



Analisis Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

M Aqim Nur Hubi¹, Febrian Alwan Bahrudin², Euis Sundarti³, Sinta Nuryuliani⁴,
Indah Cahaya Mulia⁵, Noviyasti Alfanda⁶, Cicih⁷

¹⁻⁷ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Korespondensi penulis: aqimnurhubiii@gmail.com

Abstract. *The research was conducted against the backdrop of students' difficulty understanding the subject matter and their lack of enthusiasm for teaching and learning activities, which affected their learning results when they participated in class. This study uses the Team Games Tournament (TGT) model in Pancasila Education courses with mutual cooperation materials to investigate whether or not there are changes in learning outcomes and student performance. Descriptive analytical research methodology using a qualitative approach is employed. This study's findings showed a 13.5% rise. The average score was 77.5% before receiving the Team Games Tournament (TGT) therapy; following the Team Games Tournament (TGT) treatment, the average score increased to 91%. In session 1 the number of students who met the good criteria was 68%, while in session 2 it was 100%.*

Keywords: *Pancasila Education, Team Games Tournament*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena peserta didik yang tidak mudah memahami materi dan antusias peserta didik yang masih kurang dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan kinerja peserta didik antara model pembelajaran konvensional dengan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi gotong royong. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu meningkat sebesar 13,5%. Sebelum diberikan *treatment Team Games Tournament* (TGT) rata-rata nilai sebesar 77,5%, setelah diberikan *treatment Team Games Tournament* (TGT) rata-rata nilai menjadi 91%, pada sesi 1 jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria baik sebanyak 68%, sedangkan pada sesi 2 menjadi 100%.

Kata kunci: Pendidikan Pancasila, *Team Games Tournament*

LATAR BELAKANG

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu bentuk pembelajaran kooperatif dengan menempatkan peserta didik dalam pembelajaran yang aktif selama proses pembelajaran, yang didalamnya melibatkan partisipasi peserta didik sebagai *peer teaching* serta terdapat unsur permainan, hal tersebut senada dengan apa yang dikemukakan Robert E. Salvin (2008) dalam (Setyorini et al., 2013) yang menjelaskan bahwa "*Team-Games-Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, secara keseluruhan TGT mirip dengan *Student Team Achievement Division* (STAD), namun dengan perbedaan utama, yaitu menggunakan pendekatan kuis dan sistem penilaian peningkatan individu, mereka berkompetisi sebagai perwakilan tim dengan anggota tim lain yang mempunyai tingkat pengetahuan yang sebanding". Peneliti telah melakukan pengamatan di SMK Negeri 1 Kramatwatu, terdapat kesulitan memahami materi secara maksimal dalam pertemuan sebelumnya sebelum menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

Secara umum apabila guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti, terdapat peserta didik yang tidak mudah memahami materi disebabkan minimnya media sebagai alasan, sehingga kondisi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 1 Kramatwatu, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut yaitu: (1) guru masih memakai metode pembelajaran konvensional yakni seperti ceramah dan penugasan; (2) peserta didik tidak antusias dan kurang memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dalam mengikuti pembelajaran; (3) rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sebagai guru mempunyai peran penting dalam memanfaatkan model pembelajaran secara maksimal, oleh karena itu perlu adanya inovasi terutama pada model pembelajaran yang bisa memperkuat motivasi dan keinginan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan beberapa masalah yang ada di SMK Negeri 1 Kramatwatu, peneliti akan melakukan inovasi dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media berupa karton dan kertas HVS.

Dalam penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (Mohammad Rifqi dkk, 2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X (Sepuluh) TKJ” menunjukkan hasil penelitian peserta didik kelompok 1 minat belajar dan kerja peserta didik dengan skor 80 dan 85 mempunyai indikator baik dan sangat baik, tim 2 mendapatkan nilai 78 dan juga 80 yang mempunyai indikator baik dan sangat baik, sedangkan tim 3 memperoleh nilai 75 dan 78 mempunyai predikat baik. Setelah menerapkan *Team Games Tournament* (TGT) terdapat peningkatan, keterangan keberhasilannya yaitu dengan rata-rata nilai minimal 80 serta banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di atas kriteria yang sudah di tentukan yaitu 75,0 sama dengan $\geq 85\%$.

Dalam suatu proses lingkungan persekolahan, hal yang utama yang dilakukan yaitu kegiatan belajar mengajar, keberhasilan suatu model pembelajaran ini bertujuan untuk dapat membuktikan apakah terdapat perubahan baik sebelum maupun sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan permasalahan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.”

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu salah dari satu bentuk model pembelajaran yang menyertakan peserta didik dalam beberapa tim dengan tujuan memperoleh sebanyak mungkin poin, hal ini senada dengan pendapat Wartono dkk, (2004:16) dalam (Sulistyo & Mediatati, 2019) mengemukakan pandangannya tentang “Pembelajaran kooperatif dengan salah satu contoh model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai jenis pembelajaran yang berkaitan dengan *Student Achievement Team*.” Dengan merujuk pada pandangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan menggunakan permainan pada proses pembelajaran yang bertujuan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Menurut pendapat Bogdan dan Taylor (Moleong, 2014:4) mengemukakan bahwa “Metodologi kualitatif adalah suatu metode penelitian yang mengumpulkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, dari observasi terhadap orang-orang dan pengamatan perilaku.” dimana kelas X (sepuluh) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 1 yang menjadi objek penelitian, menganalisa data dari sumber yang diperoleh menggunakan studi pendahuluan dan observasi. Sampel diperoleh dari kelas X (sepuluh) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 1 Kramatwatu sebanyak 32 peserta didik, selanjutnya mendapatkan *treatment* menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), selama kegiatan penelitian, peneliti mengamati aktivitas kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan yaitu tes (*pre-test* dan *post-test*).

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan : (1) Menentukan masalah dari penelitian; (2) Menentukan ide dan dugaan sementara; (3) Pembuatan instrumen pertanyaan; (4) Pengambilan sampel di lapangan; (5) Praktik lapangan; (6) Analisis memakai *Team Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dan menuliskan kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 1 SMK Negeri 1 Kramatwatu, dengan 32 peserta didik dan dilaksanakan pada dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, menggunakan model ceramah, sementara pada pertemuan kedua, menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Upaya yang dilakukan tujuannya agar memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang efektif melibatkan

keaktifan peserta didik, dimulai dengan memberikan penjelasan materi gotong royong melalui model ceramah pada pertemuan pertama, selanjutnya peserta didik diberi soal sesuai dengan materi tersebut, untuk mengevaluasi hasil belajar mereka sebelum dan setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

Kegiatan ini tidak melibatkan kelas kontrol sebagai kelompok pembanding, dikarenakan tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pendekatan yang digunakan melibatkan perbandingan nilai dan tingkat partisipasi peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Penilaian tersebut dilakukan melalui pengamatan langsung di dalam kelas.

Proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahapan, dimulai dengan tahap pendahuluan. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan pemeriksaan kehadiran, menanyakan kabar, mempersiapkan kondisi fisik dan psikis, memberikan motivasi peserta didik, melakukan apersepsi, dan melakukan penyampaian tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah kegiatan inti, di mana guru memberikan penjelasan materi tentang gotong royong dan melanjutkannya dengan pembentukan enam tim, dengan satu tim terdiri dari 5-6 peserta didik. Guru memaparkan mekanisme *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan peserta didik bekerja sama untuk menjawab beberapa pertanyaan yang telah disediakan terkait dengan materi gotong royong. Pertanyaan yang disediakan di karton ditempel di papan tulis, peserta didik menjawab pertanyaan secara bergantian dengan waktu satu menit. Apabila peserta didik belum selesai menjawab, dapat dilanjutkan ke peserta didik berikutnya di waktu yang sama. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat 20 poin untuk setiap soal dan akan diberikan hadiah berupa juara 1, juara 2, dan juara 3 tergantung hasil yang dicapai, setelah semua pertanyaan dalam permainan dijawab secara menyeluruh, setiap tim akan meraih pencapaian jika rata-rata poin mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Tim akan diberi julukan "*Good Team*" jika nilai tim mencapai kriteria yang telah ditentukan, "*Good Team*" jika nilai tim < 60 , "*Great Team*" jika $60 \leq \text{nilai tim} < 80$, dan "*Super Team*" jika nilai tim ≥ 80 .

Tahap terakhir adalah kegiatan penutup, tahapan ini peserta didik dan guru secara bersama-sama meresapi pembelajaran yang telah berlangsung, guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan, menyampaikan arahan terkait pembahasan materi selanjutnya, dan mengakhiri sesi belajar dengan membaca doa bersama-sama.

Tabel 1:
Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X (Sepuluh)
Menggunakan Model Ceramah

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)
1	Kriteria Kurang	5	16%
2	Kriteria Cukup	5	16 %
3	Kriteria Baik	22	68%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel di atas model ceramah yang diterapkan kepada peserta didik yang berjumlah 32 di kelas X (Sepuluh) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) maka didapatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model ceramah sebanyak 16% masuk dalam kriteria kurang, peserta didik yang mendapatkan hasil 16% masuk dalam kriteria cukup, dan peserta didik yang mendapatkan hasil 68% mendapat kriteria baik.

Tabel 2 :
Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X (Sepuluh)
Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT)

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)
1	Kriteria Kurang	-	-
2	Kriteria Cukup	-	-
3	Kriteria Baik	32	100%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan data di lapangan, setelah diterapkannya model ceramah dan diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT) adanya peningkatan yang sangat baik terhadap aspek keaktifan peserta didik, dimana sebanyak 100% peserta didik sudah sangat baik dalam menjawab soal yang diberikan serta di dalam kelompoknya pun mengalami peningkatan dibandingkan pada saat sebelum dilakukan perlakuan mengalami peningkatan sebesar 32%, oleh karena itu, pembelajaran sudah lebih baik dari sebelumnya.

Pada pertemuan kedua, hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Peserta didik cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dan dalam berdiskusi di kelompoknya masing-masing.

Tabel 3 :
Hasil Belajar Tim Dengan Menggunakan Model
Team Games Tournament (TGT)

No	Tim	KKTP	Skor Peserta Didik	Keterangan
1	Tim 1	75	100	Super Team
2	Tim 2	75	80	Super Team
3	Tim 3	75	85	Super Team
4	Tim 4	75	100	Super Team
5	Tim 5	75	100	Super Team
6	Tim 6	75	80	Super Team

Perubahan signifikan tersebut tidak lepas dari peserta didik serta guru yang dapat bekerjasama, selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peserta didik semakin memahami dan antusias dengan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Analisis data skor yang telah diambil peneliti, terdapat peningkatan dari *treatment* tersebut. Berdasarkan data yang telah diambil, sebelum menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) mendapatkan nilai rata-rata 77,5%, sedangkan setelah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) rata-rata nilai peserta didik mencapai 91%, jadi peningkatannya sebesar 13,5%. Pada pertemuan pertama jumlah peserta didik yang memperoleh nilai Baik sebanyak 68%, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar di kelas X (sepuluh) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian sebelumnya mendapat indikator keberhasilan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dengan rata-rata nilai peserta didik minimal 80,0 dan banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di atas kriteria yang sudah ditentukan yaitu 75,0 sama dengan $\geq 85\%$, sedangkan penelitian ini dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) rata-rata-rata mencapai 91%.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dijelaskan, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mendapatkan pengaruh baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seiring dengan berjalannya proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu, pendekatan kolaboratif menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) juga terbukti mendukung penyampaian materi di dalam kelas. Peningkatan hasil belajar mencapai 13,5%, dengan rata-rata nilai sebelum *treatment Team Games*

Tournament (TGT) sebesar 77,5%, dan setelah treatment meningkat menjadi 91%. Pada sesi 1 68% peserta didik memenuhi kriteria baik, sedangkan pada sesi 2, angka tersebut meningkat menjadi 100%.

DAFTAR REFERENSI

- Setyorini, S., Sulasmono, B. S., & Koeswanti, H. D. (2013). *"Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe teams games tournament (Tgt) dan Metode Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Xi Man Temanggung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013."* Satya Widya, 29(1), 58-64
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments)."* Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 2(2), 233-240
- Mohammad Rifqi, dkk. (2021) *"Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ."* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(3), 26-32
- Moleong, L. J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya