



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 3781 - 3792

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar

Nurrohmatillah Al Maulidah^{1✉}, Fani Sri Wulan Dhari², Susilo Tri Widodo³,
Hesti Aristiyowati⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: lindaalmaulidah@students.unnes.ac.id¹, fanisriwulandhari@students.unnes.ac.id²,
susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id³, hestiaristiyowati@gmail.com⁴

Abstrak

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan kesadaran moral siswa, namun seringkali Pendidikan Pancasila dianggap pelajaran sepele dan kurang diminati siswa dengan faktor penyebab yang beragam. Perlu dilakukan sebuah penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan. Menawarkan berbagai metode penelitian, salah satunya adalah penelitian dengan metode *action research* yang dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode *action research* yang dikombinasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peraturan, dengan fokus pada pembentukan karakter dan kesadaran moral. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik analisis deskriptif melalui analisis penelitian kepustakaan. Dari metode tersebut telah didapatkan hasil penelitian bahwa kombinasi metode *action research* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam memberikan pemahaman yang kuat kepada siswa dibandingkan dengan menggunakan media gambar saja. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penerapan metode *action research* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, pembentukan karakter, dan kesadaran moral.

Kata Kunci: pendidikan Pancasila, sikap taat aturan, siswa sekolah dasar, TGT.

Abstract

Pancasila education in elementary schools has a crucial role in shaping the character and moral awareness of students, but often Pancasila Education is considered a trivial lesson and is less attractive to students with various causal factors. It is necessary to conduct a study to solve problems that occur in the field. Offers various research methods, one of which is research with action research methods conducted to evaluate the effectiveness of action research methods combined with the Teams Games Tournament (TGT) model in increasing students' understanding of regulatory material, with a focus on character building and moral awareness. In addition, the approach used in this study is qualitative with descriptive analysis techniques through literature research analysis. From this method, research has been obtained that the combination of action research methods with the Teams Games Tournament (TGT) model is more effective in providing strong understanding to students compared to using image media alone. So, the conclusion of this study is to prove that the application of action research methods with the Teams Games Tournament (TGT) model can make a significant contribution in increasing students' understanding of Pancasila values, character building, and moral awareness.

Keywords: Pancasila education, rule-abiding attitude, elementary school students, TGT.

Copyright (c) 2023 Nurrohmatillah Al Maulidah, Fani Sri Wulan Dhari,
Susilo Tri Widodo, Hesti Aristiyowati

✉ Corresponding author :

Email : lindaalmaulidah@students.unnes.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pengembangan karakter dan pembentukan moral pada siswa. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memuat nilai-nilai moral dan etika yang mencakup cinta tanah air, gotong-royong, toleransi, dan demokrasi. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk menghormati aturan, berperilaku baik, dan bersikap adil (Nurgiansah & Rachman, 2022). Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu upaya sadar dan terencana mencerdaskan warga negara (khususnya generasi muda). Caranya dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa agar mampu berpartisipasi aktif dalam pembelaan negara. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan kepada peserta didik tentang nilai, norma dan moral. Dengan mengamalkan nilai, norma dan moral tersebut maka akan tercipta karakter disiplin dalam diri siswa. Dengan disiplin inilah proses pendidikan yang berlangsung di sekolah akan berlangsung dengan baik, karena siswa tidak melakukan pelanggaran aturan aturan sekolah. Melalui pendidikan dasar ini, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, di sekolah dan di keluarga, sehingga menjadi individu yang disiplin dengan mematuhi peraturan-peraturan yang telah ditetapkan serta mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Namun, realita yang ada sekarang ini adalah pelajaran pendidikan Pancasila dianggap sebagai pelajaran yang membosankan oleh beberapa siswa. Keluhan-keluhan yang sering terdengar adalah seperti banyaknya pasal-pasal UUD yang harus dipahami, sedangkan guru hanya membacakan tanpa adanya usaha untuk membuat siswa merasa paham. Akibatnya siswa menjadi malas belajar dan bahkan kurang minat pada pelajaran Pendidikan Pancasila (Handayani et al., 2021).

Hal ini memengaruhi minat siswa untuk belajar pendidikan Pancasila, sehingga hasil belajar siswa kian menurun. Sayangnya, masalah-masalah seperti ini dianggap suatu hal yang wajar, sebab minat belajar anak pasti naik turun. Perkembangan teknologi terus melaju dengan cepat, membawa banyak pengaruh dalam kehidupan, hingga pada anak-anak yang belum bisa menyaring baik buruk suatu berita banyak yang terpengaruh dan malah menghasilkan generasi yang kurang beretika. Miris sekali rasanya melihat pendidikan di Indonesia makin terkikis. Namun di sisi lain, dampak dari zaman teknologi yang serba cepat, para ahli pendidikan mulai mencari solusi masalah-masalah pendidikan di Indonesia. Hingga pada akhirnya media pembelajaran mulai diciptakan, tujuan dari diciptakan media pembelajaran ini adalah untuk menarik minat siswa serta memudahkan pemahaman konsep pada suatu materi pembelajaran diterima oleh siswa. Hal tersebut diperkirakan efektif dan interaktif, sebab media pembelajaran akan mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dipadukan menjadi satu dalam kendali komputer, gawai, atau teknologi yang lain sebagai penggerak yang digunakan untuk menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran (Paramitha & Zulherman, 2022). Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila ada perintah balik atau umpan balik yang diberikan oleh media tersebut kepada penggunanya, biasanya media yang digunakan berupa multimedia komputer, atau laptop, atau teknologi lain yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Mar'atus Sholehah et al., 2022) yang menyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dapat disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran. Guru dan sekolah perlu mengidentifikasi berbagai potensi dan lingkungannya masing-masing yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Nah perlu diketahui bahwa Pada tingkat perkembangan peserta didik di sekolah dasar, lebih cenderung tertarik dengan media yang di dalamnya terdapat permainan yang menarik perhatian. Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) akan merasa senang jika terdapat kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Permainan tidak hanya berupa penggunaan media konkret, namun dapat juga berupa game interaktif.

Seringkali media pembelajaran disandingkan dengan permainan edukatif yang diharapkan mampu menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Hal ini menarik perhatian para pendidik untuk mengembangkan bermacam-macam game interaktif yang disusun untuk membantu proses

pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Hingga akhirnya para ahli pendidikan dan dibantu oleh pemuda pemudi yang peduli dengan pendidikan di Indonesia berusaha sekuat tenaga untuk mencari jalan keluar atas permasalahan tersebut dengan menawarkan solusi-solusi yang inovatif. Salah satunya yakni dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai serta materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami langsung oleh siswa. Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan bahwa pada pembelajaran PKN di SD masih rendah, maka peneliti memberikan solusi untuk mengatasi pemecahan masalah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran PKN yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dengan cara permainannya setiap kelompok harus saling bekerja sama satu sama yang lain yang dimana dalam permainan ini dibutuhkan kekompakan dari anggota kelompok. Model pembelajaran *TeamS Games Tournament (TGT)* bertujuan untuk agar siswa bisa berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan dapat memahami materi pembelajaran sambil melakukan permainan agar tidak membosankan.

Terkait dengan hasil penelitian sebelumnya telah membuktikan keberhasilan penerapan model TGT (*Teams Game Tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sulistyo et al., 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Ngrami I” menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT (*Teams Game Tournaments*) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I kecamatan Sukomoro kabupaten Nganjuk dengan data sebagai berikut, dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dengan rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, kemudian rerata skor 87,2 dan daya serap 88% pada siklus II. Selaras dengan itu penelitian (Yolanda & Purwanto, 2021) “Model Pembelajaran *Teams Game Tournaments (TGT)* dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN weton kulon suring kebumen”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Weton Kulin Puring Kebumen, dari siklus I rata-rata 68,57 ke siklus II rata rata hasil belajar siswa 70,43 dan ke siklus III rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,06. Dan di buktikan oleh ita, n.d. (2016) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran PKn melalui Model *Cooperative LearningTipe TGT*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV di SD N Sendangsari dapat mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe TGT*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif PKn dari pra tindakan ke siklus I, yaitu dari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dan berada pada kriteria rendah (33,333%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat menjadi 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi menjadi 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%).

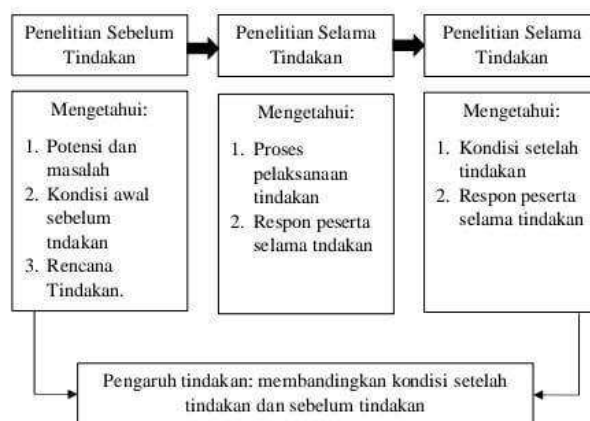
Berdasarkan ulasan dari beberapa penelitian diatas maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yakni “Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar”.

METODE

Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian tindakan (*action research*) dimana dilakukan dengan cara menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas. Metode ini baik digunakan dalam mengidentifikasi masalah pembelajaran, membuat solusi yang tepat, dan menerapkan efektifitasnya secara langsung di dalam kelas. Penelitian tindakan (*action research*) termasuk jenis penelitian deskriptif, karena

pada teknik ini pembelajaran dapat menggambarkan hasil belajar yang ingin tercapai. Penelitian ini merupakan tinjauan terhadap permasalahan sosial dengan dilihat dari peningkatan kualitas atas tindakan yang telah dilakukan pada permasalahan sosial tersebut. Tinjauan dilakukan untuk menemukan gambaran yang valid pada permasalahan pertama serta memberikan solusi agar dapat meningkatkan kualitas dari tindakan sosial tersebut. Contoh dari permasalahan sosial diantaranya: kelompok masyarakat, kelompok organisasi, sekolah, kelas, dan lain-lain (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini bertujuan untuk membenarkan tahapan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, dimana penelitian ini guru sangat berperan penting pada proses tindakan kelas.

Penelitian tindakan pada dasarnya adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana suatu tindakan baru yang dicoba dapat meningkatkan kinerja. Oleh karena itu, penelitian tindakan dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang dicoba mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kinerja. Untuk mengetahui dampak tindakan terhadap peningkatan tinjauan, maka dapat dilakukan analisis terlebih dahulu keadaan awal kinerja sebelum dilakukan tindakan, menganalisis proses penerapan tindakan dan respon siswa terhadap tindakan baru, untuk mengevaluasi keadaan unit kerja setelah acara dilaksanakan beberapa kali, dan untuk mengetahui respon tiap peserta. Untuk dapat mengetahui sejauh mana kenaikan akibat tindakan baru maka kegiatan penelitian tindakan yang utama antara lain melakukan penelitian untuk mengetahui keadaan awal satuan kerja, mempelajari proses pelaksanaan pekerjaan sesuai perencanaan dan penelitian untuk mengukur status satuan kerja setelah dilakukan suatu tindakan, kemudian hitunglah berapa peningkatan kinerja setelah dilakukan suatu tindakan. Peningkatan kinerja dapat diukur dengan membandingkan keadaan nilai satuan kerja setelah adanya tindakan baru dengan keadaan nilai satuan kerja sebelum adanya tindakan baru. Jika tindakan tidak dapat meningkatkan kinerja, maka perlu dianalisis kesalahan yang terjadi pada proses perencanaan atau pada pelaksanaan tindakan.



Gambar 1. Tabel Pelaksanaan Tindakan

Pada tabel di atas terlihat bahwa kegiatan penelitian tindakan yang pertama kali adalah melakukan penelitian atau refleksi terhadap kondisi awal unit kerja atau pada potensi dan permasalahan yang ada pada unit kerja. Penelitian tersebut bisa berisikan analisis tentang kondisi awal atau nilai unit, atau rata-rata kualitas pekerjaan sebelum adanya tindakan. Kemudian perencanaan tindakan untuk memperbaiki masalah atau memperbaiki kondisi unit kerja. Aktivitas kedua melibatkan penerapan rencana tindakan atau pengujian hipotesis tindakan. Selama pelaksanaan tindakan perlu diteliti kesesuaian kualitas pelaksanaan tindakan, jika belum sesuai perlu dianalisis faktor-faktor yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan rencana tindakan.

Selain itu, perlu juga diteliti terkait respon peserta pada unit kerja kerja dalam melaksanakan tindakan. Kegiatan ketiga dari penelitian tindakan adalah mengukur kondisi unit kerja setelah melaksanakan tindakan baru dan menganalisis peningkatan kinerja unit kerja setelah melaksanakan tindakan baru tersebut. Pada kegiatan ini juga diteliti bagaimana respon atau kepuasan subjek setelah melaksanakan tindakan baru. (Sugiyono, 2019). Adapun cara yang digunakan untuk mendeteksi kesalahan siswa dalam proses pembelajaran dapat diamati dari kelemahan pada saat pembelajaran berlangsung, salah satunya pada bagian penelitian tindakan kelas (PTK) yang belum tercapai. Maka dibutuhkan cara untuk memperbaiki hasil belajar, hasil belajar yaitu peningkatan pada pemahaman materi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan tujuan pembelajaran yang sudah disepakati. Dalam proses pembelajaran siswa harus aktif dan harus kerja sama dengan kelompok. Data dari hasil belajar bisa didapatkan dari hasil perolehan setelah pembelajaran selesai. Dibawah ini tabel kategori belajar.

Tabel 1. Kategori

| Presentase | Kategori |
|------------|-------------|
| 80-100 | Baik Sekali |
| 60-80 | Baik |
| 40-60 | Cukup |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila

Dalam observasi yang sudah dilakukan di SD Ngaliyan 02 Semarang, Siswa kelas 2 pada mata pelajaran PKN masih kurang kondusifnya dalam pembelajaran di kelas. Khususnya pada penyampaian materi mengenai aturan di lingkungan sekolah dan keluarga, pada saat pembelajaran guru sudah baik dalam menyampaikan materi namun didalam penggunaan model pembelajaran sambil bermain masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya dan memperoleh hasil siswa tidak bisa tertib karena setiap kelompok semua siswa maju dan berembuk sehingga mengakibatkan tidak kondusif dalam pembelajaran, ada juga yang berantem, ada juga yang tidak mau ikut serta dalam pembelajaran sambil bermain. Berdasarkan hasil observasi tersebut kami juga mewawancarai guru kelas 2 yang bernama Ibu Hesti, Beliau mengatakan bahwa “Dalam pembelajaran yang sudah diterapkan dengan menggunakan model permainan menempel gambar di kertas sejujurnya masih kurang efektif karena bisa di lihat anak-anak masih kurang kondusif dan mengakibatkan ada yang berantem”. Maka dari itu peneliti berinisiatif di dalam penyampaian teknik pembelajaran sambil bermain harus dikonsepskan terlebih dahulu agar berjalan dengan lancar, dengan ini peneliti menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran aturan pada siswa. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memuat nilai-nilai moral dan etika yang mencakup cinta tanah air, gotong-royong, toleransi, dan demokrasi. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk mematuhi aturan, berperilaku baik, bersikap adil dan etika baik lainnya. Dengan pemahaman dasar ini, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai moral yang ada dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah atau di lingkungan keluarga, sehingga menjadi individu yang patuh pada aturan dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Begitupun dengan pendidikan Pancasila di SDN Ngaliyan 02 yang juga memiliki peran dalam mengembangkan kesadaran aturan di lingkungan sekolah dan keluarga.

Setiap guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan pemahaman yang baik kepada siswa terkait aturan-aturan di rumah dan di sekolah yang harus diterapkan oleh siswa. Setelah diberikan pemahaman guru bisa mengontrol penerapan pemahaman siswa melalui kerjasama dengan keluarga. Melalui keterlibatan

keluarga dalam penerapan suatu pembelajaran, siswa dapat diawasi secara konsisten dalam penerapan suatu pembelajaran di lingkungan rumah. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila di SDN Ngalyan 02 memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran aturan pada siswa kelas 2, sebab akan berdampak positif pada perilaku mereka sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar (Wilujeng et al., 2013). Sejalan dengan pendapat peneliti oleh (Wahyudin et al., n.d.). Bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain dapat melatih kerjasama, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami materi dengan menjadikan siswa sebagai tutor sebaya. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini dibangun melalui beberapa tahapan yakni tahap guru menyampaikan materi, tahap bekerja dalam kelompok, tahap permainan, dan tahap *tournament*. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan cara permainannya setiap kelompok maju kedepan dengan cara berbaris memanjang sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Sehingga di dalam pengerjaan *games* ini akan lebih teratur dengan cara berbaris memanjang dan semua siswa akan menjawab soal yang ada pada *games* tersebut tanpa berebut menjawab sesama kelompoknya. Sedangkan menurut (Anggraeni & Alpian, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan reinforcement. Suasana menyenangkan juga terlihat saat siswa melakukan kegiatan permainan, terbukti dengan aktivitas positif yang ditunjukkan sebagian besar siswa di sepanjang proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Anwar, 2018 bahwa tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan suasana menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat mengurangi sifat monoton dan membosankan dalam kelas. Permainan juga membantu meningkatkan ketertarikan dan rasa senang kepada pelajaran. Adanya kompetisi dan penghargaan yang diberikan kepada individu dan kelompok memotivasi siswa untuk belajar dan berusaha memahami materi yang dipelajari. Hasil tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mukminah et al., 2020) bahwa bermain merupakan metode belajar yang paling efektif bagi anak di kelas bawah sekolah dasar. Ketika anak merasa senang dan nyaman, mereka mampu belajar dengan baik.

Adanya aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. ada juga kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai berikut

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

- a. Model TGT tidak saja membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b. Model TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

3787 *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar – Nurrohmatillah Al Maulidah, Fani Sri Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo, Hesti Aristiyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>

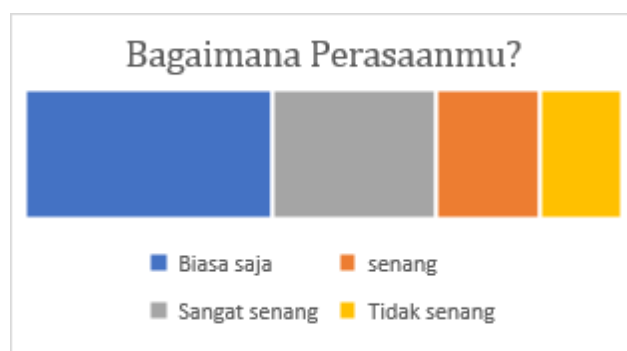
- c. Model pembelajaran menggunakan TGT, membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Karena, dalam pembelajaran ini guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran TGT, akan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada permainan turnamen (Imam Sururi & Abdul Wahid B S, 2022).

Adapun kelemahan dari model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yaitu:

Terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: Pertama; memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua; para guru dituntut untuk bisa memilih mata pelajaran yang cocok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Ketiga; guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah (Rafika Rahmawati, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Anak Agung Oka Suciati, 2020) bahwasanya kelemahan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini diantaranya yaitu: 1) Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual merupakan hal baru untuk mereka. 2) Guru masih kebingungan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual dalam proses belajar mengajar karena kurang pahaman guru terhadap model pembelajaran ini. 3) Sebagian besar siswa kurang berani mengemukakan pendapat atau pertanyaan kepada guru, serta mengemukakan simpulan dari materi yang telah dipelajari karena takut salah dan terpaksa dengan simpulan yang dikemukakan oleh siswa lain 4) Masih kurangnya media dan sumber belajar yang bervariasi untuk lebih menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana yang interaktif dalam pembelajaran, 5) Siswa belum mampu belajar secara berkelompok dan bekerjasama dalam penyelesaian masalah. Hal ini disebabkan karena siswa belum mampu mengkoordinir kelompoknya dengan baik dan juga siswa belum mampu menghargai pendapat temannya dan kebanyakan siswa mengandalkan temannya yang pintar dalam kelompoknyadan 6) Siswa belum mampu mengatur waktu dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Sikap Taat Peraturan Siswa Kelas 2

Berbagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa telah dilakukan oleh guru, salah satunya yakni dengan menciptakan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Sebab ketika siswa melaksanakan pembelajaran dengan hati yang senang, maka pelajaran yang diberikan oleh guru juga akan mudah ditangkap dan diingat. Hal ini nanti yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana telah dibuktikan oleh penulis pada kegiatan observasi di SDN Ngaliyan 02 kota Semarang pada tahun 2023 dengan sasaran siswa kelas 2 yang berjumlah kurang lebih 29 anak. Pada hari pertama siswa diberikan pembelajaran dengan media gambar, respon siswa terhadap media tersebut biasa saja sebab dirasa setiap pembelajaran juga siswa selalu menggunakan media gambar.



Gambar 2. Hasil Belajar Pra Siklus Media Gambar

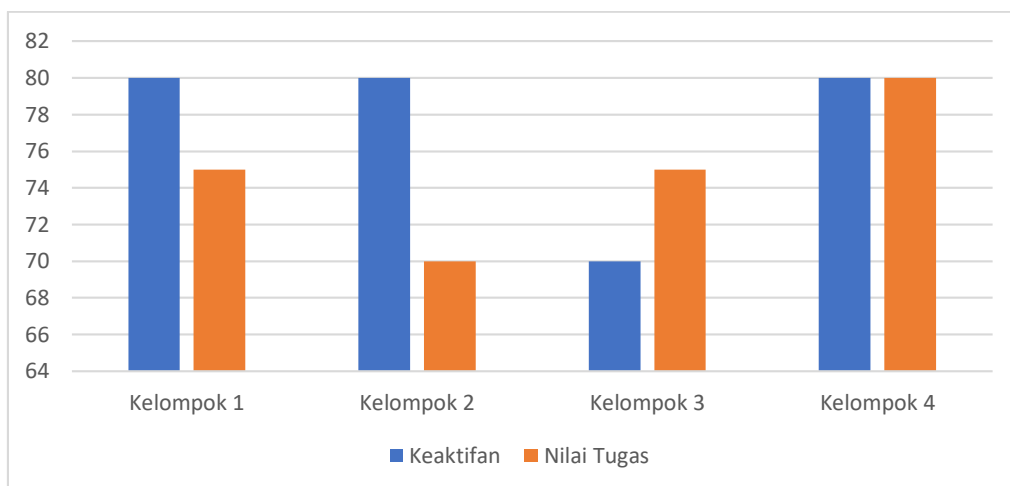
Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa siswa cenderung biasa saja terhadap media gambar, bahkan 4 dari 29 siswa ada yang tidak senang. Hal ini tentu disebabkan beberapa faktor misalnya dari segi gurunya yang kurang komunikatif sehingga siswa mudah merasa bosan, atau dari sisi media yang ditawarkan sudah sering digunakan peserta didik. Hal ini tentunya berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang cenderung stabil dan tidak terdapat peningkatan pada hasil belajarnya. Dari permasalahan di atas, perlu adanya inovasi yang harus dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran agar lebih inovatif, sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berangkat dari permasalahan yang telah terjadi di kelas 2 SDN Ngaliyan 02. Peneliti menawarkan model pembelajaran lain di pertemuan selanjutnya dengan harapan terdapat peningkatan hasil belajar ketika dibantu dengan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan model pembelajaran inovatif yang dikemas dalam *game education* dengan konsep permainan adalah beranggotakan tim. Setiap anggota dari masing-masing kelompok terdiri dari beberapa siswa yang sudah dibagi oleh guru dan disepakati siswa, dengan isi siswa yang sudah disesuaikan guru berdasarkan beberapa perbedaan antar anggota tim, misalnya perbedaan jenis kelamin, jenis warna kulit, suku/ras yang beda.

Penerapan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menghasilkan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan siswa agar lebih aktif saat pembelajaran berlangsung di kelas dan siswa dapat semangat dalam pembelajaran karena dalam model ini seperti bermain sambil belajar. Jadi siswa tidak jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai dengan hasil yang baik. Data hasil penelitian kelas 2 SDN Ngaliyan 02 yang berjumlah 29 siswa, nantinya akan didapatkan dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes present dan post tes dengan bentuk soal pilihan ganda dan essay. Hasil pembelajaran dilakukan menggunakan data motivasi belajar peserta didik kelas 2 SD Ngaliyan 02 dengan dibentuk beberapa kelompok, dengan anggota kelompok yang sudah disesuaikan karakteristiknya masing-masing oleh guru. Sehingga nilai dari hasil kerja kelompok siswa kelas 2 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila akan berbeda-beda tiap kelompok.

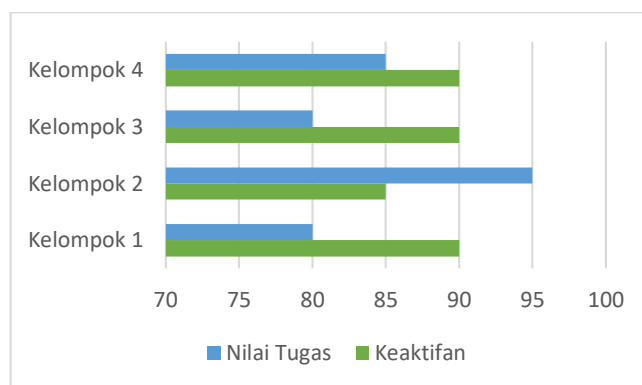
Pada pembelajaran kooperatif, siswa akan diajarkan mengenai penanggung jawaban dengan diri sendiri maupun kelompoknya dengan percaya diri atas kemampuan bakat yang mereka miliki, dan saling memberikan apresiasi (Suryaningsih, 2020). Dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan di kelas 2 yakni guru membagi siswa kelas 2 yang berjumlah 29 itu menjadi 4 kelompok. Ketika pelaksanaan model *teams games tournament* (TGT) guru mengamati keaktifan dan minat siswa dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas 2 di SDN Ngaliyan 02 Semarang pada siklus 1 mengalami peningkatan dari pada pembelajaran sebelumnya yaitu pra-siklus yang dilakukan oleh penelitian tindakan kelas dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus-2 Model TGT

Dari gambar diatas, memperoleh hasil pembelajaran pada tingkat keaktifan siswa rata-rata berada pada nilai 80 dan nilai hasil belajar setiap kelompok rata-rata berada pada nilai 75. Pada siklus-1 ini sudah mengalami peningkatan dari kondisi pertama hingga dilakukannya penelitian siklus 1, namun pada presentasi kategori ketuntasan 80%. Maka dari itu peneliti perlu melakukan tindakan lanjutan pada siklus ke-2 yang harus dilakukan perbaikan kembali.



Gambar 4. Hasil Belajar Siklus-2 Model TGT

Dari gambar di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwasanya minat belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 2 SDN Ngaliyan 02. Sehingga secara signifikan meningkat dari pada ketika pembelajaran yang menggunakan media gambar saja. Jadi dapat diketahui bahwa hasil penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pendidikan Pancasila di SD cenderung lebih efektif dengan tingkat keaktifan siswa rata-rata pada siklus ke-2 berada pada nilai 90 dan nilai hasil belajar tingkat keaktifan pada siklus ke-1 dengan rata-rata berada pada nilai 80. Maka dari penerapan percobaan pembelajaran 2-Siklus yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan berhasil.

Senada juga dengan penelitian yang dilakukan (Saragih & Wedyawati, 2019) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran TGT untuk peningkatan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa secara umum penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada

materi bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD N 06 Sintang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari pencapaian dari siklus 1 ke siklus 2, pada siklus 1 jumlah persentase 63,33 sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 90,90%.

Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eliani, E. (2019). yaitu model *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung kecamatan Hamparan Perak kabupaten Deli Serdang. Terbukti bahwa model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan temuan penelitian (Fitriani et al., 2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan Model TGT tentunya akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerjasama antara kelompok dan menuntut siswa untuk berinteraksi dengan baik, guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Aktivitas belajar yang tampak dalam temuan penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan oleh terbangunnya diskusi dan kerjasama yang setara antar anggota kelompok siswa. Senada dengan temuan penelitian yang menjelaskan bahwa TGT di kembangkan tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Selain itu, penelitian lain yang relevan dengan teori menurut (Iswanto, 2022) penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar PKn siswa dan meningkatkan keaktifan siswa karena dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dengan siswa lain sehingga siswa yang masih belum berani berpresentasi akan menjadi lebih berani karena adanya dukungan dari siswa lain. Adapun Keterbatasan pada penelitian ini adalah siswa belum siap untuk mengikuti proses pembelajaran sebab siswa tidak terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran ini. Masih ada siswa yang berantem dan jahil sama teman kelompoknya. Waktu yang sangat terbatas pada saat penelitian berlangsung (Sukenda Egok, 2022).

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif. Adapun teknik dari *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah secara berkelompok, dengan isi satu kelompok adalah 4 sampai 5 orang yang nantinya akan berbaris sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. Permainan ini akan dimulai dengan sebuah pertandingan yang berakhir dengan pemberian penghargaan kelompok kepada kelompok terbaik. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan 2-siklus pembelajaran, yang dimana dalam proses pembelajarannya berjalan dengan lancar, siswa berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran dan di dalam penugasan kelompok juga bisa menjawab pertanyaan selain itu siswa bisa tertib tidak berebut saat games berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sangat baik. Adapun sasaran dari penelitian ini adalah untuk guru, siswa dan lembaga pendidikan. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk pendidikan kewarganegaraan, dan guru hendaknya dapat membagi waktu dalam tahapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan untuk siswa harus mampu beradaptasi dengan proses pembelajaran yang dibuat guru, dan siswa harus bersemangat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- 3791 *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar – Nurrohmatillah Al Maulidah, Fani Sri Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo, Hesti Aristiyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Ngaliyan 02, ibu Hesty selaku guru Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Negeri Ngaliyan 02, dan siswa-siswi kelas 2 SD Negeri Ngaliyan 02. Tak lupa juga kepada bapak Susilo Tri Widodo, S. Pd., M. H. selaku dosen pengampu pada mata kuliah Pengembangan Pembelajaran PKn SD yang telah membimbing dalam pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Agung Oka Suciati. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiic Sd Tunas Harapan Jaya Denpasar*. 11.
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/Pe.V9i2.5086>
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fitriani, E., Syifaunnufus Bayan Lombok Utara, S., & Matematika, P. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/Justek.Vxiy.3533>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.770>
- Imam Sururi, & Abdul Wahid B S. (2022). *Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 6.
- Iswanto, T. (2022). *62-172 Peningkatan Minat Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Increasing Interest In Learning Civics Through Tgt Type Cooperative Learning*. <https://doi.org/10.61227>
- Ita. (N.D.). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Model Cooperative Learning Tipe Tgt Improving The Cognitive Learning Achievement Of Civic Education Thourgh Tgt Of The Cooperative Learning Model*.
- Mar'atus Sholehah, L., Abas, A., & Tuharea, J. (2022). Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Seram Bagian Timur. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Nurgiansah, T. H., & Rachman, F. (2022). Nasionalisme Warga Muda Era Globalisasi: Pendidikan Kewarganegaraan Di Perbatasan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 66. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i1.33214>
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>

- 3792 *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar – Nurrohmatillah Al Maulidah, Fani Sri Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo, Hesti Aristiyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Rafika Rahmawati. (2018). *Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi*. 14.
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar The Application Of The Tgt Learning Model In Improving Learning Outcomes Of Roman Numerals Grade Iv Elementary School Students. In *Riemann Research Of Mathematics And Mathematics Education* (Vol. 1, Issue 1).
- Sukenda Ekok, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Sulistyo, E. B., Mediatati, N., Universitas, P.-F., & Wacana, K. S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournaments). *Jp2*, 2(2).
- Suryaningsih, A. (2020). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Perilaku Kesehatan Dan Keselamatan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1063–1072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.751>
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., Tri, A. A., Putri, L., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (N.D.). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar*.
- Wilujeng, S., Jurusan, *, Guru, P., & Dasar, S. (2013). *45 Jee 2 (1) (2013) Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt)*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Yolanda, S., & Purwanto, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Di Kelas X Ips 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak Kalimantan Barat. *Desember*, 1(2).