

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN
111/I MUARA BULIAN**

Febriani¹, Ahmad Hariandi², Silvina Noviyanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹febrianibangko@gmail.com, ²ahmad.hariandi@unja.ac.id,

³silvinanoviyanti@unja.ac.id

ABSTRACT

This research is a class action research (PTK) using the team games tournamen learning model aims to describe the process of increasing student learning motivation in class IV Pancasila education subjects at SDN 111/1 Muara Bulian. This research process begins with observation and documentation. Data was analysed quantitatively and qualitatively. This research was conducted in two cycles, with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Based on the results of the study, applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model to Pancasila education learning was able to increase student learning motivation. This is because students experience increased motivation by paying attention to each indicator of motivation in learning can be seen in each meeting cycle. The results of this study were cycle I meeting I was 49.72% in the 'Low' category, cycle I meeting II was 58.8% in the 'Fair' category with an increase of 8.4%. In cycle II, the first meeting was 70% with the 'Good' category with an increase of 12% and cycle II meeting II 74% increased by 4%. From the results of this study it can be concluded that the team games tournamen learning model can increase the learning motivation of fourth grade students of SDN 111/1 Muara Bulian. This is evidenced by the increase in each indicator of student motivation in each meeting cycle.

Keywords: learning motivation, teams games tournament model, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournamen* bertujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN 111/1 Muara Bulian. Proses penelitian ini dimulai dengan cara observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran pendidikan pancasila mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa mengalami peningkatan motivasi dengan memperhatikan tiap indikator motivasi dalam belajarnya dapat terlihat pada setiap siklus pertemuan. Hasil penelitian ini adalah siklus I pertemuan I sebanyak 49,72% dengan kategori "Rendah", siklus I pertemuan II 58,8% dengan kategori "Cukup" dengan

peningkatan sebanyak 8,4%. Pada siklus II pertemuan I yaitu 70% dengan kategori “Baik” dengan peningkatan sebanyak 12% dan siklus II pertemuan II 74% mengalami peningkatan sebanyak 4%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournamen* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 111/1 Muara Bulian. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan setiap indikator motivasi peserta didik pada tiap siklus pertemuan.

Kata Kunci: motivasi belajar, model teams games tournament, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan dikenal sebagai suatu proses di mana seseorang memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, keahlian, perspektif, dan pengalaman siswa menjadi elemen-elemen kunci yang diperoleh dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk membangun negara. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Bab1 Pasal 1 Ayat 1)”.

Kemajuan pendidikan dan mutu pendidikan di Indonesia memiliki potensi diwujudkan melalui aktivitas pembelajaran. Peraturan pemerintah nasional Nomor 41 Tahun 2007 dari pemerintah negara mengindikasikan bahwa proses pembelajaran harus fleksibel, serbaguna, dan memenuhi kriteria untuk tahapan pendidikan dasar dan menengah. Sehingga keterampilan siswa dapat dikembangkan secara interaktif mendorong semangat individu lain, terlibat secara proaktif, dan mempunyai kebebasan yang mencukupi untuk mengembangkan diri dan mengambil langkah-langkah sendiri sesuai dengan kebutuhan keterampilan, minat dan pertumbuhan peserta didik baik dari segi fisik maupun psikis.

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal individu, seperti yang dijelaskan oleh Syarifuddin

(2015:127). Faktor internal mencakup IQ, motivasi belajar, dan ketekunan, sementara faktor eksternal melibatkan dukungan dari guru dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selain itu, terdapat juga model-model yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran gunanya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan kedua komponen tersebut perlu saling seimbang.

Pentingnya bimbingan guru dalam pendekatan pembelajaran khusus ini sangat penting karena dapat meningkatkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. "Memahami persyaratan dan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik" sangat penting untuk pendidikan yang efektif. Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai kekuatan pendorong utama dalam diri peserta didik yang menumbuhkan antusiasme dan tekad untuk secara aktif mengejar pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Motivasi ini sangat penting dalam memastikan kemajuan berkelanjutan dari proses pembelajaran dan menawarkan panduan tentang cara menerapkannya secara efektif. Oleh

karena itu, pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menerapkan strategi dan sumber daya yang tepat. Lebih khusus lagi, istilah "motivasi belajar" mengacu pada upaya individu untuk mendorong dan menginspirasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi diartikan sebagai faktor yang dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Khanifatul, 2012:101). Motivasi belajar adalah langkah awal apa umumnya diambil oleh peserta didik untuk memulai proses belajar ini memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran kegiatan pembelajaran dan membantu mengarahkan peserta didik menuju pencapaian tujuan pembelajaran (Sardiman, 2018). Pada dasarnya motivasi peserta didik di sekolah dasar dapat diukur melalui tingkat partisipasi aktif mereka selama pembelajaran baik itu melalui interaksi langsung dalam kelas maupun melalui diskusi dengan teman sejawat. Pencapaian konsep pendidikan ini memiliki potensi untuk optimal jika pendidik berhasil menggunakan alat bantu peserta didik maupun pendidik. Pendidikan yang efektif seperti media

pembelajaran sebagai cara tentang merangsang semangat peserta didik agar tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi memegang peran yang signifikan dalam proses pembelajaran yang efektif bagi para guru memahami tingkat motivasi peserta didik untuk belajar menjadi hal yang luar biasa krusial untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat mengetahui mereka. Sementara dorongan belajar peserta didik yang memenuhi kriteria mendapatkan menjadi pendorong kuat untuk menjaga semangat memahami dan merangsang mereka untuk terlibat aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik ketika didorong oleh motivasi. Sayangnya pada saat ini, banyak peserta didik kehilangan minat dalam proses belajar seperti terlihat dari sikap acuh mereka terhadap proses pembelajaran, kurang perhatian saat guru menerangkan materi, serta keengganan dalam mengupayakan tugas yang disampaikan oleh pengajar.

Mata pelajaran pendidikan pancasila bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman peserta didik tentang prinsip-prinsip hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Oleh karena itu, mata pelajaran ini diajarkan mulai dari usia dini hingga perguruan tinggi di semua tingkat pendidikan. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kemampuan untuk bersaing, kedisiplinan yang baik, serta aktif berperan dalam membentuk kehidupan yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan informasi tersebut di atas, pendekatan pendidikan ini mensyaratkan peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat selama mempelajari mata pendidikan pancasila. Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting. Adanya motivasi belajar berfungsi untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan inklusif, di mana setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan berkontribusi secara efektif. Sebaliknya, jika motivasi belajar rendah, hal ini dapat menurunkan semangat belajar peserta didik. Mengingat pentingnya

motivasi belajar, maka setiap peserta didik dituntut untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN 111/1 Muara Bulian di kelas IV pada tanggal 30 Oktober 2023. Ditemukan beberapa permasalahan pada kelas IV saat pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung. Kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dinyatakan sebagai permasalahannya. Peserta didik terlalu terlibat dalam bermain dengan teman sekelasnya, dengan berbicara, dan mengabaikan proses pembelajaran, sehingga kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung dengan materi Negaraku Indonesia. Selanjutnya, peserta didik kurang merespon guru dan berpartisipasi aktif saat guru mengajukan pertanyaan mereka memilih untuk tetap diam dan tidak memberikan tanggapan terhadap guru. Kemudian, Selama proses pembelajaran guru cenderung memusatkan perhatian pada buku paket saja dan guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mengeksplorasi hal-

hal baru. Peserta didik kurang semangat mengerjakan tugas yang diberikan sehingga tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. situasi ini dapat diidentifikasi dari kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas tentu saja masalah ini harus ditangani segera oleh pendidik untuk mengembangkan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Data atau fakta saat ini mendukung pernyataan ini dilapangan bahwa pendekatan ceramah lebih mendominasi dalam proses pembelajaran dikelas. Proses pendidikan perlu disesuaikan dengan fase perkembangan peserta didik apa berusia 7-12 tahun (praoperasional konkret) yang pada tahap ini cenderung lebih aktif dalam kegiatan bermain. Oleh karena itu, langkah utama yang harus diambil oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah menerapkan pendekatan pembelajaran yang menarik. Salah satu metodologi pendidikan yang dapat diterapkan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Fathurrahman (Ahmad Hariandi, 2017), model TGT merupakan model

pembelajaran kooperatif. Dalam pendekatan ini, siswa dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari 5 hingga 6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis atau ras yang beragam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ignatius Sulisty, 2016) yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran Pkn”. Hasil dari penelitian tersebut adanya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik pada siklus kesatu, kedua dan ketiga. Pada siklus kesatu motivasi belajar peserta didik 47%, siklus kedua 63% dan siklus ketiga 76%. Aktivitas belajar peserta didik siklus kesatu 32%, siklus kedua 53%, dan siklus ketiga 77%. Model pembelajaran ini meningkatkan motivasi peserta didik dan aktivitas belajar mereka. Dilakukan penelitian tindakan kelas yang lebih fokus mengenai bagaimana model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Trianto (2011:83), *team games tournamen* adalah salah satu metode pengajaran dalam kerangka pendidikan kooperatif (cooperative learning). Teknik ini pertama kali menciptakan karya David de Vries dan Keith Edward pada 1995. Dalam model tersebut, peserta didik bermain bersama dengan anggota tim lainnya tentang mendapatkan menambahkan nilai ke total skor tim. Tujuan dari model pembelajaran berkolaborasi ini adalah mendidik peserta didik agar mampu berkolaborasi dan memiliki sikap kompetitif yang kuat kolaborasi akan terjadi dalam kelompok kecil. Sementara aspek kompetitifnya akan muncul ketika peserta didik bersaing dengan kelompok lain khususnya dalam kelompok besar.

Pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berpotensi menumbuhkan antusiasme dan motivasi di antara para peserta. Dalam kelompok yang lebih besar, individu dapat terpacu untuk unggul agar dapat melampaui lawan yang tangguh atau menumbuhkan rasa dorongan internal. Selain itu, TGT dapat memotivasi peserta didik untuk

menerapkan pendekatan yang lebih ketat terhadap pembelajaran mereka agar dapat meraih kemenangan dalam permainan saat ini. Selain berpartisipasi dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik didorong untuk terlibat dalam pembelajaran melalui permainan. Agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran, penting untuk melibatkan mereka dalam kegiatan yang merangsang dan interaktif. Hal ini dapat membantu mempertahankan minat dan tingkat motivasi mereka selama pengalaman pendidikan.

Pendekatan ini sejalan dengan tahap perkembangan anak-anak di sekolah dasar, karena mereka biasanya belajar paling baik melalui permainan interaktif. Untuk menekankan pentingnya mempelajari Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib, penting bagi kita untuk mendedikasikan fokus kita pada hal ini. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan kreativitas dan menghasilkan ide-ide mereka, dan menciptakan lingkungan

belajar yang kondusif. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya dalam bentuk turnamen berbasis tim seperti tim sekolah kelompok. Model turnamen permainan tim tidak hanya meningkatkan akuntabilitas pribadi dan kolektif tetapi juga mengubah paradigma pendidikan yang umumnya diadopsi oleh para pendidik.

Dalam konteks khusus ini, para pendidik tidak hanya berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan bagi siswa (disebut berpusat pada guru); sebaliknya, rekan sejawat juga memainkan peran penting dalam memberikan informasi pribadi. Dengan metode ini, peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Para peneliti memilih model pembelajaran *team games tournament* (TGT) karena kemampuannya untuk menginspirasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model ini juga memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang bervariasi dan inklusif, yang memungkinkan semua peserta didik untuk berpartisipasi dan berkontribusi secara efektif.

Peneliti akan melanjutkan penelitian tambahan yang didasarkan pada permasalahan yang telah diidentifikasi dan solusi yang telah dipilih dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN 111/I Muara Bulian”.

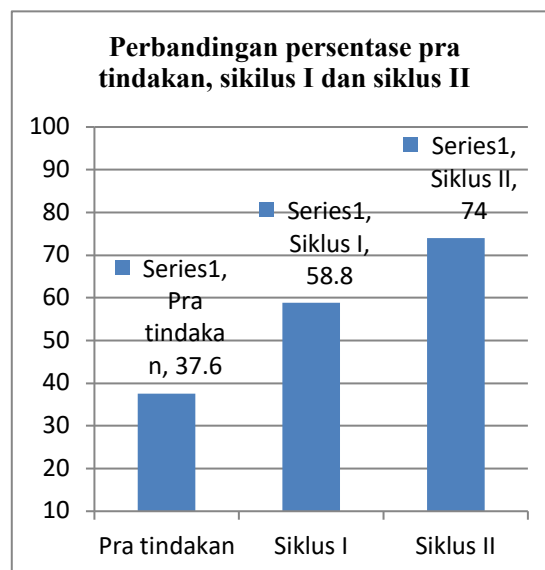
B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 111/I Muara Bulian yang beralamat di Jl. Letjend. Abu Bakar RT 11, Komplek Air Panas Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari Provinsi Jambi, Kode Pos 36611. Subjek dari penelitian ini adalah para pelajar dikelas IV di SDN 111/I Muara Bulian, terdapat 25 orang peserta didik terdiri dari 9 laki-laki dan 16 perempuan dengan latar belakang yang berbeda. Kualitas data yang digunakan oleh individu yang melakukan investigasi atau penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan atau rencana yang digunakan oleh peneliti melibatkan data kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif. Metode pengumpulan data

dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menerapkan triangulasi, yaitu suatu pendekatan untuk membandingkan perbedaan antara data yang diperoleh dari satu sumber dengan sumber lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambar 1 Persentase Perbandingan Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II



Selama pertemuan awal siklus I, sejumlah kekurangan diidentifikasi dalam pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournamen*. Banyak peserta didik tampak asyik dengan interaksi pribadi, terlibat dalam percakapan dengan

teman-teman dan menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam kelompok. Akibatnya, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori "rendah". Pada Siklus II, kemajuan pembelajaran telah meningkat secara signifikan. Peningkatan dalam proses pembelajaran yang didorong oleh guru terlihat jelas, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat motivasi peserta didik meningkat menjadi 74%, yang termasuk dalam kategori "Baik".

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *team games tournament* pada peserta didik kelas IV SD N 111/1 Muara Bulian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan, yaitu melibatkan partisipasi seluruh peserta didik kelas IV dalam proses pembelajaran. Perlu diketahui bahwa pelaksanaan model ini menekankan pada partisipasi aktif seluruh peserta didik, mendorong kolaborasi dan daya saing dalam lingkungan belajar yang mendukung. Langkah-langkah khusus rencana pelaksanaan diikuti dengan cermat untuk memastikan bahwa peserta didik sepenuhnya terlibat dan

termotivasi untuk belajar. Proses penelitian ini dilakukan selama dua siklus, yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Implementasi desain pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* disusun berdasarkan kebutuhan spesifik. Terdapat empat tahap yang terlibat dalam pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament*: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi.

Selama fase observasi, guru dan pengamat bertanggung jawab untuk memantau secara ketat keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka diharuskan untuk mendokumentasikan hasil observasi mereka dengan saksama pada lembar observasi yang telah ditentukan. Informasi ini penting karena memungkinkan guru untuk menilai tingkat peningkatan motivasi peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Tahap selanjutnya, dari proses ini melibatkan refleksi dan evaluasi kegiatan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi, analisis, dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa sebelum

penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) aktivitas peserta didik di kelas sangat minim. Peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme dan motivasi, terlihat dari ketidakfokusan mereka saat belajar dan kurangnya perhatian kepada guru saat materi dijelaskan. Lebih jauh lagi, kolaborasi antara guru dan peserta didik kurang terjalin. Masalah ini bersumber dari strategi, metode, dan model pengajaran yang kurang efisien. Proses pendidikan terkesan monoton karena pendidik gagal memasukkan bentuk media yang menarik untuk menarik minat peserta didik. Kurangnya motivasi belajar turut menyebabkan rendahnya aktivitas baik dari peserta didik maupun guru, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan awal siklus I, terlihat jelas bahwa peserta didik tampak bingung mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini disebabkan karena pendekatan (TGT) masih asing bagi peserta didik, sehingga memerlukan waktu penyesuaian. Peserta didik memerlukan waktu

untuk membiasakan diri dan beradaptasi dengan metode pembelajaran baru ini. Akibatnya, banyak kegiatan yang tidak berjalan dengan baik. Peserta didik masih malu-malu dan enggan menyampaikan pendapat, diskusi kurang antusias, dan kolaborasi antar kelompok masih terbatas.

Selain itu, beberapa peserta didik menunjukkan ketidakenggan untuk bekerja sama dalam kelompok. Ini disebabkan oleh kebiasaan mereka belajar secara individu, sehingga mereka sering melupakan pentingnya kerjasama dengan anggota kelompok. Akibatnya, peserta didik dengan nilai akademik rendah mengalami kesulitan saat menyelesaikan tugas kelompok. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru diharuskan untuk memberikan dukungan dan pemahaman berkelanjutan kepada peserta didik dalam mengatasi setiap tantangan yang mereka hadapi. Pada pertemuan perdana tahap awal aktivitas peserta didik mencapai rating persentase sebesar 49,72%.

Siklus I pertemuan kedua, antusiasme peserta didik terlihat meningkat seiring dengan semakin terbiasanya mereka dengan kegiatan

pembelajaran yang terstruktur dengan model Teams Games Tournament (TGT). Sehingga peserta didik menunjukkan semangat yang lebih tinggi dibandingkan pertemuan sebelumnya. Kerjasama antar peserta didik dalam kelompok mulai menunjukkan peningkatan. Namun ada beberapa aspek yang belum berfungsi maksimal. Misalnya, ada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan enggan bertanya tentang konsep yang mereka anggap menantang. Hanya beberapa beberapa yang menunjukkan keberanian untuk bertanya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya arahan dari guru untuk mendorong peserta didik bertanya ketika ada materi yang belum jelas. Adapun hasil persentase aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan kedua yaitu mencapai 58,8%.

Segala permasalahan yang muncul pada siklus I dipertimbangkan secara matang pada saat pelaksanaan siklus II. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peserta

didik mulai membiasakan diri dengan model pembelajaran TGT, sehingga hampir seluruh aspek pelaksanaannya mahir. Temuan menunjukkan bahwa 70% aktivitas peserta didik memanfaatkan model pembelajaran TGT, menunjukkan bahwa kegiatan tersebut telah dilaksanakan secara efektif dan sistematis.

Pada pertemuan kedua Siklus II, seluruh aspek pembelajaran telah dilaksanakan secara profesional. Peserta didik menunjukkan minat yang besar terhadap materi, menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi, dan antusias berpartisipasi dalam diskusi dan turnamen kelompok. Mereka juga saling membantu dalam kelompok dan lambat laun mengembangkan rasa percaya diri untuk mendekati guru. Peserta didik menyatakan kepuasannya dan menerima penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan antusias. Persentase hasil aktivitas siswa pada siklus II pertemuan II mencapai 74%. Keberhasilan seluruh kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, dan strategi

pengajaran menjadi salah satu unsur kuncinya. Dalam proses pembelajaran, strategi memegang peranan yang sangat penting.

Menurut Astuti, dkk (2022: 211) Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan pedagogi yang menggabungkan pembelajaran kelompok yang melibatkan individu dari berbagai latar belakang dan prestasi akademik. Model ini menggunakan permainan dan turnamen atau kompetisi terorganisir untuk menilai kemajuan peserta didik, memberikan skor, kedudukan, dan memberi penghargaan kepada juara. Individu atau kelompok yang sukses ditentukan berdasarkan kinerja mereka secara keseluruhan dan kemampuan mereka untuk mencapai skor tertinggi. TGT bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Menurut Nugroho (Rahayu, dkk 2022: 2) menyatakan permainan ular

tangga adalah sebuah permainan dimana dua atau lebih anak bermain dengan melempar dadu. Pada papan permainan terdapat kotak-kotak yang berisi gambar ular dan tangga, jika seorang pemain mendarat di kotak tangga mereka naik sesuai dengan jumlah anak tangga tersebut. Permainan ini dirasakan menyenangkan oleh peserta didik dan diketahui dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam perjalanan pendidikan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sedang dipelajari. Melalui permainan ular tangga peserta didik rajin berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk secara mandiri mengungkap konsep dasar materi pelajaran yang diajarkan.

Selain itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat membangun interaksi antara peserta didik dalam proses belajar melalui kegiatan kelompok. Bagi guru, model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan baik untuk peserta didik maupun untuk guru. Guru juga

dilatih untuk menjadi profesional, karena penerapan TGT mengharuskan guru memiliki keterampilan yang memadai dalam mengajar di kelas.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian ini ditutup pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 111/I Muara Bulian yang mana penelitian ini selaras hasil penelitian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan, telah ditetapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Fenomena ini dibuktikan dengan meningkatnya indikator motivasi belajar peserta didik yang diamati pada setiap pertemuan, baik

secara individu maupun kolektif selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus-siklus dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik sepanjang proses pendidikan. Setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas guru dan peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian mengalami perubahan yang signifikan. Pada pertemuan pertama siklus I, motivasi peserta didik berada pada kategori "Kurang" dengan persentase 49,72%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi "Cukup" dengan 58,8%. Menjelang akhir siklus kedua, motivasi peserta didik meningkat dengan rata-rata 70% pada pertemuan pertama dan 74% pada pertemuan kedua, mencapai kategori "Baik". Peningkatan motivasi dari siklus I ke II adalah sebesar 25%. Kesimpulannya, pemanfaatan model *Team Games Tuornamen* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV. Dari aspek pengamatan, indikator motivasi peserta didik yang tinggi terlihat dari

perhatian dan pendengaran mereka terhadap penjelasan guru, sementara rendahnya pengamatan muncul saat

peserta didik tidak langsung mengerjakan tugas yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono, Model-Model Pembelajaran, (Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya, 2011), hal: 46
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Badaruddin, A. (2015). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. *BASIC EDUCATION*, 8(5), 465-476.
- Chairani. (2021). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pkn melalui metode Team Games Tournamen (TGT) (A. Painingsih (ED)). CV.Tatakata Grafika.
- Febriani, N. P. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Gambar Dan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas VIII. 6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 5(2), 1-12.
- Gayatri, Y. 2009. Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal pendidikan*. Vol. 8(3).
- Helmiati. 2012. Model Pembelajaran. Sleman Yogyakarta:Aswaja Pressindo. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1271>
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournamen (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Hariandi, A. (2017). Meningkatkan nilai karakter bersahabat melalui model teams games tournaments di SDIT Al-Azhar Kota Jambi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 19-35.
- Jusnawati,dkk. 2020. Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Samudra Biru
- Khanifatul. (2012). Pembelajaran inovatif
- Kosanke, R. M (2019). Pendidikan kewarganegaraan. 22, 13-33
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi covid-

19. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(01), 145-161.
- Nasrudin. 2019. Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*. Vol. 9(1).
- Noorlaila istia'adah, F. (2020). TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PEMDDIDIKAN(R. Permana (Ed))
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Peraturan menteri pendidikan republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 (2007). 3-3
- PERMENDIKBUD. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016. *Jurnal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Putra, A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk sekolah dasar (A. Dewanti (ED.)). CV .jakad media publishing.
- Putri, W. K., Sofwan, M., & Noviyanti, S. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Integrasi Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 124/VIII Sidorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(2), 46-52.
- Qotimah, C., & Haryati, T. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Plantungan Kabupaten Kendal. *Jurnal Spirit Edukasia*, 3(01), 1-7.
- Rahayu, A. S., IP, S., & AP, M. (2024). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)(Edisi Kedua)*. Bumi Aksara.
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1-14.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Insitusi)*, 1(02 Desember), 109-121.
<https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/misbahul/article/view/7>
- Rahmatina, R., & Noraslinda, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. *ALSYS*, 4(4), 427-433.
- Sanjaya, W . (2012). MEDIA KOMINIKASI PEMBELAJARAN (pertama)
- Sardiman. (2018). Interaksi & motivasi belajar mengajar (1 st ed). PT RajaGrafindo persada
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Taniredja, T, dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PKN disekolah dasar inovasi melalui strategi habituasi dan program kegiatan sekolah berkarakter.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ulfa, T. dan Irwanda. 2019. Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya terhadap pemahaman Konsep. *Indonesian Journal and Science and Mathematics Education*. Vol. 2(1).
- Uno, H (2016) *Teori motivasi dan pengukurannya analisis dibidang pendidikan (1 st ed.)*. perpustakaan nasional.
- Warsono. (2013). *Pembelajaran aktif. Teori dan asesmen*. Bandung: PT Remaja rosdakarya
- Widhiastuti dan Fachrurrozie. 2014. Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. 9(1).