

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 44 Mataram

Jani Febriani^{1*}, A.A Sukarso¹, Mohamad Junaidin Wirawan¹

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.825>

Article Info:

Received : 29 Juni 2025
Revised : 13 Juli 2025
Accepted : 28 Juli 2025
Published : 16 Agustus 2025

Correspondence:

Jani Febriani

Phone: +62 823-3924-3907

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 44 Mataram in the subject of Pancasila Education through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model. This classroom action research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an increase in the students' average scores from the pre-cycle to Cycle II. In Cycle I, the average score increased from 62.8 to 74.6 with a classical mastery level of 65%. In Cycle II, the average score reached 85.2 with a classical mastery level of 90%. The TGT learning model proved effective in enhancing student engagement, strengthening material understanding, and fostering a competitive and cooperative learning spirit. Therefore, TGT can be considered a relevant strategy to improve learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: *Team Games Tournament*, Pancasila Education, Learning Outcomes, Learning Model, SDN 44 Mataram.

Citation: Febriani, J. F., Sukarso, A., & Wirawan, M. J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 44 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1900–1904. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.825>

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali mengalami kendala, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Nasution, (2017), keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi. Jika metode yang digunakan kurang menarik, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif.

Nurhikmawati, Dkk. (2024) menjelaskan bahwa TGT mengkombinasikan kerja sama dalam kelompok dengan elemen kompetisi yang sehat, sehingga mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui turnamen akademik dalam TGT, siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, aktif berdiskusi, serta saling membantu untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. SDN 44 Mataram menjadi lokasi penelitian ini karena masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali membuat siswa kurang aktif dan hanya berfokus pada hafalan tanpa memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam Pendidikan Pancasila, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta membangun keterampilan sosial mereka melalui penerapan model pembelajaran TGT. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (2014), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 44 Mataram, yang berjumlah 25 orang. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Team Games Tournament (TGT), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui pendekatan yang kompetitif namun tetap berbasis kerja sama.

Siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan konsep TGT serta penerapannya dalam materi Pendidikan Pancasila. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dan memberikan materi yang akan dipelajari. Siswa kemudian mengikuti turnamen akademik dalam bentuk kuis dan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Siklus II, dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari Siklus I. Guru mengoptimalkan strategi pembelajaran dengan memberikan bimbingan lebih intensif selama sesi diskusi serta memperkaya materi dengan contoh-contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa kembali mengikuti turnamen akademik untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan wawancara. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali tanggapan siswa terhadap pengalaman belajar mereka dengan model TGT.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga Siklus II. Selain itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk menilai perubahan dalam keterlibatan siswa serta pengembangan keterampilan sosial mereka selama pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Siklus pertama, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diperkenalkan dengan membagi siswa ke dalam kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik mereka. Setiap kelompok bekerja sama dalam memahami materi Pendidikan Pancasila sebelum bertanding dalam

turnamen akademik. Tahap ini bertujuan untuk membangun kolaborasi antar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi kelompok. Secara kuantitatif, hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,4 pada pra-siklus menjadi 75,8 pada siklus I, dengan tingkat ketuntasan klasikal meningkat dari 48% menjadi 72%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengalami peningkatan pemahaman setelah penerapan model TGT.

Tabel 1. Hasil Siklus I

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
Rata-rata Nilai	65,4	75,8	15,9%
Ketuntasan Klasikal (%)	48%	72%	24%

Dari hasil observasi selama siklus I, terlihat bahwa siswa mulai lebih aktif dalam diskusi kelompok, terutama saat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan sebelum turnamen akademik berlangsung. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Beberapa siswa tampak kurang berkontribusi dalam kelompok, terutama siswa yang memiliki pemahaman lebih rendah dibandingkan teman-teman mereka. Selain itu, pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila masih menjadi kendala, sehingga siswa perlu mendapatkan bimbingan lebih lanjut. Secara kualitatif, siklus I menunjukkan beberapa temuan penting:

1. Motivasi siswa meningkat karena adanya sistem turnamen yang bersifat kompetitif. Mereka merasa lebih tertantang untuk memahami materi dan berusaha mendapatkan skor terbaik dalam turnamen akademik.
2. Kolaborasi dalam kelompok mulai terbentuk, namun masih terdapat ketimpangan dalam kontribusi antar siswa. Siswa yang lebih aktif cenderung lebih dominan dalam diskusi, sementara yang kurang percaya diri lebih pasif.
3. Kesulitan dalam memahami konsep abstrak tentang nilai-nilai Pancasila masih terjadi, terutama pada siswa dengan kemampuan akademik rendah.

Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I, beberapa langkah perbaikan dilakukan dalam siklus II untuk mengoptimalkan efektivitas model TGT. Perbaikan ini meliputi:

1. Pendampingan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok untuk memastikan mereka dapat mengikuti jalannya pembelajaran.
2. Variasi dalam metode penyampaian materi, seperti penggunaan media visual, simulasi, dan studi kasus, agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila.
3. Peningkatan strategi turnamen, di mana sistem permainan dirancang agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam turnamen akademik.

Setelah perbaikan dilakukan, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 75,8 pada siklus I menjadi 86,3 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 94%.

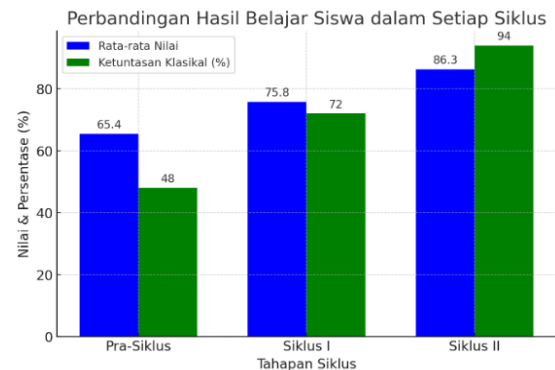
Tabel 2. Hasil Siklus II

Aspek	Siklus	Siklus	Peningkatan (%)
	I	II	
Rata-rata Nilai	75,8	86,3	13,9%
Ketuntasan Klasikal (%)	72%	94%	22%

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam diskusi kelompok dan lebih bersemangat dalam turnamen akademik. Selain itu, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan mampu mengaitkan konsep-konsep Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Secara kualitatif, hasil siklus II menunjukkan:

1. Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila meningkat secara signifikan. Siswa dapat menjelaskan konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami, terutama dengan bantuan media visual dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Kolaborasi antar siswa semakin baik, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam diskusi dan turnamen. Tidak ada lagi ketimpangan yang signifikan dalam kontribusi kelompok, karena setiap siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam turnamen.

3. Antusiasme siswa meningkat, karena pembelajaran berlangsung dengan suasana yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.



Gambar 1. perkembangan hasil belajar siswa

Grafik batang di atas menunjukkan perkembangan hasil belajar siswa dalam setiap siklus penelitian.

Rata-rata Nilai

Grafik menunjukkan peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai siswa dari 65,4 pada pra-siklus, menjadi 75,8 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 86,3 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Ketuntasan Klasikal (%)

Ketuntasan klasikal meningkat dari 48% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 94% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai nilai minimum ketuntasan setelah penerapan model TGT.

Analisis Hasil

Grafik ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model TGT, siswa lebih aktif dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa perbaikan dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media visual dan simulasi, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori Slavin (2012), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil akademik dan motivasi siswa melalui interaksi sosial yang efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif yang

signifikan terhadap motivasi belajar, keterampilan sosial, serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih bersemangat untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek penting yang teridentifikasi adalah peningkatan motivasi siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen edukatif memberikan tantangan yang menyenangkan, membuat siswa merasa lebih tertantang, antusias, dan tidak mudah bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Asmani (2016) dalam bukunya "*Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*", yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Peningkatan motivasi ini tercermin dari hasil observasi pada siklus II, di mana lebih dari 90% siswa terlibat aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun saat turnamen akademik berlangsung. Mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam memahami materi, tidak hanya karena ingin memperoleh nilai bagus, tetapi juga karena merasakan kesenangan dalam proses belajar itu sendiri. Lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap suportif ini mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berani mengambil risiko akademik, seperti menjawab pertanyaan meskipun belum sepenuhnya yakin. Selain motivasi, model TGT juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Proses belajar yang menekankan kerja tim sebelum menghadapi turnamen mendorong siswa untuk saling berdiskusi, berbagi pemahaman, dan mendukung satu sama lain. Ini secara tidak langsung melatih mereka untuk berkomunikasi secara efektif, menghargai pendapat teman, serta membangun rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa merasa lebih nyaman bekerja dalam kelompok karena mereka belajar untuk saling membantu dalam memahami materi, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial tersebut berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65,4 pada pra-siklus menjadi 86,3 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 48% menjadi 94%. Temuan ini selaras dengan teori Slavin (2012), yang menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar melalui interaksi sosial yang konstruktif dan kompetisi akademik yang

sehat. Dengan motivasi yang lebih tinggi dan kemampuan bekerja sama yang lebih baik, siswa mampu memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, model TGT direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar maupun menengah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang naik dari 65,4 pada pra-siklus menjadi 86,3 pada siklus II, serta ketuntasan klasikal yang meningkat dari 48% menjadi 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dan kompetisi akademik mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep Pancasila dengan lebih baik. Selain itu, model TGT terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui sistem turnamen yang kompetitif dan suasana kelas yang lebih interaktif, siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam diskusi kelompok maupun dalam menjawab pertanyaan selama turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi sosial yang mendorong kerja sama dan persaingan akademik yang sehat.

Terakhir, model TGT juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Dengan bekerja dalam kelompok sebelum bertanding dalam turnamen akademik, siswa belajar untuk saling membantu, berbagi pemahaman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa model ini tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat dijadikan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar dan menengah.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 44 Mataram yang telah memberikan izin penelitian, serta kepada Bapak/Ibu Guru yang telah membantu dalam

pelaksanaannya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa-siswi kelas V atas partisipasi aktif mereka. Penghargaan khusus diberikan kepada dosen pembimbing lapangan atas bimbingan dan masukan berharga, serta kepada keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral maupun teknis. Semoga penelitian ini bermanfaat, dan segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Daftar Pustaka

- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Slavin, R. E. (2012). *Classroom applications of cooperative learning*.
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.