

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 11 AMPANG KOTA PADANG

Rada Nelsa Putri¹, Tin Indrawati², Adrias³, Hasmal Bungsu Ladiva⁴, Zuryanty⁵
^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: radanelsaputri@gmail.com

Article History

Received: 03-05-2025

Revision: 12-05-2025

Accepted: 14-05-2025

Published: 15-05-2025

Abstract. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes using the *Team Games Tournament* (TGT) model in Pancasila Education learning in class IV SDN 11 Ampang, Padang City. This study is a Classroom Action Research (CAR) using a qualitative and quantitative approach which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were teachers and students of class IV SDN 11 Ampang totaling 15 people in the January-June semester of the 2024/2025 academic year. The research data are in the form of observations of teaching modules, observations of teacher and student activities, and student learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) model. Data collection techniques are in the form of observation analysis, tests and non-tests. The results of observations of planning cycle I were 88.27% (B), increasing in cycle II to 95.31% (SB). The results of observations of teacher aspects in cycle I were 85.71% (B), increasing in cycle II to 96.42% (SB). The results of observations of student aspects in cycle I were 82.14% (B), increasing in cycle II to 96.42% (SB). Student learning outcomes in cycle I were 78.30% (C), increasing in cycle II to 87.88% (B). Research shows that the Team Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in Civic Education learning in the fourth grade of SDN 11 Ampang Kota Padang.

Keywords: Learning Outcomes, TGT Model, Pancasila Education

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 11 Ampang yang berjumlah 15 orang pada semester Januari-Juni tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian berupa hasil pengamatan modul ajar, hasil pengamatan aktivitas aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data berupa analisis observasi, tes dan non tes. Hasil pengamatan perencanaan siklus I 88,27% (B), meningkat pada siklus II 95,31% (SB). Hasil pengamatan aspek guru siklus I 85,71% (B), meningkat pada siklus II 96,42% (SB). Hasil pengamatan aspek peserta didik siklus I 82,14% (B), meningkat pada siklus II 96,42% (SB). Hasil belajar peserta didik siklus I 78,30% (C), meningkat pada siklus II 87,88% (B). Penelitian menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model TGT, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Putri, R. N., Indrawati, T., Adrias., Ladiva, H. B., & Zuryanty. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3001-3008. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3083>

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan dasar penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena menjadi pedoman dalam membentuk warga negara yang baik sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Hanafiah et al., 2023). Sebagai salah satu mata pelajaran utama di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk karakter, moral, serta meningkatkan rasa cinta tanah air peserta didik (Putri et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan berlangsung secara menyenangkan dan relevan agar peserta didik mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Putera et al. (2018) menegaskan bahwa guru harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik merasa antusias dan terlibat secara aktif. Selain itu, guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi pembelajaran melalui metode, model, atau media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Putri & Indrawati, 2021).

Berdasarkan observasi peneliti di kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang pada tanggal 26, 28, dan 29 November 2024, ditemukan beberapa permasalahan dalam tiga aspek, yaitu: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan oleh guru, dan keterlibatan peserta didik. Dari aspek perencanaan, modul ajar belum mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, media pembelajaran kurang menarik, dan capaian pembelajaran belum tercantum secara eksplisit. Dari aspek guru, pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*, penggunaan kerja kelompok belum optimal, dan kegiatan pembelajaran belum mendukung suasana yang menyenangkan dan memotivasi. Dari aspek peserta didik, terlihat rendahnya partisipasi aktif, kurangnya respons terhadap guru, minimnya kerja sama dan peran tutor sebaya, serta kejenuhan karena pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu model yang relevan untuk mengatasi permasalahan ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT).

Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen, beranggotakan 4–5 orang, untuk bekerja sama dan berkompetisi secara sehat melalui turnamen akademik (Idanta & Indrawati, 2022). Dalam turnamen tersebut, setiap peserta didik mewakili kelompoknya untuk bersaing dengan anggota kelompok lain berdasarkan materi yang telah dipelajari (Nuraeni et al., 2019). Model ini menggabungkan unsur permainan dan peran tutor sebaya, yang mendorong semangat belajar dan kerja sama (Hermawan & Rahayu, 2020). Selain mendorong partisipasi aktif, model ini juga mengajarkan

nilai-nilai seperti sportivitas, tanggung jawab, dan saling menghargai (Erta & Zuryanty, 2023). Menurut Misdalina dan Lefudin (2020), kelebihan model TGT antara lain memberikan kebebasan berpendapat dan berinteraksi, meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, memperdalam pemahaman materi, serta membentuk sikap toleransi dan empati antar peserta didik maupun antara peserta didik dan guru.

Peneliti memilih model TGT karena model ini: (1) melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status; (2) memfasilitasi peran tutor sebaya dan unsur permainan; (3) mendorong keterlibatan aktif melalui kegiatan belajar sambil bermain; (4) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kerja sama kelompok; dan (5) menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mix methods). Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Prihantoro & Hidayat, 2019), yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN 11 Ampang Kota Padang pada semester II tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada rentang waktu Januari hingga Juni 2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, dan siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 5 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan peneliti sebagai praktisi yang melaksanakan tindakan pembelajaran, serta guru kelas IV sebagai observer yang membantu melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi terhadap modul ajar, aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan aktivitas pembelajaran, serta secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus.

HASIL DAN DISKUSI

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan penelitian dituangkan dalam bentuk modul ajar. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari senin 4 Februari 2025, disusun untuk satu kali pertemuan, dialokasikan dalam waktu 4 x 35 menit. Materi yang digunakan pada siklus I pertemuan I adalah Unit 4 “Negeraku Indonesia) dengan topik “Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Kemudian perencanaan pada siklus I pertemuan II sama dengan penyusunan Pelaksanaan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari senin 11 Februari 2025, disusun untuk satu kali pertemuan, dialokasikan dalam waktu 4 x 35 menit. Materi yang digunakan pada siklus I pertemuan II adalah Unit 4 “Negeraku Indonesia) dengan topik “Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Sebelum pelaksanaan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, media pembelajaran, LKPD, lembar evaluasi, penilaian, dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan

Berdasarkan pengamatan telah yang dirancang, pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pelaksanaan pada siklus I menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah Nuraeni et al., (2019) yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (*Team*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), dan 5) Rekognisi Tim. Dalam pelaksanaan Tindakan peneliti bertindak sebagai praktisi (guru) dan guru kelas IV sebagai observer.

Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap modul ajar siklus I pertemuan I memperoleh skor 55 dari 64 skor maksimal dengan persentase 85,93% kualifikasi baik (B). Kemudian pengamatan modul ajar siklus I pertemuan II memperoleh skor 58 dari skor maksimal 64 dengan persentase kualifikasi 90,62% kualifikasi baik (B). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru kelas (observer) penilaian modul ajar siklus I memperoleh rata-rata 88,27% dengan kualifikasi baik (B).

Pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap aktivitas guru siklus I pertemuan I memperoleh skor 23 dari 28 skor maksimal dengan persentase 82,14% kualifikasi baik (B). Kemudian pengamatan aktivitas guru pada

siklus I pertemuan II memperoleh skor 25 dari skor maksimal 28 dengan persentase 89,28% kualifikasi sangat baik (SB). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru kelas (observer) pada penilaian pengamatan aktivitas guru siklus I memperoleh rata-rata 85,71% dengan kualifikasi baik (B). Selanjutnya pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada aktivitas peserta didik siklus I pertemuan I memperoleh skor 22 dari 28 skor maksimal dengan persentase 78,57% kualifikasi cukup (C). Kemudian pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 24 dari skor maksimal 28 dengan persentase 85,71% kualifikasi baik (B). Jadi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru kelas (observer) pada penilaian pengamatan aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 82,14% dengan kualifikasi baik (B).

Pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penilaian aspek sikap siklus I pertemuan I peserta didik memperoleh rata-rata 72,5. Kemudian pada aspek pengetahuan peserta didik memperoleh rata-rata 73,66. Selanjutnya pada aspek keterampilan memperoleh rata-rata 78,32. Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan I yaitu 74,58 dengan kualifikasi cukup (C). Selanjutnya pada penilaian hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan II. Pada aspek penilaian aspek sikap siklus I pertemuan II peserta didik memperoleh rata-rata 79,16. Kemudian pada aspek pengetahuan peserta didik memperoleh rata-rata 82,83. Selanjutnya pada aspek keterampilan memperoleh rata-rata 83,88. Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan II yaitu 81,98 dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan pengamatan penilaian hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 78,30 dengan kualifikasi cukup (C). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan belum tercapai dengan baik. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Semua kekurangan yang ditemui pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan penelitian dituangkan dalam bentuk modul ajar. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari senin 18 Februari 2025, disusun untuk satu kali pertemuan, dialokasikan dalam waktu 4 x 35 menit. Materi yang digunakan pada siklus II adalah Unit 4 “Negeraku Indonesia) dengan topik “Sikap Menjaga dan Merusak NKRI”. Sebelum pelaksanaan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, media

pembelajaran, LKPD, lembar evaluasi, penilaian, dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

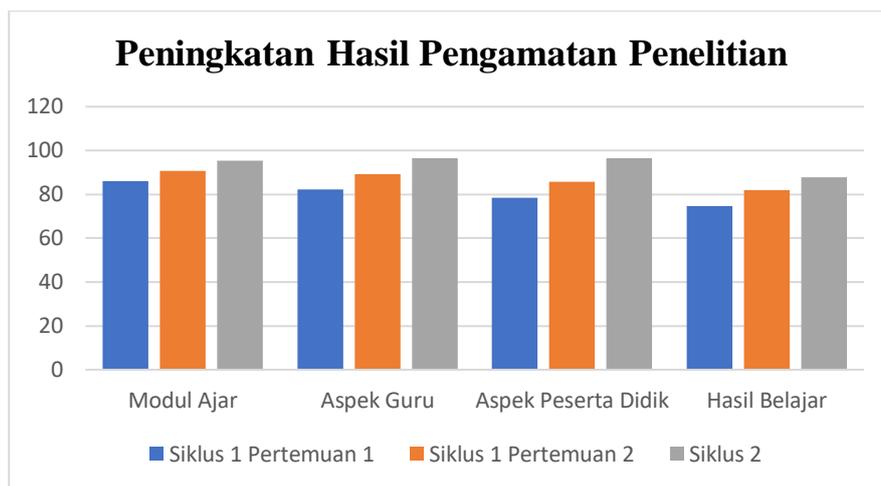
Pelaksanaan

Berdasarkan pengamatan telah yang dirancang, pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pelaksanaan pada siklus II menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah Nuraeni et al., (2019) yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (*Team*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), dan 5) Rekognisi Tim. Dalam pelaksanaan Tindakan peneliti bertindak sebagai praktisi (guru) dan guru kelas IV sebagai observer.

Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap modul ajar siklus II memperoleh skor 61 dari 64 skor maksimal dengan persentase 95,31% kualifikasi sangat baik (SB). Pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik siklus II memperoleh skor 27 dari 28 skor maksimal dengan persentase 96,42% kualifikasi sangat baik (SB). Pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penilaian aspek sikap siklus II peserta didik memperoleh rata-rata 85. Kemudian pada aspek pengetahuan peserta didik memperoleh rata-rata 88,66. Selanjutnya pada aspek keterampilan memperoleh rata-rata 89,99. Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik siklus II yaitu 87,88 dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus II yang telah dilaksanakan baik dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan dan peneliti berhasil menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 11 Ampang Kota Padang. Berdasarkan hal tersebut penelitian berakhir pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk lebih lengkapnya rekapitulasi hasil pengamatan dan penilaian pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Hasil siklus I dan siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 11 Ampang Kota Padang. Hal ini terlihat berdasarkan hasil pengamatan modul ajar pada siklus I diperoleh persentase 88,27% dengan kualifikasi B, meningkat pada siklus II menjadi 95,31% dengan kualifikasi SB. Berdasarkan hasil pengamatan ini dapat terlihat perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Kemudian pada pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan, aspek guru dan aspek peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal namun mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pelaksanaan aspek guru pada siklus I memperoleh persentase 85,71% dengan kualifikasi B, meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi SB. Sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan aspek peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 82,14% dengan kualifikasi B, meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi SB. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Selanjutnya pada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) juga mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh rata-rata 78,30 dan meningkat pada siklus II menjadi 87,88. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II

REFERENSI

- Ertta, M. N., & Zuryanty, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 607–618.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR Mahasiswa , Universitas Muhammadiyah Surabaya Dosen , Universitas Muhammadiyah Surabaya Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtid.* 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Idanta, Z. P., & Indrawati, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu *Journal of Basic Education Studies*, 5(1). <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5391>
- Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186–195.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Dengan Menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar.* 2(3), 48–58.
- Putri, N. I., Cahyani, M. P., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengaruh Model Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 253–258.
- Putri, R. A., & Indrawati, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 110–119. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2701>