

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 120 SUKAMAJU KOTA JAMBI

Shavira Kurnia Finestika¹, Yanti Fitria², Reinita³, Hana Shilfia Iraqi⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: finestikashavira@gmail.com

Article History

Received: 23-04-2025

Revision: 03-05-2025

Accepted: 06-05-2025

Published: 08-05-2025

Abstract. This study aims to describe how to improve student learning outcomes in Pancasila education learning using the Team Games Tournament model assisted by the Book Creator application in class IV SDN 120 Suka Maju, Jambi City. This type of research is classroom action research (CAR) using two types of approaches, namely qualitative and quantitative approaches. This research was carried out in two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were class teachers as observers, researchers as practitioners or teachers, and 25 class IV students of SDN 120 Suka Maju, Jambi City. Data collection techniques in the form of observation analysis, tests and non-tests. The resulting data was analyzed in a quantitative descriptive manner. The results of the study showed that: First, the cycle I teaching module obtained an average of 85.4% (B), increasing in cycle II to 95.83% (SB). Second, the results of the implementation of the teacher aspect of cycle I obtained an average of 83.93% (B), increasing in cycle II to 96.42% (SB). Third, the results of the implementation of the student aspect of cycle I obtained an average of 82.14% (B), increasing in cycle II to 96.42% (SB). Fourth, the learning outcomes of students in cycle I obtained an average of 77.6 (C), increasing in cycle II to 91.5 (SB).

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, TGT Model, Book Creator

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Book Creator* di kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data berupa analisis pengamatan atau observasi, tes dan non tes. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 85,4% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 83,93% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 82,14% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Keempat, hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 77,6 (C), meningkat pada siklus II menjadi 91,5 (SB).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model, TGT, *Book Creator*

How to Cite: Finestika, S. K., Fitria, Y., Reinita., & Iraqi, H. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Book Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 120 Sukamaju Kota Jambi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 2801-2808. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3035>

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan suatu perangkat atau suatu system rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang dapat menjadi pedoman bagi pendidik untuk proses pembelajaran. Saat ini kurikulum kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sangat berfokus pada pencapaian hasil belajar yang dilakukan secara nyata yaitu dengan pencapaian pada pengetahuan perilaku peserta didik, kemampuan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik (Suryaman, 2020). Kurikulum merdeka memiliki sifat yang luwes dan fleksibel. Perencanaan konsep kurikulum merdeka ini pada dasarnya merupakan inovasi pembelajaran untuk mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Perubahan kurikulum tentunya tidak dapat dihindari dan dilewati, namun harus selalu dijalani dan disesuaikan dengan kebutuhan juga prinsip (Sadewa, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan pengetahuan, kepribadian, dan keterampilannya, sehingga dapat berkontribusi positif kepada masyarakat, negara, dan bangsa. (Rachman et al., 2021). Pendidikan Pancasila pada dasarnya adalah pembelajaran yang penting didalam membentuk sebuah warga negara yang hidup untuk selaras dengan Pancasila dan UUD 1945. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik seharusnya dituntut untuk antusias dan aktif dalam belajar. Namun sampai saat ini kenyataanya masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dan antusias dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik yang membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan. Kurangnya antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Pendidikan Pancasila dapat terjadi karena faktor lingkungan belajar seperti media dan perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, juga kondisi kelas dan waktu pembelajaran yang dilaksanakan, untuk itu guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas membuat suasana baru agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam belajar (Pujilestari & Susila, 2020). Pendidikan Pancasila di sekolah memiliki tujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki sikap, pemikiran, dan tindakan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Secara kurikuler pada dasarnya Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Belajar tahun 2022, mengakomodasi isi nilai Pendidikan Pancasila sekaligus juga Pendidikan Kewarganegaraan.

Pada saat sekarang ini, peserta didik berada di era berkembangnya teknologi informasi, hal ini dibuktikan dengan sudah terbiasanya peserta didik sekolah dasar dalam menggunakan perangkat komputer, laptop, smartpone, dan lainnya dalam aktivitas sehari hari (Anita et al., 2022). Maka peserta didik akan lebih senang dan aktif dalam poses pembelajaran yang

diterapkan berbasis teknologi dibandingkan hanya memakai buku paket pelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Reinita et al., 2020). Media pembelajaran dapat menjadi pendorong untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Andriani & Eliyasni, 2022). Oleh karena itu media pembelajaran hendaknya diterapkan dalam mata pelajaran terutama dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pelaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan media berupa buku siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pembelajaran konvensional, guru masih menggantungkan pada buku teks, materi yang disampaikan sesuai dengan urutan isi buku teks. Oleh karena itu, meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan model sangat penting untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan beberapa permasalahan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: (1) Peserta didik kurang terbiasa untuk menggali sendiri pengetahuan dalam pembelajaran; (2) Peserta didik kurang terlatih dalam bekerja sama di dalam kelompok; (3) Peserta didik kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung, (4) Tidak terdapat kegiatan pembelajaran secara berkelompok; (5) Peserta didik bermain dan tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, tentu terdapat pengaruh dari guru saat proses pembelajaran di kelas. Saat observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, permasalahan yang terlihat dari guru adalah: (1) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan karakteristik peserta didik; (2) Guru masih terkendala dalam pengenalan masalah-masalah nyata yang dekat dengan lingkungan peserta didik; (3) Guru belum menggunakan media baik itu konkret maupun digital pada saat proses pembelajaran berlangsung; (4) Guru melakukan proses pembelajaran tidak sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Sebagian peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hanya terdapat dari 25 orang jumlah peserta didik yang tuntas 40% dan peserta didik yang tidak tuntas 60% untuk nilai formatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun solusi dari permasalahan yang sesuai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan yaitu menggunakan model TGT berbantuan *Book Creator*, kelebihan model TGT ini peserta didik akan terlibat aktif dan antusias secara berkelompok pada saat pembelajaran dan model ini juga melibatkan permainan yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Sedangkan keunggulan *Book Creator* ini yaitu di dalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta *Book Creator* ini bisa menampilkan gambar, video, link dan suara.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ummu dan Nur Azmi (2023) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournament* di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian RPP siklus I menghasilkan skor rata-rata 83,32% (B), dan skor siklus II meningkat menjadi 97,22% (SB). Rata-rata tingkat keterlibatan guru sebesar 80,35% (B) pada siklus I, meningkat menjadi 96,42% (SB) pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa memiliki nilai rata-rata 80,35% (B) pada siklus I dan meningkat menjadi rata rata 96,42% (SB) pada siklus II. Dari sini dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V di SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang.

Kemudian penelitian yang dilakukan Faizal, Vivi & Endang (2024) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* pada Siswa SD. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan pada pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra-siklus didapati presentase ketuntasan 44,44%, pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 55% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan presentase ketuntasan 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dalam Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournamnet* (TGT) berbantuan aplikasi *book creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 120/VIII Suka Maju Kota Jambi.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah aktivitas untuk menginvestigasi subjek sesuai dengan aturan tertentu guna mendapatkan informasi berguna, dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas (Nurgiansah, Pratama, et al., 2021). Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif dengan melakukan tindakan- tindakan tertentu untuk menyempurnakan dan memperbaiki praktik pembelajaran di kelas guna meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 pendekatan

yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian kualitatif itu membahas tentang definisi, ciri-ciri, metafora, simbol, dan konsep lain yang terkait dengan penjelasan. Peneliti kualitatif digunakan untuk mengamati peristiwa dalam proses pembelajaran di kelas dan penelitian kuantitatif itu melibatkan angka dan pengukuran.

Penelitian ini dilaksanakan di semester II Tahun Ajaran 2024/2025 di kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi. Penelitian ini dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang berjumlah 25 orang peserta didik, dengan 10 peserta didik laki-laki dan 15 orang peserta didik perempuan. Penelitian ini menargetkan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Kemudian pada prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Perencanaan dilakukan dengan membuat modul ajar menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *book creator* dilakukan dengan Pelaksanaan menerapkan sintaks model *Team Games Tournament* berbantuan *book creator* selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran terkait aspek peserta didik dan guru. Refleksi dilakukan diakhir pembelajaran bersama wali kelas terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk data penelitian ini berupa hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran, tes dan non tes serta dokumentasi proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *book creator* sedangkan instrument penelitian ini terdiri dari lembar pengamatan aspek modul ajar, guru dan peserta didik. Data yang dihasilkan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Semester II tahun ajaran 2024/2025. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi (guru), sedangkan guru kelas IV, kepala sekolah dan guru penggerak sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dibagi 2 siklus, Dimana siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan.

Siklus 1 dilaksanakan pada 22 Januari dan 31 Januari 2025. Penilaian modul ajar pada siklus I pertemuan I diperoleh presentase 83,3%. Adapun hasil penelitian siklus I pertemuan I pada aktivitas guru, guru melaksanakan 22 dari 28 indikator dengan presentase 78,58% dengan predikat cukup (C). Sedangkan pada aktivitas peserta didik melaksanakan 21 dari 28 indikator dengan presentase 75% dengan predikat cukup (C). Lalu hasil penelitian siklus I pertemuan II

pada modul ajar meningkat dengan presentase 87,5%. Pada aktivitas guru, melaksanakan 25 dari 28 indikator dengan presentase 89,28% dengan predikat baik (B). Sedangkan pada aktivitas peserta didik melaksanakan 25 dari 28 indikator dengan presentase 89,28% dengan predikat baik (B). Lebih lanjut, hasil penelitian tes evaluasi peserta didik pada siklus I pertemuan I diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik 72%. Dengan jumlah peserta didik 25 orang, artinya terdapat 12 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan 13 peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata evaluasi peserta didik adalah 83,2%. Dengan jumlah peserta didik 25 orang, artinya terdapat 17 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 8 peserta didik yang belum tuntas. Presentase ketuntasan siklus I dikualifikasikan cukup (C) dengan presentase 74,63%.

Siklus II dilaksanakan pada 05 Februari 2025. Pada penilaian modul ajar diperoleh presentase 95,83%. Adapun pada siklus II aktivitas guru melaksanakan 27 dari 28 indikator dengan presentase 96,4% yang dikualifikasikan sangat baik (SB). Sedangkan pada aktivitas peserta didik, terlaksana 27 dari 28 indikator dengan presentase 96,4% dikualifikasikan sangat baik (SB). Dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa taraf keberhasilan siklus II telah mencapai taraf keberhasilan atau melebihi tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan >70%. Pada hasil penelitian tes evaluasi peserta didik pada siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 91,2%. Dengan jumlah peserta didik 25 orang, terdapat 4 peserta didik tidak tuntas dan 21 peserta didik berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Presentase ketuntasan siklus II dikualifikasikan sangat baik (SB), sehingga penelitian ini dianggap berhasil dan dihentikan di siklus II.

Dari data yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Book Creator*, terlihat bahwa baik aspek perencanaan (modul ajar), pelaksanaan pembelajaran, maupun hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang konsisten dan telah mencapai kategori sangat baik (SB), mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan. Model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja kelompok, diskusi, dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi (Slavin, 2015). Selain itu, penggunaan media digital seperti *Book Creator* membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, visual, dan interaktif sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi (Yuliana & Pramudibyanto, 2021). Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media digital terbukti dapat

menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan partisipasi serta hasil belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti benar, bahwa penerapan model TGT berbantuan Book Creator dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah dan hasil pelaksanaan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Penerapan model TGT berbantuan *Book Creator* dapat meningkatkan proses belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi. (2) Penerapan model TGT berbantuan *Book Creator* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 120 Suka Maju Kota Jambi.

REFERENSI

- Andriani, L., & Eliyasni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 872–886.
- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095.
- Faizal, M., Vivi, S., & Endang, R. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 34–42.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Nurhotimah, A. S. I. (2021). Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10–23.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984.
- Reinita, R., Walidi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61–68.
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau Kurikulum prototipe melalui pendekatan integrasi-interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 266–280.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi pengembangan kurikulum merdeka belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13–28
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Allyn & Bacon.

- Ummu, K., & Nur Azmi, F. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Team Games Tournament di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55–63. <https://doi.org/10.31932/jpd.v14i1.4892>
- Yuliana, Y., & Pramudibyanto, H. (2021). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 95–102. <https://doi.org/10.26740/jtpp.v6n2.p95-102>