengertian Hak dan Kewajiban" Kegiatan pendahuluan yang dilakukan meliputi kegiatan guru memberikan orientasi berupa penyampaian sekilas tentang materi sebelumnya. Materi sebelumnya ini selanjutnya dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari hari itu. Selain kemampuan menggali informasi, siswa juga diharapkan mampu menyimpulkan hasil belajar. Teknik yang digunakan dalam hal ini adalah dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan Kriteria Ketuntasan Minimum 75, data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Sikus I Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 064966 Medan

No	Nama Kelompok	Kriteria								Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Medan	65	75	77	75	77	65	75	70	72,3%
2	Binjai	67	76	80	77	80	70	82	70	75,2%
3	Langkat	66	75	75	76	76	66	77	66	72,1%
4	Serdang Bedagai	65	77	67	75	70	70	70	65	69,8%
5	TebingTinggi	50	75	70	70	75	75	70	73	69,7%
6	Karo	55	77	74	75	70	73	75	70	71,1%

Keterangan

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat
2. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (meyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok)
3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen
4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru)
5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok
6. Hubungan siswa dengan siswa lain selamapembelajaran (dalam kerja kelompok)
7. Interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran
8. Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok.

Dari tabel 1 diatas maka dapat dilihat bahwa dari enam kelompok yang ada, hanya satu kelompok yang memenuhi kriteria KKM dengan nilai rata-rata 75,2%. Sedangkan kelomok lainnya berada di angka 69,7% hingga 72,3%. Artinya dari siswa dikelas maka hanya sedikit sekali yang mampu mencapai hasil diatas ketuntasan dalam belajar.

Siklus II

1. Perencaaan

Pada tahap ini peneliti memperoleh data dari siklus I, berupa masukkan untuk perbaikan siklus II kemudian menentukan jadwal penelitian, menetapkan kompetensi dasar yang akan diajarkan, menyusun modul ajar, lembar instrumen pengamatan kegiatan pembelajaran, dan lembar penilaian.

2. Pelaksanaan

Dalam tahapan ini, PTK dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang ditentukan yang terdiri dari: (1) Kegiatan pendahuluan dilaksanakan untuk memberi pengetahuan awal dan merangsang minat belajar siswa, (2) Kegiatan inti ini meliputi kegiatan menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan informasi tersebut, dan (3) kegiatan penutup adalah kegiatan yang menyimpulkan isi materi pelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran, dan menentukan tindakan yang dilakukan selanjutnya terkait materi yang diajarkan.

3. Observasi

Observasi terstruktur ditandai dengan perekaman data yang relatif sederhana, berhubung dengan telah tersedianya format yang relatif rinci. Dengan format yang relatif rinci itu, pengamat tinggal membubuhkan tanda cacah (*tallies*) atau tanda-tanda lain sehingga segala yang teramati terekam dengan rapi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok asal maupun dalam permainan, peneliti mengamati keaktifan siswa dalam kelompok belajarnya dan membubuhkan tanda cacah sesuai dengan kategori pada lembar observasi.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul oleh observer pada siklus II baik itu aktivitas guru dan siswa untuk didiskusikan dimana kelebihan dan kekurangan untuk perbaikan disiklus berikutnya jika diperlukan.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Sikus II Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 064966 Medan

No	Nama Kelompok	Kriteria								Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Medan	75	78	76	80	77	78	75	76	77,0%
2	Binjai	78	82	80	83	82	80	83	82	81,5%
3	Langkat	76	77	75	78	74	75	74	73	75,3%
4	Serdang Bedagai	75	76	77	75	76	78	77	75	76,2%
5	TebingTinggi	78	80	81	79	77	78	78	79	78,17%
6	Karo	78	79	78	80	78	78	79	77	77,8%

Keterangan

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat
2. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (meyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok)
3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen
4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru)
5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok
6. Hubungan siswa dengan siswa lain selamapembelajaran (dalam kerja kelompok)
7. Interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran
8. Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok.

Dari tabel 2 diatas maka dapat dilihat bahwa dari enam kelompok yang ada, bahwa semua kelompok secara rata-rata sudah mampu mencapai nilai batas KKM yakni 75. Kelompok dengan nama "kelompok medan rerata 77%; kelompok binjai rerata 81,5%; kelompok langkat rerata 75,3%; kelompok serdang bedagai 76,2%; kelompok tebingtinggi 78,1,7% dan kelompok karo 77,8%". Sedangkan dari hasil belajar berdasarkan peorangan pada prasiklus diperoleh 8 orang tuntas belajar atau sekitar 21.60% dan 29 orang atau sekitar 70.40% tidak tuntas belajar; meningkat pada Siklus I menjadi diperoleh 23 orang tuntas belajar atau sekitar 62,10 % dan 14 orang atau sekitar 37,90% tidak tuntas belajar; dan pada siklus II meningkat menjadi 32 orang tuntas belajar atau sekitar 86,50% dan 5 orang atau sekitar 13,50% tidak tuntas belajar

PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila atau biasanya dikenal sebagai PPKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa sejak dini (Asril et al., 2023). Namun dalam praktiknya, pembelajaran ini sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena penyampaian materi yang cenderung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian oleh Santi, ditemukan bahwa diawal penelitian lebih dari 60% siswa menyatakan PPKn adalah pelajaran yang membosankan. Penyebab utamanya adalah karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat verbalistik dan berpusat pada hafalan, bukan pada pemahaman nilai (Risnawati & Fasha, 2021). Selain itu, berdasarkan hasil Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) tahun 2020 hingga 2022, rata-rata nilai PPKn nasional siswa sekolah dasar hanya mencapai 62,5 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dan kewarganegaraan masih lemah (Katiasih, 2018). Padahal materi PPKn merupakan salah satu materi yang penting berkaitan dengan Negara, sehingga wajib diketahui oleh semua siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Begitupula, berdasarkan observasi awal di kelas V SD Negeri 064966 Medan, ditemukan bahwa siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif, dan sebagian besar nilai yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dilihat secara data hasil belajar siswa pada prasiklus diperoleh 8 orang tuntas belajar atau sekitar 21.60% dan 29 orang atau sekitar 70.40% tidak tuntas belajar. Hasil dari refleksi yang dilakukan peneliti dengan rekan sejawat yang melakukan observasi ditemukan beberapa kelemahan: 1) metode yang digunakan yaitu penugasan ternyata siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan; 2) ketika guru mengajar dengan metode ceramah terlihat siswa kebanyakan bosan dengan ceramah guru; 3) ketika guru mengajukan pertanyaan siswa tidak menjawab pertanyaan guru, sehingga guru mengambil inisiatif untuk menjawab pertanyaannya. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode Team Game Tournament (TGT), salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. TGT adalah sebuah model dalam pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain di dalam kelompoknya

(Adiyono et al., 2023). Metode ini menekankan kerja sama tim, diskusi kelompok, dan kompetisi melalui permainan yang edukatif (Astuti et al., 2022). Pendekatan ini diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila. Sehingga dengan meningkatnya pemahaman nantinya akan berdampak pada aktivitas an hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan siklus I, metode TGT mulai diterapkan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen. Masing-masing kelompok diberikan materi dan soal diskusi, yang kemudian diakhiri dengan turnamen antar anggota kelompok. Dari hasil observasi, terjadi peningkatan aktivitas siswa dibandingkan dengan kondisi awal, namun belum merata di semua kelompok. Hasil belajar pada siklus I juga menunjukkan peningkatan, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Hasil data pengujian dari enam kelompok yang ada, hanya satu kelompok yang memenuhi kriteria KKM dengan nilai rata-rata 75,2%. Sedangkan kelompok lainnya berada di angka 69,7% hingga 72,3%. Artinya dari 37 siswa dikelas maka hanya sedikit sekali yang mampu mencapai hasil diatas ketuntasan dalam belajar, dan belum mampu mencapai setengah dari jumlah siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan siswa terhadap materi sebelum mengikuti turnamen, serta belum maksimalnya manajemen waktu dan peran guru sebagai fasilitator. Maka tidak heran, Studi oleh Mulyadi menunjukkan bahwa sebanyak 68% guru PPKn masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama, tanpa melibatkan pendekatan kontekstual atau partisipatif, Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penelitian selanjutnya Mulyadi memberikan gambaran metode yang lebih efektif (Mulyadi, 2022).

Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti memberikan pendampingan yang lebih intensif dalam diskusi kelompok, memperjelas aturan turnamen, dan memperbaiki sistem skor agar lebih adil dan memotivasi siswa. Materi juga disajikan dalam bentuk lebih menarik seperti gambar, cerita, dan contoh kehidupan sehari-hari yang kontekstual. Pada siklus II, terlihat peningkatan signifikan dalam hal keaktifan siswa. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi, menunjukkan antusiasme saat turnamen, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Ini menunjukkan bahwa metode TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil data semua kelompok secara rata-rata sudah mampu mencapai nilai batas KKM yakni 75. Kelompok dengan nama "kelompok medan rerata 77%;

kelompok binjai rerata 81,5%; kelompok langkat rerata 75,3%; kelompok serdang bedagai 76,2%; kelompok tebingtinggi 78,1,7% dan kelompok karo 77,8%". Dari hal tersebut menunjukkan bahwa di siklus II ini mengunakan perubahan pembelajaran dengan Team Game Tournament (TGT) yang terstruktur dan juga dengan didukung media pembelajaran secara terus menerus mampu menaikkan hasil nilai dan aktivitas siswa.

Peningkatan ini juga didukung oleh hasil observasi kolaborator yang mencatat adanya perubahan perilaku belajar siswa, seperti semangat belajar yang lebih tinggi, keberanian bertanya, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan tanggung jawab individu dan kelompok (Sulistyo & Mediatati, 2019). Sehingga tidak heran dari hasil belajar berdasarkan peorangan meningkat, dimana pada prasiklus diperoleh 8 orang tuntas belajar atau sekitar 21.60% dan 29 orang atau sekitar 70.40% tidak tuntas belajar; meningkat pada Siklus I menjadi diperoleh 23 orang tuntas belajar atau sekitar 62,10 % dan 14 orang atau sekitar 37,90% tidak tuntas belajar; dan pada siklus II meningkat menjadi 32 orang tuntas belajar atau sekitar 86,50% dan 5 orang atau sekitar 13,50% tidak tuntas belajar Akan tetapi pada siklus II ini 5 orang yang tidak tuntas sudah mencapai angka 70 sehingga tidak terlalu jauh dari KKM.

Dengan diterapkannya metode TGT, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas dalam kompetisi yang nantinya akan membentuk karakter yang kuat dan bermamfaat. Aspek afektif dan psikomotor siswa juga berkembang melalui interaksi yang positif di dalam kelompok. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti TGT sangat relevan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan. Pembelajaran tidak harus selalu serius dan konvensional, tetapi dapat dikemas melalui aktivitas yang menyenangkan namun bermakna. Dan hal ini didukung oleh penelitian lainnya di berbagai tingkat berbeda seperti penelitian Hary bahwa metode TGT itu bisa diterapkan di semua jenjang, termasuk di sekolah menengah pertama dalam mata pelajaran lainnya (Putra et al., 2017). Begitupula dari segi karakter, bahwa karakter siswa dapat terbentuk dari berbagai hal termasuk lingkungan, budaya, keluarga dan lainnya yang dilakukan dan membuat senang (Mujtahid et al., 2023).

Berdasarkan seluruh hasil yang diperoleh dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode Team Game Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di kelas-kelas lain, khususnya dalam pembelajaran yang bertujuan menumbuhkan nilai-nilai sosial dan kebangsaan. Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, penerapan metode Team Game Tournament (TGT) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus monoton dan berpusat pada guru, melainkan dapat dilakukan dengan pendekatan kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan meningkatnya aktivitas siswa, pembelajaran menjadi lebih hidup dan memfasilitasi berkembangnya keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab kelompok. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa melalui metode TGT memberikan bukti bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dapat berdampak signifikan terhadap penguasaan materi. Implikasi ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penerapan Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa Mata Pelajaran Pembelajaran PPKn Melalui Metode *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan Tahun, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar pada Prasiklus diperoleh 8 orang tuntas belajar atau sekitar 21.60% dan 29 orang atau sekitar 70.40% tidak tuntas belajar. Kemudian pada Siklus I menjadi diperoleh 23 orang tuntas belajar atau sekitar 62,10 % dan 14 orang atau sekitar 37,90% tidak tuntas belajar. Dengan menggunakan metode TGT Pada siklus II meningkat menjadi 32 orang tuntas belajar atau sekitar 86,50% dan 5 orang atau sekitar 13,50% tidak tuntas belajar. Sedangkan berdasarkan observasi hasil kelompok aktivitas belajar siswa diperoleh siklus I, kelompok dengan nama "kelompok medan rerata 77%; kelompok binjai rerata 81,5%; kelompok langkat rerata 75,3%; kelompok serdang bedagai 76,2%; kelompok tebingtinggi 69,7% dan kelompok karo 71,1%. Sedangkan jika mengunakan TGT aktivitas belajar siswa diperoleh siklus II dengan perolehan sebagai

berikut, kelompok dengan nama "kelompok medan rerata 77%; kelompok binjai rerata 81,5%; kelompok langkat rerata 75,3%; kelompok serdang bedagai 76,2%; kelompok tebingtinggi 78,1,7% dan kelompok karo 77,8%. Berdasarkan seluruh hasil yang diperoleh dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode Team Game Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kontribusi penelitian ini dalam hal pengetahuan secara umum terdapat dua hal yaitu 1) Secara empiris, metode TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, serta menunjukkan tanggung jawab dalam tugas kelompok. Ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis tim dan turnamen mampu merangsang keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial. 2) penelitian ini juga memberikan bukti bahwa strategi pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan minim partisipasi. Implikasi praktisnya, guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi proses pembentukan pemahaman melalui kerja tim.

Rekomendasi untuk menyempurnakan dan juga melengkapi penelitian ini selanjutnya meliputi: 1) Perluasan subjek dan konteks penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk diterapkan pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda, misalnya pada kelas IV atau VI, atau bahkan di tingkat SMP. Hal ini bertujuan untuk mengetahui konsistensi efektivitas metode TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di berbagai level pendidikan dan mata pelajaran lain yang bersifat kognitif maupun afektif. 2) Penggunaan metode tgt dengan penguatan media pembelajaran. Penelitian berikutnya dapat mengombinasikan metode TGT dengan media pembelajaran interaktif, seperti video edukatif, animasi, atau platform digital. Kombinasi ini diharapkan dapat semakin meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta mengoptimalkan penerapan model TGT di era digital. 3) Pendalaman terhadap aspek afektif dan sosial. Disarankan agar penelitian lanjutan tidak hanya fokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga meneliti lebih dalam dampak metode TGT terhadap perkembangan sikap, kerja sama, empati, dan keterampilan sosial siswa. Hal ini penting mengingat Pendidikan Pancasila juga menekankan nilai-nilai karakter dan pembentukan kepribadian siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P. (2023). THE APPLICATION OF THE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL IN INCREASING STUDENT INTEREST IN LEARNING. *Proceding Internasional Conference Education*, *1*(1), 492. https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5650

Asril, A., Jaenam, J., Syahrizal, S., Armalena, A., & Yuherman, Y. (2023). Peningkatan Nilai-Nilai Demokrasi dan Nasionalisme Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIMPS: Jurnal Education, Sosial Science*, *8*(315). https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/25109

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(2), 195–218. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Juwita, L., Sari, N. P. W. P., & Septianingrum, Y. (2017). The Effect of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation and Achievement. *INDONESIAN NURSING JOURNAL OF EDUCATION AND CLINIC (INJEC)*, *2*(2), 154. https://doi.org/10.24990/injec.v2i2.142

Katiasih, P. (2018). PERSEPSI SISWA SMP NEGERI 1 SUKASADA TERHADAP TIDAK DIMASUKKANNYA MATA PELAJARAN PKn DALAM UJIAN NASIONAL. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *6*(1), 76. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/22061

Lexy J Moleong. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Lombu, A. (2020). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Melalui Model Team Game Tournament. *Jurnal Global Edukasi*, *3*(5), 249–254. https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/502.

Mujtahid, Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., & Maulana, H. F. (2023). Educational values in Eid culture of Javanese society in Malang and Jember. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *6*(4), 2599–2473. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/almada.v6i4.4225

Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(10), 4537–4543. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048

Narimo, S., Hastuti, D. D., & Sutopo, A. (2019). Konsekuensi Tanggung Jawab dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal VARIDIKA*, *30*(2), 1–6. https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7568

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jassi Anakku: Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, *20*(1), 40–51. https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/22711.

Pou, S. A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Bagi Peserta Didik Kelas VI SDN 5 Bulango Selatan Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share. *Normalita: Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 90–100. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/JN/article/view/1849.

Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, P. S. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *6*(3), 178. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/20854

Risnawati, S., & Fasha, L. H. (2021). PAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TALKING STICK MELALUI PEMBELAJARAN PPKN PADA KELAS IV SDN MELONG MANDIRI 2. *COLLASE: Creative Of Learning Education*, *4*(3), 176. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5268

Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *2*(2), 233. https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913