

Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial dan Budaya melalui Model Teams Games Turnament (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN Ketegan

Ani Hidayati¹, Fakhrrur Rozy^{1*}, Linda Rizqi Budiyan²

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

²Sekolah Dasar Negeri Ketegan Tanggulangin Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Ketegan tentang keberagaman sosial dan budaya melalui model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan PPT. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Hasil pra-siklus menunjukkan siswa belum memahami contoh keberagaman dan belum menunjukkan sikap menghargai perbedaan. Pada siklus I, pembelajaran tanpa TGT menghasilkan ketuntasan 64,7%, sehingga diperlukan perbaikan. Pada siklus II, penerapan TGT dan pengelompokan yang lebih kecil meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, dengan ketuntasan mencapai 88,2%. Terjadi peningkatan sebesar 23,5% dari siklus sebelumnya. Dengan demikian, model TGT efektif dalam membantu siswa memahami keberagaman sosial dan budaya secara lebih aktif dan bermakna.

Kata kunci

Keberagaman Sosial dan Budaya; Pendidikan; Pengajaran; SD Negeri Ketegan; Strategi Pengajaran; Teams Games Tournament (TGT)

Abstract

This classroom action research aims to improve fourth-grade students' understanding of social and cultural diversity at SDN Ketegan through the Teams Games Tournament (TGT) model supported by PPT media. The study consisted of two cycles. Pre-cycle observations showed that students had not yet understood examples of diversity or demonstrated respectful attitudes. In Cycle I, learning without TGT resulted in 64.7% mastery. Improvements were made in Cycle II by applying TGT with smaller groups, increasing student participation and understanding, achieving 88.2% mastery. This shows a 23.5% improvement. Thus, TGT is effective in enhancing students' understanding of social and cultural diversity.

Keywords

Social and Cultural Diversity; Education; Teaching; Ketegan State Elementary School; Teaching Strategy; Teams Games Tournament (TGT)

Korespondensi

Fakhrrur Rozy
fakhrrurrozy.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan pada era Kurikulum Merdeka menuntut guru sekolah dasar untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sosial siswa. Tantangan pendidikan saat ini semakin kompleks, mulai dari perbedaan karakter dan gaya belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran yang variatif, hingga penyampaian materi yang harus mengembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang (Abidah, Aklima & Razak, 2022; Yasin, 2022). Pada konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru berperan penting dalam mengembangkan pemahaman siswa mengenai kehidupan bermasyarakat, termasuk penguatan pemahaman tentang keberagaman sosial dan budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (Halim, 2022). Pembelajaran yang kurang interaktif seringkali membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep keberagaman dengan realitas di lingkungan mereka, sehingga dibutuhkan inovasi dalam strategi pengajaran.

Dalam proses pendidikan dasar, pemahaman tentang keberagaman sosial dan budaya menjadi fondasi penting untuk membentuk sikap toleransi, saling menghargai, dan kemampuan bekerja sama antar siswa. Namun tantangan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah cenderung menurunkan motivasi dan partisipasi belajar siswa (Daga, 2021; Sari et al., 2021). Kondisi ini diperkuat dengan fakta bahwa guru sering terbatas dalam penggunaan media pembelajaran visual yang kontekstual dan menarik. Padahal, peserta didik sekolah dasar membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan berbasis pengalaman sosial langsung agar mereka mampu memahami contoh keberagaman suku, agama, adat, serta budaya yang ada di lingkungan sekitar (Febriana et al., 2018).

Menghadapi tantangan tersebut, guru perlu mengoptimalkan strategi pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, dan belajar melalui kegiatan yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi sehat untuk meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman konsep siswa (Slavin, 2015). TGT telah terbukti meningkatkan interaksi antarsiswa, motivasi belajar, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok heterogen (Maulana & Purnomo, 2021). Penerapan model TGT pada pembelajaran tematik, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya, memungkinkan siswa memahami konsep melalui aktivitas turnamen, diskusi kelompok, dan penyajian visual yang menarik seperti media PPT.

Integrasi model pembelajaran TGT juga selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengedepankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Amin & Mustaqim, 2021). Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok dan berkompetisi secara positif, pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan media visual seperti PowerPoint mampu memperkuat pemahaman siswa dengan menghadirkan contoh konkret tentang keberagaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menerapkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Ketegan dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang keberagaman sosial dan budaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar, sekaligus memperkaya praktik pembelajaran kooperatif dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Metode

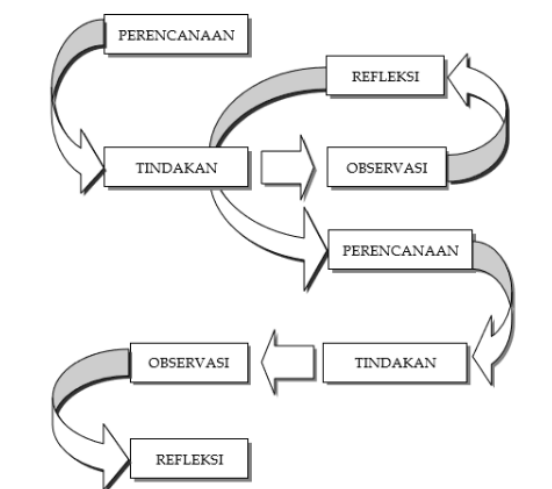
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali proses pembelajaran secara mendalam dan menganalisis perubahan yang terjadi selama tindakan diberikan. PTK dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial budaya, khususnya dalam menumbuhkan sikap menghargai dan toleransi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ketegan dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan sebagai

strategi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila, terutama terkait keberagaman, toleransi, dan sikap saling menghargai. Pendekatan kualitatif dipandang relevan karena mampu menggambarkan dinamika pembelajaran di kelas serta mengungkap pengalaman siswa dan guru selama pelaksanaan tindakan (Sari, Putra & Purnomo, 2021; Firdaus et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV SDN Ketegan, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai toleransi serta persatuan dan kesatuan, masih rendah. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan memilih teman berdasarkan suku atau kedekatan tertentu, kurang mampu bekerja sama dalam kelompok, dan belum mampu menghargai perbedaan pendapat. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung bersifat satu arah, sehingga siswa menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Permasalahan lain yang muncul meliputi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial dan budaya, kurangnya motivasi belajar, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Faktor-faktor seperti pemilihan metode, media, bahan ajar, serta lingkungan belajar juga turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memiliki peluang besar untuk ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Permasalahan lain yang muncul meliputi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial dan budaya, kurangnya motivasi belajar, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Faktor-faktor seperti pemilihan metode, media, bahan ajar, serta lingkungan belajar juga turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memiliki peluang besar untuk ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus untuk memastikan peningkatan yang terjadi pada setiap tindakan. Setiap siklus dijadikan dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh semakin optimal. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti dan guru untuk berkolaborasi dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Keterangan pada gambar di atas menunjukkan bahwa setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus pertama

digunakan untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pada siklus berikutnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial dan budaya siswa kelas IV SDN Ketegan, khususnya nilai toleransi serta persatuan dan kesatuan, melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint (PPT). Model TGT dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan dengan menggabungkan kerja sama kelompok serta kompetisi akademik yang sehat. Sementara itu, media PPT digunakan untuk menampilkan materi dan soal turnamen dengan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Ketegan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bab 3 Kerja Sama di Lingkunganku (Keberagaman Sosial dan Budaya) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada penanaman nilai toleransi serta persatuan dan kesatuan. Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media PPT yang berisi materi dan soal turnamen, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai langkah-langkah model TGT, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi melalui PPT, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan turnamen akademik, serta pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai skenario yang telah dirancang, dan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tahap pra-siklus diawali dengan observasi kelas untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, terutama terkait rendahnya pemahaman siswa mengenai nilai toleransi serta persatuan dan kesatuan. Pada tahap ini, guru belum memberikan perlakuan atau model pembelajaran khusus, sehingga data yang diperoleh menjadi dasar diagnosis masalah sebelum tindakan diberikan.

Pada siklus I, guru melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana sesuai kebiasaan guru dalam kelas. Tujuan dari siklus ini adalah melihat bagaimana siswa merespons materi tanpa intervensi model kooperatif, sehingga dapat dibandingkan dengan hasil pembelajaran menggunakan model TGT pada siklus berikutnya. Selama pelaksanaan, peneliti melakukan observasi untuk mencatat aktivitas guru, keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi, serta kendala yang muncul dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II, guru mulai menerapkan model pembelajaran TGT sesuai rencana tindakan. Pelaksanaan dimulai dengan penyajian materi menggunakan media PowerPoint (PPT), pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan diskusi, dan turnamen akademik sesuai langkah-langkah TGT. Selama tindakan berlangsung, peneliti mengamati aktivitas siswa dalam kelompok, kemampuan siswa bekerja sama, keaktifan dalam turnamen, serta peningkatan pemahaman nilai toleransi dan persatuan. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar pengamatan yang mencatat aktivitas guru dan siswa.

Tahap tindakan ini bertujuan untuk melihat perubahan perilaku belajar dan pemahaman siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga penerapan model TGT pada siklus II, sehingga efektivitas model pembelajaran dapat dinilai secara komprehensif. Setelah tindakan pada setiap tahap pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan proses evaluasi untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya. Evaluasi dilakukan melalui hasil observasi kelas, wawancara singkat dengan guru dan beberapa siswa, serta hasil tes formatif yang diperoleh melalui pengerjaan LKPD pada masing-masing siklus. Pada pra-siklus, hasil evaluasi digunakan untuk melihat kondisi awal siswa dan menjadi dasar perbandingan. Pada siklus I, evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran tanpa model TGT, sedangkan pada siklus II evaluasi dilakukan untuk menilai pengaruh penerapan model TGT terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Data yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa menggunakan soal berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD ini berisi latihan dan pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami keberagaman sosial dan budaya, khususnya nilai toleransi dan sikap menghargai, pada situasi nyata di lingkungan sosial dan budaya mereka. Melalui LKPD, guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi serta melihat perkembangan hasil belajar dari setiap siklus. Hasil pekerjaan siswa pada LKPD digunakan sebagai data utama dalam menilai keberhasilan tindakan.

Data yang diperoleh dari hasil LKPD dianalisis secara kuantitatif deskriptif, dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai nilai minimal kriteria ketuntasan belajar, yaitu nilai ≥ 7 dari skala maksimal 10. Analisis dilakukan dengan cara menghitung persentase jumlah siswa yang tuntas menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai yang mencukupi. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya, khususnya nilai toleransi serta sikap saling menghargai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ketegan.

Setelah proses evaluasi dilakukan pada setiap tahap, peneliti bersama guru model melakukan refleksi untuk meninjau kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan pembelajaran. Refleksi dilakukan terhadap keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, serta kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun. Pada pra-siklus, refleksi digunakan untuk mengidentifikasi masalah awal dan menentukan perlunya tindakan perbaikan. Pada siklus I, hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa model TGT masih belum mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal, ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dan belum meratanya pemahaman dalam diskusi.

Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan tindakan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan memperbaiki strategi penyajian materi. Refleksi pada siklus II dilakukan untuk melihat efektivitas perbaikan tindakan serta memastikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya, khususnya nilai toleransi dan sikap menghargai. Melalui tahap refleksi ini, peneliti dapat menentukan keberhasilan tindakan dan memutuskan apakah siklus perlu dihentikan atau dilanjutkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya siswa kelas IV SDN Ketegan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint (PPT). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimulai dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap memberikan gambaran tentang perkembangan respon siswa, efektivitas tindakan, serta perubahan pemahaman siswa setelah penerapan model pembelajaran.

A. Tahap Pra-Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tahap pra-siklus melalui observasi awal untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya di kelas IV SDN Ketegan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan belum menunjukkan keberanian untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat. Ketika guru memberikan pertanyaan pemantik, hanya beberapa siswa yang responsif, sedangkan yang lain cenderung diam dan menunggu arahan. Aktivitas pembelajaran masih didominasi guru (teacher centered), dengan siswa berperan sebagai penerima informasi tanpa banyak berinteraksi.

Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya masih terbatas. Ketika diminta memberikan contoh perbedaan suku, agama, atau adat di lingkungan sekitar, sebagian

siswa tampak ragu-ragu dan belum mampu menjelaskan dengan tepat. Dalam konteks sikap, terdapat beberapa siswa yang tampak belum memahami sepenuhnya bagaimana bersikap menghargai perbedaan, misalnya masih memilih teman berdasarkan kesamaan latar belakang atau merasa canggung berinteraksi dengan teman yang berbeda kebiasaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya menyentuh pengalaman sosial siswa secara mendalam.

Untuk memperkuat analisis, peneliti juga melakukan wawancara singkat kepada guru kelas. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran PPKn sering kali terasa monoton bagi siswa karena masih didominasi metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan juga belum variatif sehingga siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru

B. Hasil Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus I diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat mengenai makna keberagaman sosial dan budaya. Pada Siklus I dilaksanakan tanpa menggunakan model TGT sebagai pembanding untuk melihat kondisi pembelajaran sebelum penerapan tindakan. Pada tahap ini guru menyampaikan materi melalui media PPT dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok besar. Meskipun penggunaan PPT membuat beberapa siswa lebih tertarik, dinamika pembelajaran tetap belum menunjukkan perkembangan yang signifikan. Kelompok besar menyebabkan siswa yang kurang percaya diri tidak mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Diskusi juga berlangsung sepihak karena hanya didominasi oleh beberapa siswa yang lebih aktif, sedangkan siswa lainnya bersifat mengikuti tanpa memberikan kontribusi berarti. Aktivitas belajar masih rendah, dan guru harus beberapa kali mengingatkan siswa agar tetap fokus.

Hasil analisis terhadap LKPD yang diberikan pada akhir pembelajaran menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih berada pada kategori sedang dan belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan. Data hasil evaluasi pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	Sangat baik	86-100	2	11,76 %	Tuntas
2	Baik	75-85	9	52,94 %	Tuntas
3	Cukup	56-74	4	23,53 %	Tidak Tuntas
4	Kurang	10-55	2	11,77 %	Tidak Tuntas
Jumlah			17	100%	

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai toleransi dan sikap menghargai belum merata. Beberapa siswa mampu mengidentifikasi contoh keberagaman, namun belum bisa menjelaskan sikap yang tepat dalam menghadapi perbedaan. Ketuntasan belajar pada siklus I hanya mencapai 64,7%, menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa model TGT belum mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Hasil Siklus 2

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II, guru mulai menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara penuh. Kelompok belajar diperkecil menjadi tiga hingga empat siswa untuk memastikan setiap individu mendapatkan kesempatan berpartisipasi. Pembelajaran dimulai dengan penyajian materi melalui PPT yang telah disempurnakan, menggunakan gambar, warna, dan contoh keberagaman yang lebih dekat dengan kehidupan siswa.

Tahap berikutnya adalah diskusi kelompok dan turnamen akademik. Pada tahap ini, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa tampak aktif berdiskusi, berbagi pendapat, dan berusaha memahami materi agar dapat tampil baik dalam turnamen. Aktivitas belajar meningkat secara signifikan, ditandai dengan keberanian siswa bertanya, menjawab, dan menghargai pendapat teman. Siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam proses kelompok dan menunjukkan sikap saling membantu dalam memahami materi. Kegiatan pembelajaran

berjalan lebih efektif dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan sikap menghargai pendapat teman. Hasil analisis LKPD menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman keberagaman, toleransi, dan sikap saling menghargai. Data hasil tes pada siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	Sangat Baik	86-100	5	29,41 %	Tuntas
2	Baik	75-85	10	58,82 %	Tuntas
3	Cukup	56-74	2	11,77 %	Tidak Tuntas
4	Kurang	10-55	0	0 %	Tidak Tuntas
Jumlah			17	100%	

Hasil evaluasi melalui LKPD pada siklus II menunjukkan peningkatan pemahaman yang jelas. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk keberagaman dalam gambar serta memberikan contoh sikap toleran dan bersatu dalam kehidupan sehari-hari. Ketuntasan belajar meningkat menjadi **88,2%**, jauh lebih tinggi dibandingkan siklus I. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan TGT mampu memperkuat pemahaman siswa dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

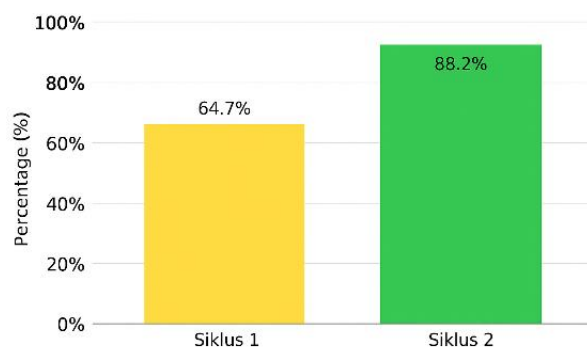
D. Pembahasan Penerapan Model TGT

Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Model ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap kerja sama, toleransi, dan penghargaan terhadap perbedaan, sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja kelompok dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Penerapan media PPT juga mendukung keberhasilan tindakan karena membantu siswa memahami keberagaman sosial dan budaya secara lebih visual dan menarik. Penggunaan gambar pakaian adat, rumah adat, dan contoh keberagaman lainnya membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kombinasi antara pembelajaran visual dan aktivitas kooperatif berbasis turnamen membuat pembelajaran terasa lebih bermakna.

Secara keseluruhan, penerapan TGT pada siklus II memberikan dampak positif baik pada aspek kognitif maupun afektif siswa. Siswa tidak hanya memahami konsep toleransi dan persatuan, tetapi juga mempraktikkannya selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya yang membutuhkan pembelajaran kolaboratif, interaktif, dan aplikatif.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II, ditampilkan grafik peningkatan hasil belajar. Grafik ini berfungsi untuk menunjukkan perbedaan persentase ketuntasan belajar siswa antara kedua siklus secara visual, sehingga perubahan yang terjadi selama tindakan dapat terlihat lebih jelas. Penyajian grafik ini ditempatkan setelah pembahasan karena bersifat merangkum keseluruhan hasil penelitian. Dengan demikian, grafik peningkatan ini dapat memperkuat analisis bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PPT memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terkait keberagaman sosial dan budaya.



Gambar 2. Grafik Pelaksanaan Model TGT

Dari sisi pelaksanaan guru, terjadi peningkatan keterlaksanaan seluruh aspek model TGT dari 64,7% pada siklus I menjadi 88,2% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan konsistensi guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing selama diskusi kelompok juga menjadi faktor penting dalam menjaga dinamika belajar tetap kondusif dan terarah. Secara umum, keberhasilan model TGT dalam penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik dapat menjadi solusi atas rendahnya keaktifan belajar, terutama pada pembelajaran PPKn yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang.

Limitasi

Kajian kegiatan Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas IV SDN Ketegan dengan jumlah siswa terbatas dan dua siklus pembelajaran, menggunakan satu jenis media (PPT), instrumen pengumpulan data yang terbatas pada LKPD dan observasi, serta belum mampu mengukur perkembangan jangka panjang dan mengontrol sepenuhnya faktor eksternal siswa, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PPT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial dan budaya pada siswa kelas IV SDN Ketegan. Pembelajaran pada siklus I yang dilakukan tanpa model TGT menunjukkan bahwa keterlibatan siswa belum merata dan pemahaman mereka masih berada pada kategori sedang. Namun setelah model TGT diterapkan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat secara signifikan, baik dalam diskusi kelompok, kerja sama, maupun kemampuan mereka mengidentifikasi bentuk keberagaman serta memberikan contoh sikap menghargai perbedaan.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi LKPD, di mana ketuntasan belajar siswa meningkat dari kondisi sebelumnya hingga mencapai persentase yang tinggi pada siklus II. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep keberagaman sosial dan budaya yang ada di lingkungan mereka. Selain itu, penggunaan media PPT yang menampilkan gambar-gambar keberagaman membuat siswa lebih tertarik dan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

demikian, model TGT dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami keragaman adat, budaya, dan sosial di sekitar mereka. Pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif dan kompetitif terbukti dapat menumbuhkan sikap toleransi, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan sehingga tujuan pembelajaran pada materi keberagaman sosial dan budaya dapat tercapai dengan baik.

Daftar Pustaka

- Abidah, A., Aklima, L., & Razak, R. (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar di era pendidikan 5.0. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45–56.
- Amin, M., & Mustaqim, M. (2021). Implementasi prinsip Revolusi Industri 4.0 dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 23–34.
- Anam, S., Fadillah, R., & Putri, N. (2020). Pengembangan profesional guru melalui pelatihan dan workshop. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 78–89.
- Aprily, F. (2020). "Integrasi nilai spiritual dalam pendidikan dasar". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 12–21.
- Asitah, S., & Ismafitri, I. (2021). Strategi belajar aktif untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 34–44.
- Azizah, N. (2021). Pendidikan holistik: Integrasi aspek spiritual, emosional, dan sosial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 15–25.
- Daga, R. (2021). "Tantangan pembelajaran di sekolah dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 50–61.
- Hamzah, H., Prasetyo, E., & Wulandari, A. (2023). Strategi pembelajaran partisipatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 45–55.
- Halim, M. (2022). "Fondasi pendidikan di tingkat sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 12–22.
- Isma, R., Satria, A., & Putra, D. (2023). Keterbatasan sumber daya dalam pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 34–45.
- Khasanah, N., & Rigianti, H. (2023). Variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 55–66.
- Maulana, R., & Purnomo, H. (2021). Strategi implementasi "Making Indonesia 4.0" di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 50–60.
- Mawardi, A. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(1), 25–35.
- Rosarian, R., & Dirgantoro, R. (2020). Hubungan interpersonal guru dan siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 40–52.
- Safitri, L., & Adiyono, A. (2023). Efektivitas pembelajaran partisipatif untuk mengurangi perilaku disruptif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 30–40.
- Santoso, B. (2023). Tantangan dalam pengajaran dan inovasi guru. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 20–32.
- Sari, R., Nugroho, A., & Putri, E. (2021). "Strategi guru dalam menghadapi pembelajaran monoton di sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 145–159.
- Sisiawan, D., Wicaksono, F., & Lestari, A. (2020). Problem-solving dan adaptasi guru menghadapi keterbatasan fasilitas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 15–25.
- Slavin, R. E. (2015). *"Cooperative Learning: Theory, Research and Practice"*. Allyn & Bacon.
- Uno, H., & Mohamad, A. (2012). Strategi belajar aktif dan partisipatif. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 10–20.
- Wardhani, S. (2020). Diferensiasi pengajaran untuk mengakomodasi keberagaman siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 35–45.

- Wulandari, R., Sutikyanto, D., & Mujiyanto, A. (2024). Optimalisasi praktik pengalaman lapangan mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan Guru*, 8(1), 12–22.
- Yasin, R. (2022). Keterbatasan fasilitas dan tantangan pendidikan di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 25–35.
- Zulfa, S., Ni'mah, L., & Amalia, T. (2023). Integrasi teknologi dan strategi pengajaran di era pendidikan 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 50–60.