# PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KOKAMI DI KELAS IV SDN 15 KINALI

**Ayu Melati Putri[1], Dini Maielfi[2], Wahyuni Mulia Helmi[3], Sry Apfani[4], Rahmia Tulljanah[5]**

[1,2]*Universitas Adzkia*
E-mail : ayu.m@adzkia.ac.id[1], dini.m@adzkia.ac.id[2], wahyuni.mh@adzkia.ac.id[3], s.apfani@adzkia.ac.id[4], rahmiatuljannah@adzkia.ac.id[5]

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan penggunaan metode konvensional, kurangnya variasi model pembelajaran, dan ketiadaan media yang menarik sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami di kelas IV SDN 15 Kinali. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap siklus, dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 71,1% pada siklus I menjadi 85,4% pada siklus II, serta peningkatan keterlibatan guru dan siswa dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model TGT berbantuan media Kokami efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan karakter.

**Keywords :** *Model Pembelajaran Team Gamess Tournament (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan praktis (Rahman et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran penting untuk menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan, membentuk karakter, dan menumbuhkan sikap demokratis (Lubis & Najicha, 2022). Namun, pembelajaran mata pelajaran ini kerap masih dilaksanakan dengan metode konvensional seperti ceramah, minim variasi model, dan tanpa dukungan media yang menarik, sehingga berimplikasi pada rendahnya motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

Data awal menunjukkan permasalahan konkret di kelas IV SDN 15 Kinali. Dari 30 siswa, hanya 9 orang (30%) yang mencapai ketuntasan, dengan rata-rata nilai 66,37, lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal 75 (Dokumen Guru Kelas, 2024/2025). Fakta ini menunjukkan urgensi penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan hasil belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, perlu dicari solusi model pembelajaran yang mampu memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor sekaligus menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami di kelas IV SDN 15 Kinali? (2) Bagaimana pelaksanaan model TGT berbantuan media Kokami dalam praktik pembelajaran? (3) Bagaimana penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa? Pertanyaan penelitian ini menegaskan fokus pada desain, implementasi, dan hasil dari intervensi pembelajaran yang diterapkan.

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan secara spesifik perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media Kokami. Model TGT dipandang efektif karena menggabungkan kerja kelompok, turnamen, dan penghargaan sehingga meningkatkan motivasi, tanggung jawab, dan kolaborasi siswa (Slavin, 2017). Sementara itu, media Kokami (kotak kartu misterius) dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sederhana, dan merangsang partisipasi aktif siswa (Aminah et al., 2023).

Relevansi penelitian ini terletak pada upaya mengisi gap kajian dalam bidang pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya terkait implementasi model TGT berbantuan media Kokami yang masih jarang diteliti. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis kurikulum merdeka serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, meningkatkan hasil akademik, sekaligus memperkuat nilai karakter dan keterampilan sosial siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV SDN 15 Kinali (18 perempuan dan 12 laki-laki) pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan guru kelas sebagai kolaborator. Pemilihan kelas ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila serta kesediaan sekolah menerima inovasi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda, lembar observasi untuk menilai keterlibatan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa catatan lapangan

dan foto kegiatan. Tindakan pembelajaran difokuskan pada penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami dalam tiga kali pertemuan tiap siklus. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan, dan peningkatan hasil antar siklus, sementara hasil observasi dianalisis naratif untuk melihat perubahan aktivitas pembelajaran dan menjadi dasar refleksi perbaikan pada siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami terbukti meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 15 Kinali. Pada siklus I rata-rata nilai siswa mencapai 71,1% dengan ketuntasan 69,4%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,4% dengan ketuntasan 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa TGT dengan Kokami memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian kognitif siswa. Hal tersebut selaras dengan permasalahan awal yang diungkapkan dalam pendahuluan, yaitu rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila akibat penggunaan metode konvensional yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Dengan adanya TGT, pembelajaran menjadi lebih terstruktur, aktif, dan menyenangkan.

Selain capaian akademik, peningkatan juga terlihat pada keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 72,9% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa naik dari 69,5% menjadi 89%. Hal ini menunjukkan bahwa TGT dengan media Kokami mendorong partisipasi lebih tinggi baik dari guru maupun siswa. Guru menjadi lebih mampu memfasilitasi kegiatan interaktif, sementara siswa lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias mengikuti turnamen. Seperti yang dijelaskan Slavin (2017), TGT dapat meningkatkan motivasi melalui kerja sama, kompetisi sehat, dan pemberian penghargaan, sedangkan media Kokami sebagai alat permainan edukatif mampu menarik perhatian siswa sesuai pendapat Arsyad (2016) bahwa media berfungsi memperjelas pesan, meningkatkan perhatian, dan mengatasi keterbatasan indera dalam belajar.

Temuan ini konsisten dengan penelitian relevan sebelumnya. Mainasni & Masniladevi (2024) melaporkan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Edlis & Alwi (2023) menemukan bahwa TGT membuat pembelajaran lebih variatif dan mendorong siswa lebih aktif. Choirunnisa dkk. (2024) membuktikan efektivitas media Kokami dalam pembelajaran IPA, sedangkan penelitian Aminah et al. (2023) menunjukkan bahwa media sederhana seperti Kokami dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian Ayu Melati Putri memperkuat bukti empiris bahwa integrasi TGT dengan media kreatif mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Analisis lebih lanjut terhadap proses pembelajaran memperlihatkan bahwa keberhasilan tidak hanya terletak pada pemberian materi, tetapi juga pada strategi yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media Kokami dan skenario TGT yang menarik; saat pelaksanaan, siswa belajar memahami nilai-nilai Pancasila melalui diskusi kelompok dan permainan kartu; pada tahap turnamen, siswa berkompetisi sehat untuk memperoleh skor terbaik; dan pada akhir kegiatan, penghargaan diberikan sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif. Proses ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT berbantuan Kokami membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Siswa yang sebelumnya pasif dapat terlibat aktif, bekerja sama, sekaligus memahami materi dengan lebih baik. Kontribusi penelitian ini bersifat teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian memperkaya kajian tentang efektivitas TGT yang dipadukan dengan media edukatif sederhana. Secara praktis, penelitian memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila sekaligus membentuk karakter siswa.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Penerapan TGT dengan Kokami membutuhkan waktu yang lebih panjang terutama pada tahap permainan dan turnamen, sehingga guru perlu mengatur alokasi waktu secara efektif agar semua tahapan dapat berjalan maksimal. Keterbatasan lain adalah pada jumlah subjek yang terbatas hanya satu kelas, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas serta memvariasikan media pendukung agar hasilnya lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 15 Kinali setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,1% dengan persentase ketuntasan 69,4%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 85,4% dengan persentase ketuntasan 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Kokami berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, di mana siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Aftiani, R. (2023). Penerapan Model Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 123-135.

Aminah., S., Muharram, & Jusniar. (2023). Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mipa SMA Negeri 5 Makassar (Studi Pada Materi Pokok Laju Reaksi) ipa terpadu. *7*(1), 128–135. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/31862

Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *2*(5), 171–175. https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614

Mainasni, Y., & Masniladevi. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Team Games Tournament (Tgt) Di Kelas IV SDN 33 Pasaman. *09*(03), 695–703. https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.343

Manhatul Zuhriah, M. (2022). Efektivitas Model Team Games Tournament dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 200-215.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian*

*Pendidikan Islam*, *2*(1), 1-8.
Silvia, N., & Jarnawi, M. (2021). Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar Fisika. *10*(December), 10–15.
Slavin, R. E. (2017). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
Sugiyono. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Kombinasi Dan R&D".Bandung: Alfabeta.Syafrida. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran IPA Kelas IX MTsN Bengkalis Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Akademika, 15(1).
Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2017). Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.
Yuansa, F. A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa SD*. 12.