

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II

Huriyah Oktavia^{1*}, Riski Sugiarto², Machfudzil Asror¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²SDN Karangtanjung, Karangtanjung, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai simbol dan sila Pancasila dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas II SDN Karangtanjung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data diambil melalui pengamatan aktivitas guru dan siswa serta tes untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut. Di siklus I, aktivitas guru tercapai pada 73% dan aktivitas siswa pada 66,7%, sedangkan ketuntasan belajar baru mencapai 28% dengan 8 siswa yang tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 91,67% dan aktivitas siswa mencapai 89,58%. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat menjadi 83%, dengan 24 siswa dinyatakan tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini bisa digunakan sebagai pilihan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dan bersaing dengan cara yang positif.

Kata kunci

Hasil belajar; teams games tournament; Pendidikan pancasila

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes regarding the symbols and principles of Pancasila by applying the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type to second-grade students at SDN Karangtanjung. The method used is Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles, each including the steps of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of teacher and student activities and tests to measure learning outcomes. The results of the study showed a significant increase in both aspects. In the first cycle, teacher activity reached 73% and student activity 66.7%, while learning completeness only reached 28%, with 8 students achieving mastery. After improvements were made in the second cycle, teacher activity increased to 91.67%, and student activity reached 89.58%. Learning completeness also increased to 83%, with 24 students declared to have achieved mastery. These findings indicate that the use of the TGT learning model is effective in increasing student participation and learning outcomes in the Pancasila

Korespondensi
HuriyahOktavia
oktaviahuriyah@gmail.com

Education subject. This model can be used as a more engaging and interactive learning option, and it can encourage students to collaborate and compete positively.

Keywords

Learning outcomes; team games tournament; Pancasila education

Pendahuluan

menurut (Abd Rahman, 2022) Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran agar para peserta didik dapat secara aktif mengasah potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang mulia, serta keterampilan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Pendidikan adalah proses yang melibatkan interaksi antar manusia, dilakukan oleh manusia, dan ditujukan untuk manusia. Inilah alasan mengapa pembicaraan mengenai pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pembicaraan tentang manusia. Di berbagai referensi, kita dapat menemukan berbagai definisi mengenai manusia. Manusia adalah makhluk yang cerdas dalam bertanya, bahkan ia menanyakan tentang dirinya sendiri, eksistensinya, dan seluruh dunia yang ada (Anggraeny et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran merupakan bagian penting dari pendidikan karena melalui proses ini, potensi peserta didik dapat diasah secara aktif melalui interaksi dengan pendidik dan sumber belajar, sehingga tujuan pendidikan yang mencakup aspek spiritual, kecerdasan, moral, dan keterampilan dapat tercapai

Menurut (Sagala, 2011) Pembelajaran merupakan suatu proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan berbagai sumber informasi dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan sikap, serta membentuk kepercayaan diri. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan interaksi antara pengajar dan peserta didik guna mencapai tujuan, yaitu pengalaman belajar yang berdampak pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam konteks ini, implementasi khusus dari proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar negara Indonesia yaitu pembelajaran pendidikan pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut (Rahayu, 2013) adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai mulia Pancasila kepada para siswa. Melalui proses ini, diharapkan siswa dapat memahami, menginternalisasikan, dan menerapkan nilai-nilai fundamental dari negara Indonesia, sehingga mereka memiliki karakter dan kepribadian yang mencerminkan Pancasila, yang meliputi aspek moral, spiritual, sosial, dan nasional. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga memiliki peran penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, serta memiliki sikap demokratis, kritis, dan kreatif, yang sejalan dengan semangat dan dasar negara Republik Indonesia.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDN Karangtanjung dengan guru kelas II, bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh model pengajaran yang diterapkan, di mana guru hanya menyampaikan materi secara lisan dan memberikan tugas tanpa melibatkan siswa dalam interaksi aktif. Situasi ini membuat siswa merasa bosan, kurang konsentrasi, dan lebih memilih melakukan hal lain seperti bermain atau mengobrol sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini tentunya berdampak negatif pada motivasi serta hasil belajar siswa.

Permasalahan ini menarik perhatian karena metode pembelajaran yang monoton dapat menghambat pengembangan potensi dan kemampuan siswa secara maksimal. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu solusi yang diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kerja sama kelompok yang dilengkapi unsur permainan dan kompetisi secara bertahap. Dengan model seperti ini, siswa akan lebih termotivasi untuk tetap konsentrasi, berpartisipasi aktif, dan belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil

belajar mereka secara signifikan. dengan pembelajaran model TGT diharapkan tidak hanya dapat memperbaiki hasil belajar, tetapi juga melatih sikap disiplin, kerja sama, serta tanggung jawab antar siswa melalui suasana belajar yang interaktif dan kompetitif yang sehat.

Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) (Setyaningrum, 2024) merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda berkolaborasi dalam kelompok untuk mengikuti turnamen yang berkaitan dengan materi pelajaran dan melibatkan seluruh peserta didik. Kelebihan dari model teams games tournament (D. Agustin et al., 2024) adalah kemudahannya dalam pelaksanaan pembelajaran, mencakup unsur permainan dan melibatkan aktivitas siswa tanpa membedakan latar belakang individu. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat membantu siswa kelas II SDN Karangtanjung dalam memperluas pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Menurut (Purwaningsih, 2022) pemahaman tentang hasil belajar bisa dijelaskan melalui dua istilah yang menyusunnya, yaitu "hasil" dan "belajar". Istilah hasil merujuk pada pencapaian yang diperoleh akibat melakukan suatu kegiatan atau proses yang menyebabkan adanya perubahan pada input secara fungsional. Kualitas hasil belajar sangat dipengaruhi oleh siswa yang menjalani proses belajar dan pengajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih signifikan dan dapat dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat mengalami perubahan dalam hasil belajar dan perkembangan pola pikir yang positif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Adiptra, 2021) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil pretes sebelum penerapan model ini adalah 45%, sementara setelahnya naik menjadi 87%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 42%.

Hal ini juga dikuatkan oleh peneliti (Hakikah & Adri, 2024) yang mencatat bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV A SDN Bantarkemang 03 terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Kenaikan tersebut terlihat jelas dari perbandingan Tindakan siklus I dan Tindakan siklus II, yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan keadaan awal sebelum model pembelajaran TGT diterapkan.

Penelitian ini menunjukkan hubungan yang jelas antara variabel yang dianalisis, yaitu hasil belajar siswa sebagai variabel dependen dan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai variabel independen. Model TGT dipilih karena memiliki sifat yang mendukung kerjasama, tanggung jawab pribadi, serta semangat belajar melalui kegiatan permainan dan kompetisi akademik. Dengan menerapkan model kooperatif TGT, siswa diberi peluang untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dalam memahami nilai-nilai yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

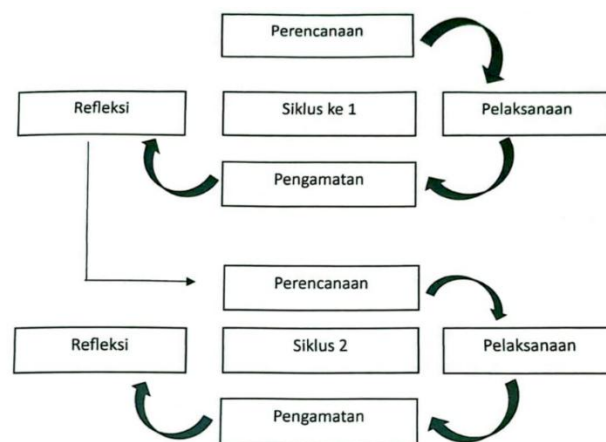
Penelitian ini dipilih karena, berdasarkan pengamatan awal, hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN Karangtanjung masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, peneliti berniat melakukan studi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDN Karangtanjung". Diharapkan, proses pembelajaran ini dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode

Jenis yang digunakan penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Menurut (Sukardi, 2011) PTK merupakan penelitian yang dilakukan langsung di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. penelitian yang diterapkan oleh penulis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses belajar, baik yang berasal dari guru atau pengajar, siswa, maupun interaksi antar elemen pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangtanjung, yang terletak di Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, tepatnya di Karangtanjung. Subjek dari penelitian ini adalah 29 siswa kelas II, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas II di SDN Karangtanjung mengenai materi "Simbol dan sila Pancasila" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT). Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada hari Senin, tanggal 3 November 2025. Dari pengamatan awal, peneliti mendapati masalah dalam proses pembelajaran, di mana guru lebih menekankan pada buku dan metode ceramah. Hal ini membuat siswa merasa jenuh, lebih sering berbicara sendiri, atau bermain saat pelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan

penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Karangtanjung berikut ini adalah gambar bagan yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. siklus penelitian

(Arikunto, 2021)

Dalam memperoleh data mengenai hasil belajar dan keaktifan siswa digunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) Observasi, Observasi menurut (Sukardi, 2011) merupakan proses yang terstruktur dalam mencatat pola tindakan manusia, benda, dan peristiwa-peristiwa tanpa melibatkan tanya jawab atau interaksi dengan individu yang diamati. (2) Tes, menurut (Yulistianti & Megawati, 2019) Instrumen tes merupakan perangkat yang digunakan untuk menghimpun informasi dalam suatu kegiatan pengukuran atau evaluasi. Hasil tes digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan dan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. presentase aktivitas guru dan siswa

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1	76 – 100 %	Baik
2	56 – 75 %	Cukup
3	40 – 55 %	Kurang baik
4	40 % kebawah	Tidak baik

(Motoh, 2022)

dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (Jumlah Frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

indikator keberhasilan siswa yang diinginkan peneliti adalah 75% yaitu 22 dari 29 siswa, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa, peneliti menghitung presentase dengan cara :

$$\text{ketuntasan hasil belajar} : \frac{s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

s = jumlah peserta didik tuntas KKM

n = jumlah peserta didik

Setelah persentase ketuntasan dari hasil belajar siswa ditentukan, untuk menentukan klasifikasi hasil belajar, dapat digunakan tabel kategori hasil belajar seperti di bawah ini:

Tabel 2. Presentase hasil belajar siswa

No	Presentase ketuntasan	Kriteria
1	80 – 100%	Sangat baik
2	66 – 79%	Baik
3	56 - 65%	Cukup baik
4	40 – 55%	Kurang
5	< 40%	Kurang sekali

(N. Agustin et al., 2023)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada tahap ini, ditunjukkan hasil studi mengenai implementasi model cooperative learning tpe teams games tournament (TGT). Penelitian ini berbentuk tindakan kelas dan dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat aktivitas inti, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

A. Siklus I

1. perencanaan

Berdasarkan penelitian dari siklus 1 pada 17 November 2025, terungkap bahwa tingkat pemahaman siswa masih berada di bawah standar dan kegiatan belajar belum maksimal disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang repetitif. Untuk mengatasi permasalahan ini serta sebagai langkah awal sebelum menerapkan metode pembelajaran cooperative learning jenis Teams Games Tournament (TGT), peneliti melakukan evaluasi kurikulum untuk menetapkan pencapaian dan tujuan pembelajaran, menyusun modul pengajaran yang mencakup bahan ajar, penilaian, dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berkaitan dengan materi simbol dan sila Pancasila, menyusun lembar observasi bagi aktivitas guru dan siswa, serta menyiapkan dokumentasi dalam bentuk foto sebagai bukti pelaksanaan tindakan.

2. pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan sudah konsultasi dengan wali kelas yang bersangkutan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 November 2025, alokasi waktu 2 JP × 35 menit.

3. pengamatan

Pengamatan pada siklus I dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dimulai dari tahap awal hingga selesai dengan menerapkan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT). Adapun Hasil aktivitas guru pada siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 3. hasil aktivitas guru

Siklus 1	
Jumlah	35
Rata – rata	2,916666667
presentase	73%

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru mendapatkan nilai sebesar 73%, yang masih berada di kategori cukup. Ini menandakan bahwa keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar perlu ditingkatkan melalui pengelolaan kelas yang lebih efisien, penyampaian materi yang lebih terstruktur, penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta pemberian bimbingan yang lebih mendalam agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik.

Sementara itu, hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan nilai 66,7%, yang juga belum memenuhi KKM 75%. Rendahnya aktivitas siswa dipengaruhi oleh kurangnya partisipasi dalam diskusi, ketidakefektifan dalam menyelesaikan lembar evaluasi, lemahnya kemampuan mengingat materi, serta kurangnya keberanian untuk bertanya saat menghadapi kesulitan.

Selain itu, pada akhir siklus I, hasil belajar siswa hanya mencapai 28%, dengan 8 siswa dari total 29 yang dinyatakan tuntas. Hal ini dapat dinyatakan dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No	Klasifikasi	Siklus 1	
		jumlah	presentase
1	tuntas	8	28%
2	tidak tuntas	21	72%

Pada hasil belajar siswa ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, perbaikan harus dilakukan pada siklus selanjutnya dengan meningkatkan motivasi belajar, menerapkan metode pengajaran yang lebih melibatkan, memberikan bimbingan yang lebih intensif, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat berkembang.

4.refleksi

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT belum optimal, ditandai dengan aktivitas guru sebesar 69% dan aktivitas siswa 66,7%, keduanya di bawah KKM 75%. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh pengelolaan kelas yang kurang efektif, bimbingan guru yang belum maksimal, serta minimnya partisipasi siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. Selain itu, hasil belajar siswa juga rendah, hanya mencapai 28% dengan 8 dari 29 siswa yang tuntas. Oleh karena itu, pada siklus II diperlukan perbaikan melalui peningkatan motivasi siswa, penggunaan media yang lebih menarik, bimbingan intensif, dan suasana diskusi yang lebih aktif agar hasil belajar dapat meningkat.

B. siklus II

1.Perencanaan

Berdasarkan evaluasi pada siklus I yang menunjukkan bahwa kinerja aktivitas guru dan aktivitas siswa belum mencapai KKM, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan berikut: (1) mengoptimalkan modul pembelajaran, (2) menambah media yang lebih menarik seperti video dan gambar, (3) serta memperjelas papan dan (4) ketentuan permainan TGT. Di samping itu, guru juga meningkatkan pendampingan dalam kelompok, memberikan dorongan agar siswa lebih berani untuk bertanya dan aktif berdiskusi, menyiapkan lembar observasi yang lebih komprehensif, serta merancang evaluasi yang lebih mudah. Dengan perencanaan tersebut, diharapkan proses belajar mengajar pada siklus II dapat berjalan lebih efektif dan meningkatkan keikutsertaan serta hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan pada tanggal 20 November 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Sesuai dengan rancangan tindakan yang berdasarkan pada pedoman penelitian modul ajar yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan

Pengamatan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan kemajuan yang mencolok. Guru telah berhasil menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyampaikan materi dengan terang, dan mengelola pembelajaran TGT dengan lebih efisien. Mengacu pada pengamatan pada tanggal 20 November 2025, aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

tabel 5. hasil aktivitas guru siklus 2	
Siklus 2	
Jumlah	44
Rata – rata	3,666666667
presentase	91,67%

Hasil aktivitas guru menunjukkan kemajuan yang sangat meningkat dari 66,7% di siklus I menjadi 91,67% di siklus II. Aktivitas guru ini mencapai kategori baik. Kemajuan ini terjadi karena para guru telah melakukan perbaikan dalam menjalankan proses pembelajaran, seperti memberikan petunjuk yang lebih jelas, menggunakan media pembelajaran dengan lebih baik, serta mengatur kelas dengan lebih efisien sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lebih baik.

Hasil aktivitas siswa pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dan tampak sangat berbeda jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Para siswa tampak jauh lebih terlibat dalam seluruh proses pembelajaran, mulai dari tahap awal hingga akhir. Kondisi ini dapat dilihat dengan jelas dalam hasil pengamatan yang ditampilkan pada tabel di bawah ini.

tabel 6. hasil aktivitas siswa siklus 2	
Siklus 2	
Jumlah	21,5
Rata – rata	3,583333333
presentase	89,58%

Pada siklus 2, kegiatan siswa menunjukkan kemajuan yang mencolok. Persentase keterlibatan siswa mencapai 89,58%, dan angka ini telah melebihi KKM yang ditetapkan sebesar 75%. Hasil ini mengindikasikan bahwa perbaikan proses pembelajaran pada siklus 2 berhasil meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa secara maksimal.

Para siswa kembali diujikan dengan evaluasi atau hasil belajar yang berfokus pada kemampuan mereka dalam mengerjakan pertanyaan terkait simbol dan sila Pancasila. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa berhasil tindakan yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa			
No	Klasifikasi	Siklus 2	
		jumlah	presentase
1	tuntas	24	83%
2	tidak tuntas	5	17%

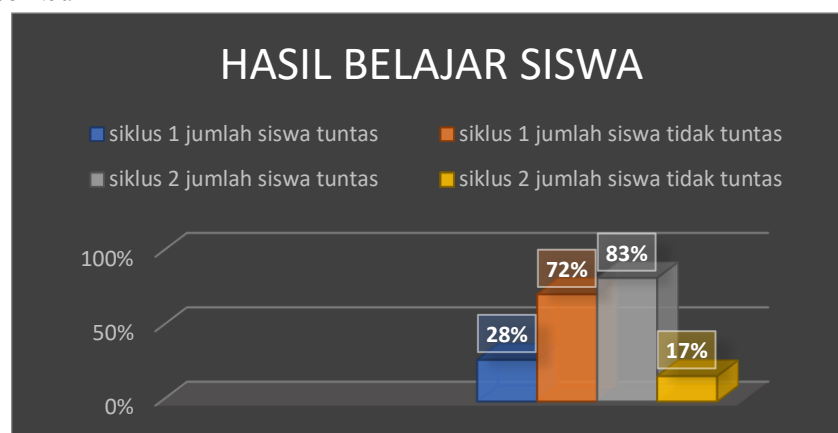
Hasil belajar para siswa menunjukkan kemajuan yang sangat jelas dibandingkan dengan siklus yang sebelumnya. Ketuntasan belajar secara keseluruhan telah mencapai dan bahkan melebihi KKM 75%, di mana

ada 24 siswa atau setara dengan 83% yang berhasil memperoleh nilai tuntas. Meskipun demikian, masih ada 5 siswa atau sekitar 17% yang belum mencapai ketuntasan.

4. Refleksi

berdasarkan penelitian pada siklus 2, adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran mulai dari penggunaan media yang lebih menarik, serta peningkatan bimbingan dari guru, terbukti memberikan hasil yang positif. Aktivitas guru meningkat menjadi 91,67% sementara aktivitas siswa naik menjadi 89,58%, melampaui KKM yang telah ditentukan. Siswa tampak lebih aktif dalam berdiskusi, terlibat dalam permainan kelompok, dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih dalam menjawab pertanyaan.

Sedangkan untuk hasil belajar pada siklus 2 juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Ketuntasan belajar mencapai 83% dengan 24 siswa yang tuntas, berbeda jauh dengan siklus I yang menunjukkan hasil yang sangat rendah dan di bawah 75%. Walaupun masih ada 5 siswa (17%) yang belum mencapai ketuntasan, hasil klasikal sudah memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Hal ini dapat dilihat dari gambar diagram berikut:



Gambar 2. diagram hasil belajar siklus 1 dan siklus 2

Dari perbandingan kedua siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian ini dianggap sukses dan tidak memerlukan adanya siklus tambahan.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa mengenai simbol dan sila Pancasila. Pada siklus I, proses pembelajaran masih menghadapi beberapa masalah baik dari pihak guru maupun siswa. Aktivitas guru hanya mencapai 73%, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Hal ini terlihat dari beberapa aspek, seperti pengelolaan kelas yang belum optimal, kurangnya perhatian guru dalam memberikan bimbingan yang merata, serta penyampaian materi yang perlu diperjelas. Sementara itu, aktivitas siswa juga masih rendah, yaitu hanya 66,7%, yang mengindikasikan aktivitas siswa dalam diskusi yang minim, kurangnya kepercayaan diri untuk bertanya, dan lemahnya kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari. Hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu mencapai tingkat ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Menanggapi hasil refleksi siklus 1, pada siklus 2 dilakukan sejumlah perbaikan, antara lain penjelasan mengenai aturan permainan yang lebih sistematis, peningkatan bimbingan dari guru, serta pemberian motivasi yang lebih intens kepada siswa. Perubahan ini menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Aktivitas guru meningkat menjadi 91,67%, yang berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efisien dan interaktif. Keterlibatan siswa juga merasakan peningkatan tajam hingga mencapai 89,58%, melampaui KKM 75% dan masuk dalam kategori baik.

Dari segi hasil belajar, terdapat peningkatan yang sangat berarti. Pada siklus 2, ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 83%, dengan 24 dari 29 siswa berhasil memenuhi KKM. Hal ini sangat berbeda dengan siklus I, di mana banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Peningkatan ini membuktikan bahwa model TGT efektif dalam membantu siswa memahami materi melalui metode bermain, bekerja sama, dan berkompetisi dengan cara yang positif. Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan model TGT terbukti berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan aktif. Interaksi di antara siswa menjadi lebih efektif, sehingga berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua putaran, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning jenis Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa kelas II di SDN Karangtanjung pada materi simbol dan sila Pancasila. Pada siklus pertama, aktivitas baik guru maupun siswa masih tergolong rendah, dan hasil belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 91,67% dan aktivitas siswa mencapai 89,58%, melampaui target yang telah ditentukan. Selain itu, ada kenaikan signifikan dalam ketuntasan hasil belajar siswa, dengan 24 dari 29 siswa (83%) mencapai nilai yang lebih tinggi dari KKM.

Dengan kata lain, model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan juga meningkatkan kerja sama serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini berhasil mencapai tujuan peningkatan pembelajaran, sehingga metode TGT layak direkomendasikan sebagai alternatif model pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan mata pelajaran lain.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada guru wali kelas II SDN Karangtanjung yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini di kelas yang beliau ampu. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua siswa kelas II SDN Karangtanjung yang telah berperan aktif dan menunjukkan semangat selama proses pembelajaran, sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Selain itu, peneliti juga menghargai peneliti berikutnya yang akan mengembangkan penelitian ini sebagai acuan atau dasar untuk memperkaya inovasi dalam pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, S. A. M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Adiptra, dede kurnia. (2021). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar 1),2)*. 104–111.
- Agustin, D., Regina, B. D., Wardani, R. S., Malang, S. D. N. K., No, J. P., Klojen, K., & Malang, K. (2024). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar*. 36(2), 150–165.
- Agustin, N., Dewi, K. P., & Candrawati, D. E. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning Mapel Matematika Kelas II SD Negeri Balirejo Tahun 2022/2023*. 11.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., Mufidah, R. A., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar*. 4, 150–157.

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). *DIDAKTIK GLOBAL*.
- Motoh, theopilus c. (2022). *Teknologi Pendidikan Madako Jurnal*. 1–17.
- purwaningsih. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 8 CIKARANG UTARA KABUPATEN BEKASI*. 2(4), 422–427.
- Rahayu. (2013). *Bab ii kajian teoretik*. 1, 8–52.
- Sagala, S. (2011). *BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Hakekat Pembelajaran 1. Pengertian Pembelajaran*. 20, 10–38.
- Setyaningrum, tri wahyu. (2024). 1, 2 1,2. *Didaktik: Jurnal Ilimiah PGSD*, 10, 1–9.
- Sukardi. (2011). *BAB III METODE PENELITIAN A. Jenis dan Desain Penelitian Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas* (. 36–48.
- Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2019). *ANALISIS INSTRUMEN TES HIGHER ORDER THINKING*. 13(1), 41–54.