

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT MELALUI “PANEN BUAH PANCASILA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Diyah Wahyu Novianti<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>diyahnovianti31@guru.sd.belajar.id, <sup>2</sup>trismnagb@ustjogja.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the improvement in Civics learning outcomes using the TGT (Team Games Tournament) learning model through "Panen Buah Pancasila" for grade 5 students at the National Primary School of Picture, semester II of the 2023/2024 academic year. The background to this research is the low learning outcomes of 5th grade students at state elementary schools. An overview of the Civics subject, Pancasila material. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, evaluation and reflection. The subjects in this research were 27 grade 5 students at the Gambaran State Elementary School. The data in this research was taken from student test results, then the data was analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of this research show an increase in learning outcomes for class 5 Civics on Pancasila material using the TGT model through the "Panen Buah Pancasila". In the Pre-Cycle the average student learning outcomes only reached 67.7, then during the first cycle after using the TGT model through "Panen Buah Pancasila" the average student learning outcomes increased to 73.5 in the second cycle, there was another increase in the average learning outcomes. students increased to 81.1. In this research, it can be concluded that bringing the TGT model through "Panen Buah Pancasila" can improve Civics learning outcomes on Pancasila material for 5th grade students at State Elementary School Overview of the 2023/2024 Academic Year.*

*Keywords: learning outcomes, TGT, PTK*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) melalui "Panen Buah Pancasila" pada siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran semester II Tahun Ajaran 2023/2024. Latar belakang pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran pada mata Pelajaran PKn materi Pancasila. Jenis penelitian yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran yang berjumlah 27 anak. Data pada penelitian

ini yaitu diambil dari hasil tes siswa, selanjutnya data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pkn kelas 5 materi Pancasila dengan menggunakan model *TGT melalui "Panen Buah Pancasila"*. Pada Pra Siklus rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 67,7 kemudian saat siklus I setelah penggunaan model *TGT melalui "Panen Buah Pancasila"* rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 73,5 pada siklus II kembali terjadi peningkatan rata-rata hasil pembelajaran siswa meningkat menjadi 81,1. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bawa model *TGT melalui "Panen Buah Pancasila"* dapat meningkatkan hasil belajar Pkn materi Pancasila pada siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: hasil belajar, TGT, PTK

### **A. Pendahuluan**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kelas 5 SD Negeri Gambaran semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 pada Materi Pancasila. Pada materi Pancasila siswa masih kurang memahami perilaku yang sesuai dengan Pancasila, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih berpusat pada guru. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran menarik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman anak yang dapat memotivasi anak dalam pembelajaran.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

diinginkan secara efektif. (Arsyad, 2011)

Sedangkan menurut (Rohani, 2020) media Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Salah satu media yang dapat di gunakan di zaman sekarang yang sesuai dengan perkembangan zaman anak yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi bukanlah hal baru lagi di era modern ini, Teknologi di era 4.0 sudah sangat berkembang dengan sangat pesat. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi juga berkembang, salah satu dampak positif adanya teknologi yaitu dapat membantu kegiatan pembelajaran.

Di abad 21, Teknologi sangat membantu kehidupan , bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya dapat memunculkan motivasi peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut. (Hidayat et al., 2020)

Selain penggunaan media pembelajaran yang di sesuaikan dengan perkembangan zaman juga penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga hasil pembelajaran pun akan meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah TGT (*Team Games Tournament*)

model pembelajaran TGT menurut (Hermawan, 2020:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model

pembelajaran TGT menurut (Pardede, 2019:68) yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. (Fauziah & Anugraheni, 2020)

Pada penelitian ini guru akan menggunakan model pembelajaran TGT dengan kegiatan panen buah Pancasila yang didalamnya menggunakan teknologi. Panen Buah Pancasila adalah sebuah model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (TGT)/ Team Game Tournament, yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi scan barcode. Dalam permainan Panen Buah Pancasila guru terlebih dulu mempersiapkan beberapa media yaitu beberapa pohon dan buah, buah-buah yang ada di pohon itu sudah di tempel barcode yang berbeda-beda. Isi barcode itu saat di scan akan mengarahkan pada masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan sikap Pancasila. Pohon dan buah akan di pasang di depan kelas dengan jumlah sesuai kelompok yang ada di kelas. Selanjutnya kelompok akan berbaris, satu persatu anak akan maju ke

depan kelas membawa gunting dan keranjang dengan mengikuti tracker kaki yang sudah guru pasang di lantai, setelah sampai di depan, anak tersebut akan menggunting satu buah lalu kembali ke kelompoknya masing-masing, barcode pada buah tersebut akan di scan menggunakan Handphone dan kelompok akan mendiskusikan masalah yang ada pada barcode tersebut termasuk sikap Pancasila yang sesuai dengan sila keberapa, saat sudah di dapat jawabannya, buah tersebut akan dimasukkan ke dalam kotak yang sudah ada symbol masing-masing sila Pancasila. Buah akan dimasukkan kedalam kotak dengan simbol yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada barcode. Setelah satu buah selesai anak yang lain akan maju, mengambil kembali buah di pohon, mendiskusikan, memasukkan pada kotak dengan gambar sila yang sesuai. Lakukan terus menerus sampai buah di pohon habis. Kelompok dengan jawaban benar paling banyak akan menjadi pemenang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi kelas baik dari hasil belajar siswa maupun kompetensi yang lain, penelitian Tindakan kelas biasanya berupa dengan perbaikan strategi, pendekatan, metode, model maupun media pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas dipandang sebagai bentuk penelitian peningkatan kualitas pembelajaran yang paling tepat, karena selain sebagai peneliti guru juga bertindak sebagai pelaksana proses pembelajaran, sehingga tahu betul permasalahan yang dihadapi dan kondisi ideal yang ingin dicapai. (Hunaepi et al., 2016)

Menurut Model Kemmis dan Taggart merupakan rangkaian empat komponen yang terintegrasi meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang disatukan dalam satu siklus (Kemmis & Mc Taggart dalam (Saraswati, 2021)). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan.

Subyek penelitian PTK ini yaitu siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran yang berjumlah 27 anak. Tempat

pelaksanaan penelitian yaitu di SD Negeri Gambaran. Waktu Penelitian yaitu bulan Juli-September 2023 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Tes diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran pada tiap siklusnya. Azwar Saefuddin, menyebutkan bahwa pengertian tes adalah suatu alat yang sudah di standarisasikan untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan atau tingkah laku dengan cara mengukur sesuai dengan sampel dari sifat, kecakapan atau tingkah laku. (Wardiana, 2012) Teknik Analisa data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif.

Analisis ini dipergunakan untuk menganalisis apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model TGT melalui “Panen Buah Pancasila” pada mata Pelajaran PKn materi Pancasila Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dianalisis rata-ratanya. Untuk mencari rata-rata dapat menggunakan rumus berikut :

*Nilai*

$$= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

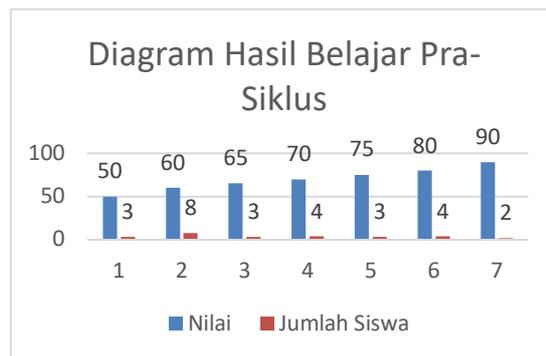
Setelah didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kemudian hasil tersebut dideskripsikan. Penelitian ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap tahapnya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data penelitian ini di ambil dari tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran tiap siklusnya. Penelitian dilakukan di kelas 5 SD Negeri Gambaran dengan jumlah siswa 27 orang. Kompetensi yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan ketuntasan belajar peserta didik pada mata Pelajaran PPKn materi Pancasila.

Pada siklus I dimulai dengan tahap pertama yaitu perencanaan, pada tahap ini guru menyiapkan Modul Ajar , método pembelajaran , media pembelajaran dan soal evaluasi berupa tes menggunakan *quizizz*. Pada tahap kedua yaitu pelaksanaan, pada tahap ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT melalui “Panen Buah Pancasila” . Media yang digunakan yaitu berupa

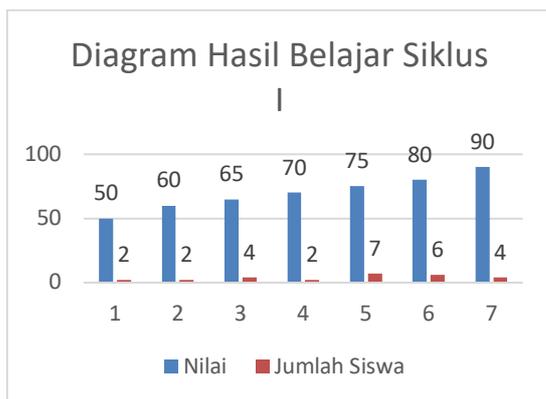
pohon-pohon yang berisis buah yang sudah diberi barcode nya, barcode tersebut berisi permasalahan terkait sikap sila pancasila guru juga menyediakan satu gadget untuk setiap kelompok yang nantinya akan digunakan untuk scan barcode pada buah-buah yang sudah disediakan. Pada tahap ketiga guru membagikan tes melalui *quizizz* pada akhir pembelajaran untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik. Pada tahap keempat guru melakukan refleksi pembelajaran, refleksi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada kegiatan pembelajaran siklus I. Tahap ini juga dilakukan untuk siklus II. Data yang diperoleh pada setiap siklus dimanfaatkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model TGT (*Team Games Tournament*) melalui "Panen Buah Pancasila" . Berikut hasil analisis data yang telah diperoleh pada setiap siklus nya.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Pra Siklus

Kondisi awal hasil belajar peserta didik yaitu pada Pra siklus menggambarkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah, rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 67,8 dengan presentase siswa tuntas KKM (75) hanya 33% saja. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan peserta didik kurang memahami materi terkait Pancasila guru masih mendominasi pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang. Karena rendahnya hasil belajar tersebut, kemudian guru melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Panen Buah Pancasila yang terintegrasi dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I dengan harapan pembelajaran yang awalnya

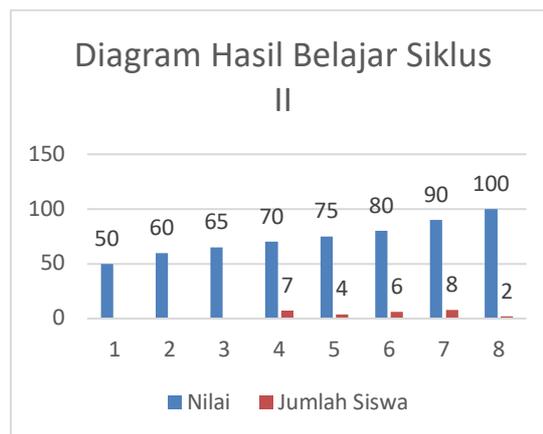
berpusat pada guru akan berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Berikut hasil analisis data pada siklus I :



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siklus I

Pada Siklus I setelah guru menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) melalui “Panen Buah Pancasila”, pembelajaran yang pada pra siklus masih berpusat pada guru pada siklus I pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik, peserta didik juga terlihat aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran. Sehingga pada siklus I terjadi peningkatan baik dari rata-rata hasil belajar maupun jumlah peserta didik yang tuntas KKM. Rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 73,5 sedangkan siswa yang lolos KKM (75) meningkat menjadi 17 anak atau 63%.

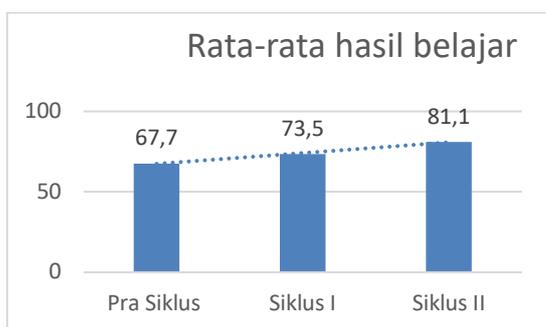
Hampir setengah lebih peserta didik sudah lolos KKM pada siklus I, namun karena rata-rata hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM, penelitian dilanjutkan pada siklus II. Berikut Hasil analisis data pada siklus II :



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siklus II

Pada siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama dengan siklus I, pada siklus II ini guru memperbaiki apa yang masih kurang pada siklus I, karena pembelajaran ini menggunakan teknologi scan barcode jadi harus mempersiapkan wifi yang kuat, masalah-masalah yang di tampilkan pada barcode juga lebih ditambah sehingga siswa lebih memahami materi terkait sikap yang sesuai sila Pancasila. Pada siklus II Kembali mengalami peningkatan baik dari rata-rata hasil belajar maupun peserta

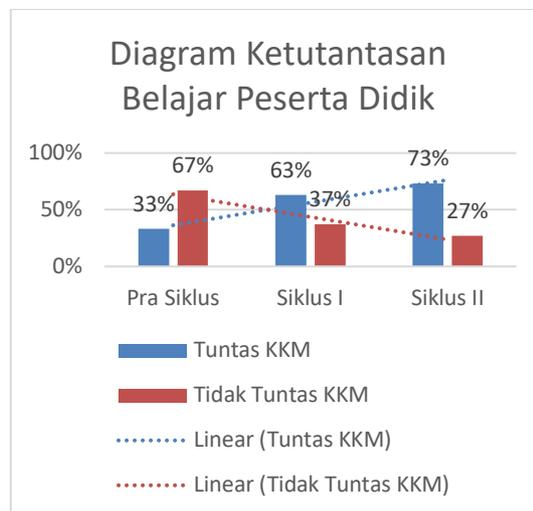
didik yang lolos KKM (75). Hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 81,1, hasil belajar pada tahap ini sudah di atas KKM. Kemudian peserta didik yang lolos KKM yaitu menjadi 20 anak atau mencapai 74%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran Panen Buah Pancasila yang terintegrasi model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD materi Pancasila. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4. Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar setiap siklusnya. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai KKM yaitu hanya 67,6 kemudian pada siklus I terjadi kenaikan hingga mencapai 73,5 dan pada siklus II kembali terjadi

kenaikan menjadi 81,1. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai di atas KKM.



Gambar 5. Grafik Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa setiap siklus dari pra siklus, siklus I hingga siklus II dengan di terpakannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) melalui “Panen Buah Pancasila” terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas KKM , dan terjadi penurunan jumlah peserta didik yang tidak tuntas KKM.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Gambaran dengan subyek penelitian sebanyak 27 siswa, penelitian ini di dasari karena rendahnya hasil belajar siswa yang di sebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat

pada guru sehingga peserta didik belum aktif, hal ini berdampak pada peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran TGT melalui “Panen Buah Pancasila” pada mata Pelajaran PKn Materi Pancasila. Setelah dilakukan PTK ini dilakukan dapat di diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Panen Buah Pancasila terintegrasi TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Setelah guru melakukan kegiatan tes pada pra siklus guru merefleksikan hasil evaluasi tersebut kemudian guru berusaha melakukan perbaikan pada siklus I dan II dengan model pembelajaran Panen Buah Pancasila terintegrasi TGT yang didalamnya juga di gunakan pendekatan teknologi, di harapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan juga belajar sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Wahyu Bagja dll, pada penelitian tersebut dikatakan bahwa Dengan

menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan motivasi bagi peserta didik. Dengan model pembelajaran TGT materi yang disampaikan oleh guru lebih bisa dimengerti oleh peserta didik, Tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, serta membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.(Sulfemi, 2018)

#### **D. Kesimpulan**

Rendahnya hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran pada mata pelajaran PKn materi Pancasila semester 2 tahun ajaran 2023/2024 dikarenakan guru pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa belum aktif sendiri untuk membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena hal tersebut guru berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) melalui “Panen Buah Pancasila”. Penelitian yang dilakukan adalah PTK ( Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus ada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi

dan refleksi. Setelah di lakukan perbaikan pembelajaran terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, yang awalnya pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 67,7 dimana rata-rata hasil belajar tersebut masih dibawah KKM (75) pada siklus I naik menjadi 73,5 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 81,1 yaitu sudah diatas KKM. Selain peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik, terjadi peningkatan juga pada jumlah siswa yang tuntas KKM pada setiap siklusnya juga terjadi peningkatan, pada pra siklus presentase peserta didik yang tuntas KKM hanya mencapai 33% saja, setelah di lakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 63% dan pada siklus II menjadi 73%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Panen Buah Pancasila terintegrasi TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata Pelajaran PKn materi Pancasila . Karena dengan model pembelajaran TGT melalui “Panen Buah Pancasila” siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.
- Hunaepi, H., Prayogi, S., Samsuri, T., Firdaus, L., Fitriani, H., & Asyâ, M. (2016). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) dan teknik penulisan karya ilmiah bagi guru di Mts. Nw Mertaknao. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 38–40.

Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran.*

Saraswati, S. (2021). TAHAPAN PTK. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*, 49.

Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1–14.

Wardiana, W. (2012). Aplikasi Sistem Pakar Tes Kepribadian Berbasis Web. *INKOM Journal*, 5(2), 99–104.