

KEEFEKTIFAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MEMBIASAKAN PERILAKU PANCASILA KELAS V SD

Recha Ardhita Pramesty¹, Intan Rahmawati², Ryky Mandar Sary³
rechaardhitap@gmail.com¹, intanrahmawati@upgris.ac.id²,
rykymandarsary@upgris.ac.id³
Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum mencapai KKTP peserta didik kelas V yaitu 75. Hal tersebut disebabkan kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya dengan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektif atau tidaknya model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif terhadap hasil belajar materi membiasakan perilaku Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berada di Desa Sedayu, Kecamatan Gemuh, Kabupaten Kendal pada tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V berjumlah 29. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian *pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil analisis data, presentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan dari 0% peserta didik yang tidak mencapai KKTP sebelum diberi perlakuan menjadi 86,21% dari banyaknya peserta didik yang tuntas mencapai KKTP setelah diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif. Maka model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi membiasakan perilaku Pancasila kelas V ditandai dengan perolehan hasil belajar peserta didik 86,21% dari banyaknya peserta didik terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Kata kunci: Hasil belajar; *Team Games Tournament*; Powerpoint Interaktif

Abstract

This research is based on the low learning outcomes of Pancasila Education subjects that have not reached the KKTP of grade V students, namely 75. This is due to the lack of use of varied learning models and learning media. Therefore, innovation in learning Pancasila Education is needed, one of which is the Team Games Tournament model assisted by interactive powerpoint. This study aims to identify whether or not the Team Games Tournament model aided by interactive powerpoint is effective on learning outcomes on the material of getting used to Pancasila behavior in grade V elementary schools. This research was conducted at an elementary school located in

Sedayu Village, Gemuh District, Kendal Regency in the 2024/2025 academic year. The population in this study were all fifth grade students totaling 29. This study uses a quantitative approach with the type of pre-Experimental Design research with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. Based on the results of data analysis, the percentage of students' completeness has increased from 0% of students who did not reach KKTP before being treated to 86.21% of the number of students who completely reached KKTP after being treated using the Team Games Tournament model assisted by interactive powerpoint media. So the Team Games Tournament model assisted by interactive powerpoint is effective on the learning outcomes of Pancasila Education material on getting used to the behavior of Pancasila class V marked by the acquisition of student learning outcomes 86,21% of the number of students against Criteria for Achievement of Learning Objectives.

Keywords: *Learning outcomes; Team Games Tournament; Interactive Powerpoint*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Sehingga pendidikan diharapkan mampu membentuk siswa menjadi individu yang terampil, cerdas, dan berakhlak mulia. Tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang tersebut, pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia diatur oleh kurikulum. Kurikulum diciptakan untuk membuat pendidikan lebih mudah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah mengembangkan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Konsep kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita Ki Hadjar Dewantara, yang menekankan pada pembelajaran bebas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif (Ardianti & Amalia, 2022). Pembelajaran pancasila menekankan pada sekolah untuk membekali siswa dengan karakter yang bermutu, memiliki nilai moral yang luhur dan ilmu yang tinggi (Iskandar & Rachmadtullah, 2017). Sehingga seorang guru perlu mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran secara matang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan proses siswa (Agustina *et al.*, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kemendikbud Ristek 2022 adalah peserta didik mampu berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan, mampu memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, proses perumusannya, dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, mampu menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, menyelaraskan hak dan kewajibannya, mampu memahami jati diri bagian dari bangsa Indonesia dan bersikap adil tidak membedakan jenis kelamin, SARA, status sosial-ekonomi, penyandang disabilitas, serta mampu

menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal, dengan kesadaran dan komitmen menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu adanya partisipasi aktif peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya. Namun, kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi dalam menciptakan pembelajaran di kelas lebih aktif dan memiliki makna bagi peserta didik. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu guru merencanakan pembelajaran di kelas, dari menyiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, hingga alat evaluasi yang dibutuhkan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai (Mirdad, 2020).

Dari hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum mencapai KKTP. Dimana guru dalam menyampaikan materi dikelas hanya berupa ceramah dan tanya jawab. Adanya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka perlu upaya yang dapat dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan tetap melihat karakter peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang efektif dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar yakni model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif. Menurut Lestari & Sary (2024) melalui model *Team Games Tournament* peserta didik saling berinteraksi sehingga memungkinkan peserta didik untuk tahu manfaat dari materi yang dipelajari bagi kehidupannya, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan dan memahami materi yang dipelajari tanpa harus tergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi, berani mengemukakan pendapat dan lebih membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Menurut Nurrita (2018) menyatakan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar siswa mudah menerima materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan sebuah model manajemen kelas dimana siswa dibagi menjadi sebuah tim dengan kemampuan yang berbeda untuk berkompetisi dalam permainan (Adnyana, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menerapkan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Shoimin (2016) pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Setiawan *et al.* (2021) model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* merupakan penggabungan pembelajaran diskusi kelompok, permainan kelas, dan keterlibatan siswa untuk aktif secara fisik dan mental selama proses pembelajaran. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan peran siswa

sebagai tutor sebaya untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok dan permainan selama proses pembelajaran di kelas. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantu Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Materi Membiasakan Perilaku Pancasila Kelas V SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, yakni jenis *pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti memilih penelitian dengan metode eksperimen karena metode ini dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendalikan. Sedangkan menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* karena merupakan bentuk desain penelitian yang hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019).

Variabel bebas disebut juga dengan variabel *Independent*, adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya ataupun timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019). Variabel terikat disebut juga dengan *dependen*, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif, sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila materi membiasakan perilaku Pancasila kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2024 sampai Desember 2024 selama 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu pertemuan 2 x 35 menit (2 JP). Penelitian dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Desa Sedayu, Kecamatan Gemuh, Kabupaten Kendal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD sebanyak 29 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis terdiri dari *pretest* dan *posttest*, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengidentifikasi hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan uji coba soal untuk diolah data uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji ketuntasan, dan uji hipotesis *paired sampel t-test* yang dilakukan dengan bantuan software SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Membiasakan perilaku Pancasila diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Hasil belajar meliputi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Data penelitian mengenai hasil belajar dalam ranah

kognitif diperoleh melalui pemberian tes tertulis yakni *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Pemberian *pretest* dilakukan sebelum peserta didik diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik diberikan perlakuan. Berikut adalah tabel hasil belajar ranah kognitif *pretest* dan *posttest*:

Tabel 1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Jenis Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Nilai <i>Pretest</i>	20	65	42,76
Nilai <i>Posttest</i>	60	95	83,62

Berdasarkan Tabel 1., menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* yakni sebelum dan setelah diberi perlakuan. Perbedaan dilihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata. Pada hasil nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi yaitu 65 sedangkan nilai terendah yaitu 20 dengan rata-rata 42,76. Berbeda dengan hasil nilai *posttest* menunjukkan nilai tertinggi yaitu 95 sedangkan nilai terendah yaitu 60 dengan rata-rata 83,62. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai setelah peserta didik diberi perlakuan penggunaan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif.

Adapun data penelitian hasil belajar ranah afektif diperoleh dengan observasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Ranah afektif merujuk pada aspek yang dievaluasi berdasarkan sikap peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Pengumpulan data ini dilakukan selama enam kali pertemuan pembelajaran dengan tiga aspek pengamatan, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan mandiri. Berikut adalah tabel data hasil belajar ranah afektif peserta didik selama enam pertemuan pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Pertemuan	Jumlah Peserta Didik				Rata-rata
	88 – 100	74 – 87	60 – 73	<60	
Pertemuan I	7	17	5	0	80,62
Pertemuan II	13	14	2	0	85,60
Pertemuan III	14	15	0	0	87,33
Pertemuan IV	18	11	0	0	89,62
Pertemuan V	19	10	0	0	91,17
Pertemuan VI	21	8	0	0	92,46

Berdasarkan Tabel 2., diketahui bahwa rata-rata hasil belajar ranah afektif pada pertemuan I diperoleh sebesar 80,62, pertemuan II sebesar 85,60, pertemuan III sebesar 87,33, pertemuan IV sebesar 89,62, pertemuan V sebesar 91,17, dan pertemuan VI sebesar 92,46. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata di setiap pertemuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif terhadap proses pembelajaran.

Selanjutnya data penelitian hasil belajar ranah psikomotorik diperoleh dari kegiatan observasi langsung kepada peserta didik. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang dinilai berdasarkan keterampilan peserta didik ketika pembelajaran. Pengumpulan data ini dilakukan selama enam kali pertemuan pembelajaran dengan empat aspek, yaitu kerja sama tim, ketepatan intonasi dan kejelasan, penggunaan bahasa, dan kemampuan menjawab pertanyaan. Berikut adalah tabel data hasil belajar pada ranah psikomotorik peserta didik selama enam pertemuan.

Tabel 3. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Pertemuan	Jumlah Peserta Didik				Rata-rata
	88 – 100	74 – 87	60 – 73	<60	
Pertemuan I	10	15	4	0	83,84
Pertemuan II	8	21	0	0	86,21
Pertemuan III	13	14	2	0	86,85
Pertemuan IV	7	21	0	0	87,07
Pertemuan V	15	14	0	0	88,58
Pertemuan VI	6	23	0	0	89,22

Berdasarkan Tabel 3., diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian ranah psikomotorik pada pertemuan I diperoleh sebesar 83,84, rata-rata pertemuan II sebesar 86,21, rata-rata pertemuan III sebesar 86,85, rata-rata pertemuan IV sebesar 87,07, rata-rata pertemuan V sebesar 88,58, dan rata-rata pada pertemuan VI sebesar 89,22. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata di setiap pertemuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif terhadap proses pembelajaran.

Uji persyaratan analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*). Uji normalitas ini dilakukan setelah mendapatkan hasil belajar peserta didik, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji liliefors (Lo) dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) 0,05 atau 5% pada kolom shapiro wilk yang diproses menggunakan bantuan software SPSS versi 25. Berikut hasil perhitungan uji normalitas pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Awal dan Akhir

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.113	29	.200*	.960	29	.325
Posttest Hasil Belajar	.119	29	.200*	.961	29	.347

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4., menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) *pretest* hasil belajar peserta didik pada kolom *shapiro wilk* sebesar $0,325 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi (Sig.) *posttest* hasil belajar siswa pada kolom *Shapiro Wilk* sebesar $0,347 > 0,05$. Karena nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar berdistribusi normal. selanjutnya dapat dilakukan analisis uji hipotesis dengan uji *paired sampel t-test*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-40.862	4.024	.747	-42.393	-39.331	-54.681	28
								.000

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 5., di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* yang diuji menggunakan uji *paired sampel t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar $0,000 < 0,05$. Merujuk pada dasar pengambilan keputusan, diketahui jika nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas V. Selain melihat dari hasil nilai signifikansi $< 0,05$, juga membandingkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kriterianya pengambilan keputusan, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hal tersebut dapat dilihat pada output data uji *paired sampel t-test*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 54,861. Kemudian menentukan nilai t_{tabel} yang dilihat pada tabel distribusi t digunakan df sebesar 28 dan nilai t_{tabel} adalah 2,048. Sehingga diperoleh $t_{hitung} 54,861 > t_{tabel} 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi membiasakan perilaku Pancasila kelas V SD.

Uji ketuntasan belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar (ketuntasan belajar klasikal) apabila presentase yang dicapai dalam kelas terdapat $\geq 75\%$ peserta didik tuntas dari nilai KKTP yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75 (Panjaitan et al., 2020). Sedangkan uji ketuntasan belajar individu ini diukur apabila peserta didik kelas V SDN Sedayu dapat memenuhi KKTP yang ditetapkan sekolah. Jika peserta didik mendapatkan nilai minimal 75 dapat dikatakan "Tuntas". Pada uji ketuntasan belajar individu poin yang diujikan yakni jumlah skor yang diperoleh individu peserta didik dan skor maksimal. Sedangkan pada uji ketuntasan belajar klasikal poin yang diujikan berupa jumlah banyaknya peserta didik yang tuntas mencapai KKTP dan jumlah siswa seluruhnya. Berikut adalah tabel uji ketuntasan belajar peserta didik:

Tabel 6. Hasil Uji Ketuntasan Belajar Pretest dan Posttest

Jenis Nilai	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
Nilai Pretest	65	0%	Tidak Tuntas
Nilai Posttest	95	86,21%	Tuntas

Berdasarkan Tabel 6., diketahui bahwa hasil ketuntasan individu sebelum diberi perlakuan nilai *pretest* salah satu peserta didik yang mendapatkan nilai 65 dinyatakan tidak tuntas karena belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan pada nilai *posttest* setelah diberi perlakuan peserta didik tersebut

mendapatkan nilai 95 dan telah mencapai KKTP yang ditetapkan sehingga dikatakan tuntas. Sedangkan hasil ketuntasan belajar klasikal kelas V keseluruhan pada nilai *pretest* sebesar 0% karena seluruh peserta didik tidak mencapai KKTP sehingga dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan pada nilai *posttest* sebesar 86,21% dari keseluruhan dan dinyatakan tuntas.

Pembelajaran model *Team Games Tournament* pada materi membiasakan perilaku Pancasila di kelas V mendorong peserta didik memperoleh hasil belajar mencapai KKTP. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Menurut Fauzia (2018), salah satu cara untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar peserta didik yaitu pada pemilihan model pembelajaran yang tepat. Seorang guru harus menggunakan suatu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan aktif, dan penggunaan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta dapat menarik perhatian peserta didik sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmayani, 2019).

Pembelajaran model *Team Games Tournament* meliputi lima sintak, yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, *games*, *tournament*, dan penghargaan kelompok. Pembelajaran *Team Games Tournament* ini memfokuskan pada komunikasi peserta didik dalam kelompok. Sejalan dengan pernyataan Amni et al. (2021) model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengedepankan interaksi antar peserta didik, sehingga kerjasama peserta didik dapat terjalin dengan baik dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Menurut Nurhayati et al. (2022) model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif.

Pada tahap penyajian kelas, dilakukan kegiatan memaparkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik secara kelompok. Peserta didik sangat antusias mengikuti proses pembelajaran karena penyampaian tidak hanya dilakukan secara lisan, tetapi didukung oleh penggunaan powerpoint interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Harsiwi & Arini (2020) bahwa media pembelajaran adalah bagian pembelajaran yang penting karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi materi pelajaran. Selanjutnya, peserta didik belajar dalam kelompok dengan saling bertukar pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik mengakses materi yang telah disediakan melalui powerpoint interaktif, sehingga peserta didik merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar dalam kelompok tersebut. Sesuai dengan pendapat Mustika (2020) bahwa memberi peserta didik kesenangan dalam pembelajaran dan dapat dijadikan strategi mengajar yang efektif.

Pada tahap *games* dan *tournament* sangat disukai oleh peserta didik, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat antusias dalam mengikutinya. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran sehari-hari, peserta didik belum pernah mendapatkan proses pembelajaran berbasis *games* dan *tournament*. Sehingga kegiatan ini menjadi sesuatu yang baru dan menarik bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Aji & Sary (2018) bahwa pembelajaran akan terasa menyenangkan dan siswa merasa menemukan hal baru dalam pembelajaran

apabila guru aktif dan berani bereksperimen dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media. Tahap akhir dalam pembelajaran *Team Games Tournament* yakni penghargaan kelompok dengan memberikan reward kepada kelompok yang berhasil dalam tahap *tournament* sebagai motivasi atas keberhasilan yang dicapai. Menurut Gunarta (2018) bahwa pemberian penghargaan terhadap kelompok pemenang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk mempertahankan keberhasilan kelompoknya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Adanya penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif ini dapat membantu peserta didik kelas V dalam pemahaman pengetahuan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi & Meilani (2018), bahwa penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam pencapaian prestasi belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Selama proses pembelajaran materi membiasakan perilaku Pancasila di kelas V, pembiasaan peserta didik berperilaku Pancasila adalah upaya untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembiasaan berperilaku Pancasila pada peserta didik ini mencakup penerapan sikap dan perilaku yang mencerminkan pada sila-sila Pancasila, meliputi sikap religius, toleransi, gotong royong, keadilan, dan cinta tanah air. Dalam penelitian ini, pembiasaan berperilaku Pancasila diterapkan melalui proses pembelajaran dalam kegiatan belajar seperti menyanyikan lagu nasional Indonesia di awal pembelajaran, diskusi kelompok, pemecahan masalah, berbagi informasi dan pengetahuan yang dimiliki antar peserta didik, dan kerja sama dalam menjalankan tugas. Pembiasaan berperilaku Pancasila melalui penggunaan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif, mengajak peserta didik untuk dapat bekerja sama secara adil dan mampu menghargai pendapat peserta didik dalam kelompoknya. Kegiatan games dan *tournament* antar kelompok juga mengajarkan nilai sportivitas dan kejujuran. Sehingga pembiasaan berperilaku Pancasila dalam pembelajaran ini mampu membentuk kebiasaan berperilaku Pancasila yang tercermin dalam sikap dan tindakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Agustina & Sanjaya (2016) menjelaskan bahwa suatu model pembelajaran dikatakan efektif terhadap hasil belajar sebuah mata pelajaran jika hasil belajar siswa telah mencapai angka $\geq 75\%$ dari banyaknya siswa terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam hasil penelitian ini, bahwa model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi membiasakan perilaku Pancasila peserta didik kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasan klasikal. Sebelum peserta didik kelas V diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif, presentase ketuntasan yang didapatkan yakni 0%. Setelah diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif, presentase ketuntasan yang didapatkan yakni 86,21%. Jadi, presentase hasil belajar

mengalami kenaikan adalah sebesar 86,21% dari banyaknya peserta didik yang tuntas mencapai KKTP.

Hal ini sejalan dengan penelitian Safitri *et al.* (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media question card efektif meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik siswa kelas IV SD dengan rata-rata nilai sebesar 78,5 dan presentase ketuntasan belajar sebesar 75% dengan jumlah siswa tuntas 15 siswa dari 20 siswa. Selain itu, sejalan dengan penelitian Wahyuningsih *et al.* (2019) yang menunjukkan hasil penelitian rata-rata *pretest* = 66,36 dan hasil *posttest* = 76,59 setelah mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media papan putar. Maka dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan putar efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD.

Penelitian Wati *et al.* (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan siswa kelas II A SD dilihat dari hasil nilai *pretest* memperoleh rata-rata 47% dan *posttest* rata-rata 82%. Selain itu penelitian Widodo & Junaedi (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan edugame rumah belajar efektif diterapkan di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh sebelum peserta didik kelas V diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif, presentase ketuntasan yang didapatkan yakni 0%. Setelah diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif, presentase ketuntasan yang didapatkan yakni 86,21%. Sehingga presentase kenaikan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SD adalah sebesar 86,21% dari banyaknya peserta didik yang tuntas mencapai KKTP. Data tersebut juga didukung oleh hasil analisis hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* yakni hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $54,861 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari hasil uji *paired sampel t-test* terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V SD mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu powerpoint interaktif. Dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantu media powerpoint interaktif efektif terhadap hasil belajar materi membiasakan perilaku Pancasila kelas V yang ditandai dengan hasil belajar peserta didik telah mencapai angka $\geq 75\%$ dari banyaknya peserta didik terhadap KKTP mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, M. E. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN

- PRESTASI BELAJAR BIOLOGI. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Agustina, T., & Sanjaya, F. (2016). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Pokok Bahasan Transformasi Ditinjau dari Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Toi di SMK N 2 Depok Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma*.
- Aji, G. W., & Sary, R. M. (2018). KEEFEKTIFAN MODEL EXAMPLE NON-EXAMPLE BERBANTU MEDIA VISETA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *MALIH PEDDAS*, 8(1), 88–97.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DESTINASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Fauzia, H. A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 40–47.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *JP2*, 1(2), 112–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Iskandar, R., & Rachmadtullah, R. (2017). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144.
- Lestari, M., & Sary, R. M. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU JAM SUDUT DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 212–229. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3143>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mustika, I. W. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v18i1.28384>

- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–62. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 278–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19452>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuningsih, P. I., Khoiri, N., & Subekti, E. E. (2019). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) BERBANTU MEDIA PAPAN PUTAR UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV PEMBELAJARAN TEMATIK. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17337>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Widodo, M. B. P., & Junaedi, A. (2024). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN EDUGAME RUMAH BELAJAR DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN PETOMPON 02 KOTA SEMARANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13442>