

Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Kartu Kata & Kalimat untuk Meningkatkan Nilai Karakter dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sejarah Pancasila Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang

Vikri Trisnadiansyah¹, Dwi Agus Setiawan², Siti Nurbaya³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

SDN Tanjungrejo 3 Malang

akrispeed0@gmail.com¹,

Abstract

This research aims to describe the improvement of student character values and learning outcomes through the implementation of the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model assisted by Word & Sentence Cards on the History of Pancasila material for Grade IV students at SD Negeri Tanjungrejo 3 Malang City. This research employs a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis & McTaggart model, carried out in two cycles with each cycle consisting of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were 28 Grade IV students at SD Negeri Tanjungrejo 3 Malang City in the 2025/2026 academic year. Data were collected through written tests (pretest and posttest), character value observation sheets, student activity observation sheets, and student response questionnaires. The research results demonstrate significant improvement across all measured aspects. Student learning outcomes increased from an average of 60.4 (pretest) to 73.6 in Cycle I and 84.5 in Cycle II, with the percentage of completeness rising from 0% to 57% in Cycle I and reaching 100% in Cycle II, surpassing the established success indicator of 80%. The average character value also improved from 68.8 in Cycle I to 81.3 in Cycle II, with 93% of students achieving the Good or Very Good category. Student learning activity increased from an average of 62.5 in Cycle I to 78.1 in Cycle II. It is concluded that the TGT learning model assisted by Word & Sentence Cards is effective in simultaneously improving character values and learning outcomes of Grade IV students on History of Pancasila material.

Keywords: Character Values, History of Pancasila, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Word and Sentence Cards

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan nilai karakter dan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Kartu Kata & Kalimat pada materi Sejarah Pancasila siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang Tahun Pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes tertulis (pretest dan posttest), lembar observasi nilai karakter, lembar observasi keaktifan, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek. Hasil belajar meningkat dari rata-rata 60.4 (pra siklus) menjadi 73.6 pada Siklus I dan 84.5 pada Siklus II, dengan ketuntasan meningkat dari 0% menjadi 57% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan 80%. Rata-rata nilai karakter meningkat dari 68.8 pada Siklus I menjadi 81.3 pada Siklus II dengan 93% siswa berkategori Baik atau Sangat Baik. Keaktifan siswa meningkat dari 62.5 menjadi 78.1. Disimpulkan bahwa model TGT berbantuan Kartu Kata & Kalimat efektif meningkatkan nilai karakter dan hasil belajar siswa Kelas IV pada materi Sejarah Pancasila.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu Kata & Kalimat, Nilai Karakter, Sejarah Pancasila, Teams Games Tournament (TGT)

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter dan identitas bangsa sejak usia dini. Musthofa Akhyar dan Dewi (2022) menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki fungsi vital dalam mempertahankan ideologi Pancasila di tengah arus globalisasi yang semakin deras. Melalui pembelajaran Sejarah Pancasila, siswa diharapkan tidak hanya memahami proses historis lahirnya Pancasila, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik (Pratiwi dkk., 2022).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan serius antara tujuan ideal dengan kondisi aktual. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes diagnostik di Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang, rata-rata nilai pretest siswa pada materi Sejarah Pancasila hanya 60.4 dengan ketuntasan 0% dari 28 siswa. Temuan ini sejalan dengan Basicedu (2024) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada PPKn di berbagai sekolah dasar masih rendah, dipengaruhi faktor internal

berupa rendahnya minat belajar dan faktor eksternal berupa strategi pembelajaran yang kurang sesuai karakteristik siswa.

Selain permasalahan kognitif, ditemukan pula lemahnya nilai-nilai karakter siswa. Siswa cenderung individualistis, kurang mampu membangun kerja sama yang produktif, serta belum menunjukkan tanggung jawab dan sikap saling menghargai secara optimal. Hidayat dan Rahmawati (2024) menegaskan bahwa pendidikan karakter berkelanjutan dalam pembelajaran PPKn merupakan pondasi utama pembentukan pribadi yang berakhlak mulia. Sari, Hestiana, dan Nurlita (2024) menambahkan bahwa penguatan toleransi dan menghargai perbedaan seharusnya menjadi luaran utama pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh dominannya pendekatan konvensional teacher-centered. Wahyuningsih dan Hikmat (2024) mengemukakan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD belum optimal akibat metode pengajaran yang monoton dan minimnya pemanfaatan media inovatif. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan sulit memahami materi yang bersifat historis dan abstrak.

Berbagai kajian empiris membuktikan efektivitas model TGT (Teams Games Tournament) dalam mengatasi permasalahan tersebut. Rahayu dkk. (2024) membuktikan TGT berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Palembang. Handayani, Wardana, dan Jannah (2024) melaporkan temuan serupa di SDN Pajurangan. Penelitian di SDN Sumurgung 1 Tuban (Pendas, 2024) bahkan melaporkan ketuntasan meningkat dari 42,8% menjadi 98,5% setelah TGT diterapkan. Dipadukan dengan Kartu Kata & Kalimat sebagai media konkret yang sesuai tahap operasional konkret siswa SD (Piaget, dalam Santrock, 2010), TGT diharapkan menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna sekaligus menumbuhkan nilai karakter positif. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan nilai karakter dan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang melalui implementasi model TGT berbantuan Kartu Kata & Kalimat pada materi Sejarah Pancasila.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart. PTK didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardani, 2004). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan (planning), meliputi penyusunan RPP berbasis TGT, pembuatan Kartu Kata & Kalimat, dan penyiapan instrumen; (2) pelaksanaan (acting), yaitu implementasi pembelajaran TGT selama 2 pertemuan (4 JP) per siklus; (3) observasi (observing), pengamatan proses pembelajaran menggunakan lembar observasi; dan (4) refleksi (reflecting), analisis data untuk menentukan perbaikan siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah 28 siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan kemampuan akademik yang heterogen. Penelitian dilaksanakan September–Oktober 2025 dengan fokus materi Sejarah Pancasila meliputi proses perumusan Pancasila, tokoh-tokoh perumus, dan nilai-nilai dalam setiap sila.

Data dikumpulkan melalui: (1) tes tertulis berupa pretest dan posttest terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian; (2) lembar observasi nilai karakter dengan 4 aspek—kerja sama, tanggung jawab, menghargai perbedaan, dan sportivitas—berskala 1–4; (3) lembar observasi keaktifan dengan 8 indikator; dan (4) angket respon siswa 12 pernyataan skala SS/S/TS/STS. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dengan membandingkan data kuantitatif antarsiklus. Indikator keberhasilan: (a) ketuntasan belajar $\geq 80\%$, dan (b) $\geq 75\%$ siswa berkategori Baik pada penilaian karakter (nilai ≥ 71).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Pra Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal dan tes diagnostik (pretest) untuk memetakan kondisi awal siswa. Hasil pretest tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
≥ 75 (Tuntas)	0 siswa	0%	Tidak ada siswa tuntas

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<75 (Belum Tuntas)	28 siswa	100%
Total	28 siswa	100%
Nilai Rata-rata	60.4	Nilai Maks: 75

Sumber: Data hasil penelitian (2025)

Tabel 1 menunjukkan bahwa tidak satu pun siswa mampu mencapai KKM (75) pada pretest dengan nilai rata-rata 60.4. Kondisi ini mengkonfirmasi adanya permasalahan serius dalam pemahaman materi Sejarah Pancasila. Observasi awal juga menunjukkan nilai karakter siswa belum berkembang optimal: individualistik, kurangnya kerja sama, dan minimnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

3.1.2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan (4 JP) pada 15 dan 22 September 2025 dengan materi Sejarah Perumusan Pancasila. Kartu Kata & Kalimat disiapkan dalam 5 set untuk 5 kelompok heterogen—Kelompok Soekarno, Moh. Hatta, Moh. Yamin, Soepomo, dan Radjiman—berisi 30 kartu per set memuat nama tokoh, tanggal penting, dan nilai Pancasila. Pembelajaran TGT diimplementasikan melalui: (1) presentasi kelas menggunakan kartu sebagai alat peraga; (2) diskusi kelompok berbantuan kartu; (3) turnamen di 4 meja dengan kartu sebagai media soal; dan (4) penghargaan kelompok poin tertinggi. Hasil Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar dan Nilai Karakter Siswa Siklus I

Aspek yang Diukur	Pra Siklus	Siklus I
Rata-rata Hasil Belajar	60.4	73.6
Ketuntasan Belajar (%)	0%	57%
Siswa Tuntas (orang)	0	16
Rata-rata Nilai Karakter	-	68.8
Siswa Karakter Baik (%)	-	43% (12 siswa)
Rata-rata Keaktifan	-	62.5

Sumber: Data hasil penelitian (2025)

Tabel 2 menunjukkan peningkatan pada Siklus I. Rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 73.6 (+13.2 poin) dengan ketuntasan 57% (16 siswa). Rata-rata nilai karakter 68.8 dengan 43% siswa berkategori Baik. Namun kedua indikator keberhasilan belum terpenuhi: ketuntasan masih di bawah 80% dan siswa berkategori Baik masih di bawah 75%. Refleksi mengidentifikasi: (1) siswa masih ragu saat turnamen; (2) aspek sportivitas paling rendah; (3) manajemen waktu turnamen belum optimal; dan (4) perlu demonstrasi aturan main yang lebih jelas.

3.1.3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 6 dan 13 Oktober 2025 dengan perbaikan: (1) penambahan ice breaking bertemakan Pancasila; (2) demonstrasi ulang aturan turnamen sebelum pelaksanaan; (3) perpanjangan waktu diskusi kelompok dari 15 menjadi 20 menit; (4) penguatan sportivitas melalui apresiasi menyeluruh; dan (5) penggunaan papan skor transparan. Materi Siklus II mencakup penetapan Pancasila oleh PPKI, nilai dalam setiap sila, dan penerapannya dalam kehidupan. Hasil Siklus II tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas IV SD Negeri
Tanjungrejo 3

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
≥75 (Tuntas)	28 siswa	100%
<75 (Belum Tuntas)	0 siswa	0%
Total	28 siswa	100%
Nilai Rata-rata	84.5	Nilai Maks: 95

Sumber: Data hasil penelitian (2025)

Tabel 3 menunjukkan peningkatan sangat signifikan. Seluruh 28 siswa (100%) tuntas dengan rata-rata 84.5. Nilai karakter meningkat dengan rata-rata 81.3 dan 93% siswa (26 dari 28) berkategori Baik atau Sangat Baik. Keaktifan meningkat menjadi 78.1. Seluruh indikator keberhasilan tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

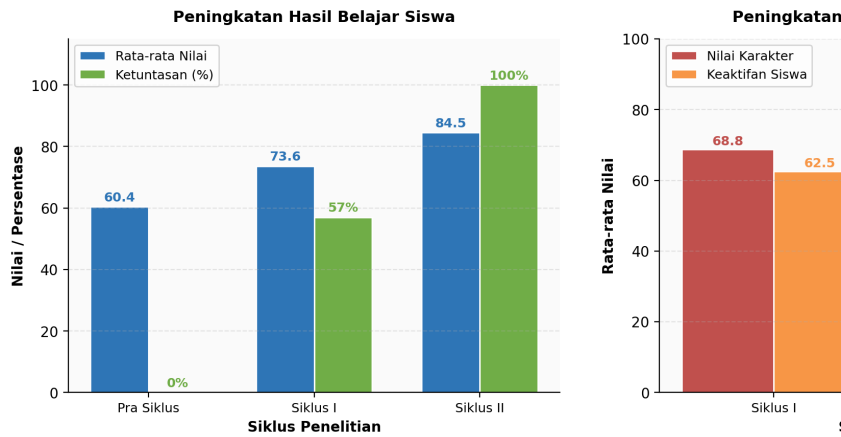
3.2. Pembahasan

Data dari seluruh tahapan penelitian dibandingkan secara komprehensif. Tabel 4 menyajikan rekapitulasi perbandingan seluruh aspek yang diukur, sementara Gambar 1 menyajikan visualisasi peningkatan antarsiklus.

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Antarsiklus

Aspek yang Diukur	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Total Peningkatan
Rata-rata Hasil Belajar	60.4	73.6	84.5	+24.1 poin
Ketuntasan Belajar (%)	0%	57%	100%	+100%
Rata-rata Nilai Karakter	-	68.8	81.3	+12.5 poin
Siswa Karakter Baik (%)	-	43%	93%	+50%
Rata-rata Keaktifan	-	62.5	78.1	+15.6 poin

Sumber: Data hasil penelitian (2025)



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar, Nilai Karakter, dan Keaktifan Antarsiklus

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 1, terjadi peningkatan yang konsisten dan signifikan pada setiap aspek. Rata-rata hasil belajar meningkat 24.1 poin secara keseluruhan, sementara ketuntasan meningkat dari 0% menjadi 100%, jauh melampaui indikator 80%. Peningkatan ini membuktikan efektivitas model TGT berbantuan Kartu Kata & Kalimat dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Sejarah Pancasila.

Temuan ini sejalan dengan Rahayu dkk. (2024) dan Handayani dkk. (2024) yang membuktikan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di sekolah dasar. Secara teoritis,

mekanisme peningkatan dijelaskan melalui teori kooperatif Slavin (2010): dalam TGT setiap anggota termotivasi karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggota (group goal). Kartu Kata & Kalimat sebagai media konkret berperan menjembatani konsep Sejarah Pancasila yang abstrak dengan pengalaman belajar nyata siswa, selaras dengan tahap operasional konkret (Piaget dan Sumrock, 2010). Pada aspek nilai karakter, rata-rata meningkat dari 68.8 menjadi 81.3 dengan 93% siswa berkategori Baik atau Sangat Baik—melampaui target 75%. Peningkatan terbesar pada aspek sportivitas mengindikasikan perbaikan pengelolaan turnamen dan penguatan apresiasi menyeluruh di Siklus II sangat efektif. Temuan ini mendukung Hidayat dan Rahmawati (2024) bahwa pendidikan karakter efektif memerlukan kesinambungan antarsiklus. Sari dkk. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran PKn interaktif berbasis pengalaman langsung mampu membangun toleransi dan saling menghargai secara lebih mendalam. Model TGT secara inheren mendorong tumbuhnya nilai karakter positif melalui dinamika kerja tim kooperatif dan kompetisi akademik yang sehat.

Keaktifan siswa meningkat dari 62.5 menjadi 78.1, dengan peningkatan terbesar pada aspek keberanian presentasi dan pemberian tanggapan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman berulang dalam turnamen TGT secara bertahap membangun kepercayaan diri siswa. Secara keseluruhan, kombinasi TGT dan Kartu Kata & Kalimat mampu mentransformasi suasana belajar dari yang semula pasif dan monoton menjadi aktif, kompetitif secara sehat, dan bermakna bagi siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Kartu Kata & Kalimat terbukti efektif meningkatkan nilai karakter dan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo 3 Kota Malang pada materi Sejarah Pancasila. Hasil belajar meningkat dari rata-rata 60.4 (pra siklus) menjadi 84.5 (Siklus II) dengan ketuntasan dari 0% menjadi 100%. Nilai karakter meningkat dari 68.8 menjadi 81.3 dengan 93% siswa berkategori Baik atau Sangat Baik. Seluruh indikator keberhasilan terpenuhi pada Siklus II.

Saran yang diberikan: (1) guru hendaknya menerapkan TGT berbantuan media konkret pada materi PPKn lainnya; (2) sekolah hendaknya memfasilitasi inovasi pembelajaran guru; dan (3) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Kartu Kata & Kalimat versi digital atau mengintegrasikan TGT dengan teknologi gamifikasi untuk menyesuaikan perkembangan era digital.

Daftar Rujukan

Basicedu. (2024). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 8(2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDN Pajurangan. Innovative: Journal of Social Science Research, 4(2), 6578–6585.

Hidayat, R., & Rahmawati, L. (2024). Pendidikan karakter berkelanjutan dalam pembelajaran PPKn. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 100.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Kemdikbud.

- Musthofa Akhyar, S., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Sumurgung 1 Tuban. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Pratiwi, dkk. (2022). Pembelajaran PPKn sebagai sarana mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Rahayu, F., Anggun, D., Wahyuni, A., & Mulyani, D. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 04 Palembang. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 33078–33084.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi Pendidikan* (Edisi Kedua). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, E., Hestiana, I., & Nurlita, R. (2024). Membangun pengetahuan dan sikap toleransi melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.451>
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suryani, T. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68–81.
- Wahyuningsih, & Hikmat. (2024). Hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD dan faktor yang mempengaruhinya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2).
- Wardani, I.G.A.K. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.