

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BATUR

I Kadek Sutrisna^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia^{1,2,3}

[*kadek.sutrisna23@gmail.com*](mailto:kadek.sutrisna23@gmail.com)^{1*}, [*iketutsudarsana@ihdn.ac.id*](mailto:iketutsudarsana@ihdn.ac.id)², [*candrawik@gmail.com*](mailto:candrawik@gmail.com)³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur, Bangli, Bali tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur yang berjumlah 20 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode tes melalui tes obyektif. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Hal ini dapat dilihat dari: (1) Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu siklus I sebesar 71, daya serap 71%, dengan ketuntasan belajar klasikal 65%. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada siklus II yaitu sebesar 88, daya serap 88%, dengan ketuntasan belajar klasikal 100%.

Kata kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, *teams games tournament*

IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA AND CITIZENSHIP EDUCATION WITH THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MODEL FOR GRADE IV STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BATUR

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement in learning outcomes for Pancasila and Civic Education through the Teams Games Tournament model in the fourth-grade students of SD Negeri 2 Batur, Bangli, Bali for the 2024/2025 academic year. This study is a classroom action research conducted in two cycles. The stages in each cycle include planning, implementation, and evaluation. The subjects of this research are 20 fourth-grade students of SD Negeri 2 Batur. Data for this study were collected using a test method through objective tests. The collected data were then analyzed using descriptive quantitative analysis. The results of this study show that the implementation of the Teams Games Tournament model in fourth-grade students of SD Negeri 2 Batur can improve learning outcomes in Pancasila and Civic Education. This can be seen from: (1) an increase in the average score of Pancasila and Civic Education, with Cycle I showing a score of 71, an absorption rate of 71%, and a classical learning completeness of 65%. Meanwhile, the average score in Cycle II was 88, with an absorption rate of 88%, and a classical learning completeness of 100%.

Keywords: *learning outcomes, Pancasila and Civic Education, teams games tournament*

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk individu yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik.

“Proses pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat” (Sagala, 2009:4).

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran, dimana pendidik yang melayani para peserta didiknya dalam melakukan kegiatan belajar, sekaligus menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik dengan prosedur yang telah ditentukan.

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, peran pendidikan semakin krusial untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing secara global tanpa melupakan jati diri dan budaya bangsa. Oleh karena itu, perhatian terhadap mutu dan pemerataan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama seluruh elemen masyarakat, dimana perkembangan ini mengharuskan setiap orang untuk mampu memanfaatkan informasi dengan baik dan cepat guna mencapai pendidikan yang lebih baik. Berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti perubahan

kurikulum pembelajaran dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka proses pembelajarannya adalah berpusat pada siswa, sehingga menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satu pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa, mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan pelajaran yang dapat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik baik disekolah maupun di masyarakat.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Minto Rahayu (2009:17) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan membekali dan memantapkan dengan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara Indonesia yang Pancasilais dengan negara dan sesama warga negara. Dengan kemampuan dasar, diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kepribadian yang mantap, berpikir kritis, bersikap rasional, estetis dan dinamis, berpandangan luas, bersikap demokratis dan berkeadaban, sedangkan Rossi Iskandar (2017:139) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara luas mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Sedangkan secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran

dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan bersosialisasi di lingkungannya, tidak hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk penerapan nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila yang telah dipelajarinya.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada satuan pendidikan di SD dibagi ke dalam tiga kelompok utama yakni fase a (kelas I-II), fase b (kelas III-IV), dan fase c (kelas V-VI). Penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk ketiga kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi fase a dan b penguasaan keterampilan masih difokuskan kepada pengenalan nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila yang bertujuan untuk mengarahkan pada perilaku siswa sesuai dengan aturan atau norma kehidupan di keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Sedangkan Pembelajaran yang ditujukan untuk fase c dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan yang lebih kritis dan mampu mengemukakan pendapat mengenai masalah-masalah yang ada di sekitar lingkungannya.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di fase b khususnya di kelas 4 terdapat materi pembelajaran mengenai Hak dan Kewajiban siswa, baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban sangatlah menyenangkan, karena siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalamannya sendiri maupun lingkungan disekitarnya. Misalnya siswa menuliskan kewajiban yang mereka lakukan

di sekolah setiap pagi hari, kemudian menyampaikannya secara bergantian maupun secara berkompetisi.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Negeri 2 Batur masih berorientasi pada pentransferan ilmu dari guru ke siswa dengan kegiatan yang didominasi oleh guru (*teacher centered*). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas pada penerimaan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi, catatan maupun pertanyaan-pertanyaan dari guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk itu, diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran kooperatif, karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks” (Mohamad Nur, 2005:1). Hal yang sama disampaikan oleh Fathurrohman (2015:2) bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”.

Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. “Model pembelajaran *Teams Games Tourna-*

ment adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement” (Sumantri, 2014:22).

Berdasarkan pada paparan diatas, maka dipandang perlu untuk diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan judul: “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Model *Teams Games Tournament* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Batur”.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Model *Teams Games Tournament* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Batur tahun pelajaran 2024/2025 dan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur, serta alternatif pemecahan masalahnya.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 2 Batur, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali pada rentangan waktu semester I (Ganjil) tahun pelajaran 2024/2025 dan berlangsung selama dua minggu (4×pertemuan). Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat dan yang sangat penting dalam penelitian, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang akan diteliti dan diamati oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang diatas, subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dengan jumlah siswa 20 orang, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan pada tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang pelaksanaannya dirancang dalam dua siklus tindakan. Untuk setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan, yakni tahap refleksi awal/identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, analisis data dan refleksi (Soedarsono, 2001:34). Melalui tahapan ini akan diambil tindakan berikutnya, baik berupa perencanaan pengulangan atau melanjutkan proses pembelajaran berikutnya.

Dengan demikian, penelitian tindakan model ini menunjukkan suatu proses yang berkesinambungan dalam upaya pemecahan suatu permasalahan. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini, hasil temuan dalam siklus pertama akan menentukan model tindakan berikutnya begitu pada siklus-siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui pengamatan kondisi kelas pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran baik bertanya, menanggapi pertanyaan, diskusi kelompok, dan sikap yang kurang baik sehingga hal tersebut berkaitan pada hasil belajar siswa yang kurang optimal dilihat dari nilai raport tengah semester I.

Dalam proses pembelajaran, kebanyakan guru lebih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah yang diselingi dengan Tanya jawab. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar. Guru belum mampu melibatkan siswa secara langsung dan mendorong semangat siswa untuk memperoleh informasi baru sehingga mampu memecahkan masalah tersebut (Sudjana, 2005).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur tahun pelajaran

2024/2025. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar secara aktif, baik itu bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat.

Perencanaan tindakan perlu dilakukan untuk mengefisienkan dan mengatur pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Berdasarkan hasil refleksi awal maka perencanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut. (1) Tahap Persiapan yaitu melaksanakan kegiatan pendekatan kepada pihak-pihak yang terkait yaitu guru mata pelajaran dan Kepala Sekolah untuk mendapatkan dukungan, (2) Memilih pokok bahasan yang akan diuji cobakan yaitu membahas tentang Hak dan Kewajiban, (3) Menyiapkan Skenario pembelajaran dan perencanaan pembelajaran, baik dalam bentuk silabus, Modul ajar, media pembelajaran, buku pegangan siswa, LKPD dan reference lainnya, (4) Menyusun fase-fase pembelajaran yang akan dilalui dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Dengan selalu mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, maka tahap-tahap tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Siklus I. (1) Menginformasikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan perencanaan pengajaran yang telah disepakati, (2) Memberikan gambaran terhadap materi yang akan di diskusikan. Tujuan memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara kelompok maupun individu, (3) Menyampaikan beberapa materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, (4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok memilih ketua kelompok masing-masing, (5) Masing-masing kelompok mendiskusikan LKPD

yang telah disediakan dengan mengkaji dari berbagai sumber belajar, (6) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi hasil belajar kelompok yang melakukan presentasi, (7) siswa yang diarahkan oleh guru melakukan perlombaan menuliskan hak dan kewajiban yang ada di sekolah di papan tulis, (8) Secara kolaboratif mengamati secara cermat setiap proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, (9) Pada akhir presentasi dan diskusi, guru memberikan ulasan penyempurnaan atau kesimpulan untuk menguatkan temuan kelompok, (9) Guru, peneliti, dan siswa secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, (10) Siswa diberikan latihan soal untuk mengukur hasil belajar siswa.

Siklus II. (1) Pada siklus ini diterapkan strategi dan langkah-langkah yang sama dengan siklus I, namun dengan contoh hak dan kewajiban yang berbeda, (2) Pada siklus II ini dimungkinkan terjadinya perubahan anggota dalam kelompok, karena sesuai dengan prinsip model pembelajaran *Teams Games Tournament*, keanggotaan kelompok dapat didasarkan pada prinsip heterogenitas, (3) Pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas, dengan mengkaji sumber belajar yang disediakan, (4) Sebagai langkah selanjutnya tetap sama dengan pola I.

Observasi ini dilakukan pada setiap tahap tindakan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan prosedur atau teknik dan alat-alat observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi segala perubahan yang terjadi yang meliputi membaca bahan atau tidak, keberanian siswa baik dalam bertanya maupun menanggapi pertanyaan, peran guru dalam penelitian, peran media dalam pembelajaran, sikap siswa dalam pembelajaran, kendala, hambatan, dan kekurangan-kekurangan yang dialami siswa dalam penerapan pembelajaran

kooperatif, sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas proses belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi untuk mengevaluasi dan efektifitas proses belajar siswa yang meliputi hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Refleksi yang dilakukan pada awal kegiatan diberikan pada upaya penyempurnaan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu siklus menjadi lebih efektif. Refleksi di pertengahan siklus bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan pada pelaksanaan tindakan sebelumnya agar tindakan berikutnya dapat dilakukan secara optimal. Sedangkan refleksi diakhir siklus bertujuan untuk memperoleh kesepakatan tindakan selanjutnya.

Arikunto (dalam Wahyudin, 2010:59) menyatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data dalam kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data juga merupakan cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data sesuai dengan apa yang telah diteliti. Berdasarkan dengan hal tersebut, adapun metode yang digunakan untuk mencari data dalam penelitian ini yaitu: metode tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka (Sutama dalam Wastono, 2015:397). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah tes objektif pilihan ganda dengan satu jawaban yang benar. Setiap item soal disertai dengan empat alternatif jawaban yang dapat dipilih

oleh siswa (alternatif a, b, c, d) setiap item diberikan skor 1 bila siswa menjawab dengan benar dan siswa yang menjawab salah diberikan skor 0. Kemudian setiap item dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Instrumen tes akan di uji cobakan terlebih dahulu untuk menentukan valid atau tidaknya tes yang akan digunakan. Tes yang telah di uji cobakan kemudian akan diberikan kepada siswa. Kualitas alat ukur hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Validitas Isi, dan (2) Uji Validitas Butir Tes.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis atau mengolah data. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu teknik yang menggunakan paparan sederhana yang berkaitan dengan angka. Adapun teknik analisis data untuk hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa yaitu Teknik Analisis Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dinyatakan berhasil apabila yaitu: Hasil pembelajaran siswa dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa pada tiap siklus mengalami peningkatan dan minimal berada pada nilai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results*)

and Discussion)

Sesuai dengan prosedur penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selain itu, perlu diketahui kendala-kendala dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berkaitan dengan hal tersebut maka hasil penelitian ini merupakan hasil analisis data hasil belajar. Dalam penelitian tindakan kelas, terdapat prosedur penelitian harus dilalui yaitu adanya kegiatan persiapan dan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi serta refleksi.

Dalam perencanaan pada siklus I ini, pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan rincian satu kali proses belajar mengajar untuk pelaksanaan tindakan (di dalamnya disertai dengan observasi/pengamatan, dan latihan tes diakhir pertemuan) dan satu kali pertemuan untuk mengadakan tes akhir siklus I. Materi yang dibahas dalam siklus I adalah : Hak dan Kewajiban di Sekolah.

Adapun langkah - langkah pembelajaran mengenai pokok bahasan tentang Hak dan Kewajiban di Sekolah adalah sebagai berikut: Pertemuan I. (1) Pada saat peneliti memasuki ruangan, siswa memberikan salam dengan menghaturkan panganan umat (om swastias-tu) yang mengacu pada ajaran agama hindu. Kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, selanjutnya guru melakukan absensi, guru menyampaikan topik pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, Guru dan siswa melakukan orientasi awal menjajagi pengetahuan awal siswa tentang Hak dan Kewajiban di Sekolah. Dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian siswa sudah berani mengacungkan

tanggannya untuk menjawab atau bertanya. Walaupun pada awalnya jawaban siswa masih cenderung sederhana. Ada kecenderungan bahwa siswa dengan diberikan tanya jawab menunjukkan sikap dan perilaku berani memberi respon positif jika dibandingkan dengan respon terhadap pembelajaran sebelumnya. Kegiatan ini nampak mendapat respon yang positif dari siswa karena jumlah siswa yang merespon cukup banyak dan respon-respon dari siswa cukup beragam. Jelaslah disini pola interaksi belajar mengajar bersifat dua arah, yakni dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru. (2) Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang dengan menyuruh siswa duduk saling berhadapan dalam satu leret meja. Dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 orang dan jumlah kelompok yang terbentuk adalah 4 kelompok yang diberi nama kelompok Apel, Jeruk, Nanas, dan Pisang. Pembentukan kelompok dilakukan dengan melihat latar belakang kemampuan siswa dan gender. Diusahakan setiap kelompok terdiri dari siswa laki-laki maupun perempuan, serta diusahakan dalam setiap kelompok kemampuan siswa berbeda-beda juga. Hal ini dilakukan untuk membentuk kelompok yang heterogen, guna memungkinkan melatih sistem pembelajaran sosial siswa. (3) Guru memberikan petunjuk langkah - langkah kerja dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Tujuannya untuk memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. (4) Membagikan LKPD kepada setiap kelompok yang kemudian di diskusikan oleh masing-masing kelompok. (5) Siswa dalam kelompok bekerjasama dalam mendiskusikan LKPD yang telah diberikan, serta semua siswa dalam kelompok diharapkan menguasai materi yang telah dikerjakan, kemudian jika ditemukan hambatan siswa dapat bertanya kepada guru untuk me-

minta penjelasan dari guru. Disini peneliti berusaha sebagai fasilitator. (6) Salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Siswa yang lain, menanggapi hasil kerja kelompok yang melakukan presentasi. (7) Dengan bimbingan guru, siswa melakukan perlombaan/ kompetisi. Guru memilih masing-masing anggota kelompok untuk maju ke meja kompetisi yang telah disiapkan. (8) Guru mengacak kelompok dengan menggunakan aplikasi *Spinning Wheel Names*. (9) Guru mengadakan kompetisi dengan melibatkan semua siswa secara bergiliran. Siswa menuliskan hak dan kewajiban yang ada di sekolah di papan tulis. (10) Setelah kompetisi berakhir, guru melakukan penskoran serta memberikan penghargaan pada kelompok terbaik. (11) Pada kegiatan penutup, guru memberikan post test dengan menggunakan metode tes berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran saat itu. Selain itu guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. (12) Guru menutup pembelajaran dengan menekankan kembali pokok materi yang penting serta mengingatkan materi kajian berikutnya, dan yang terakhir guru dan siswa melaksanakan doa untuk mengakhiri proses pembelajaran.

Pertemuan II. Pertemuan ke-2 dilanjutkan dengan evaluasi kepada siswa dengan memberikan tes akhir siklus. Jumlah tes akhir siklus ini adalah 10 item menggunakan tes objektif pilihan ganda. Pada saat pelaksanaan siswa tidak diperkenankan membuka buku dan juga bekerja sama.

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka paparan hasil penelitian mengacu pada masalah sebagai berikut. "Hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I. Data hasil belajar siswa diambil dalam bentuk tes

objektif pilihan ganda pada akhir siklus. Data hasil belajar siswa dapat ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Nama	Nilai
1	I Komang Adi Anggarawan	80
2	I Gede Agus Wantara	80
3	Ni Kadek Anggi Juliani	70
4	Putu Ardita	60
5	I Putu Ary Krisna Weda A.	80
6	Ni Made Ari Sulastri	60
7	I Ketut Arjuna Kesawa	80
8	Ni Made Ayu Dwita Putri	80
9	Ni Made Ayu Septiani	80
10	Ni Ketut Ayu Sri Yuliani	50
11	I Wayan Bastian	80
12	Ni Kadek Candra Dewi	80
13	I Putu Darma Putra	40
14	Ni Putu Deta Dianita	80
15	Ni Kadek Devi Puspita	80
16	I Kadek Joniarta	80
17	I Gede Rasta Fariana	50
18	Ni Kadek Wiriastuti	50
19	Ni Wayan Yeni Silvani	80
20	Ni Wayan Arnita	80

Data di atas menggambarkan bahwa nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa yaitu rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1420}{20} = 71$$

dan berada pada kategori cukup baik.

$$DS = \frac{\sum X}{N} \times 100\% = \frac{1420}{20} \times 100\% = 71\%$$

dan ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{\sum T}{N} \times 100\% = \frac{13}{20} \times 100\% = 65\%$$

Kategori penelitian dikatakan berhasil bila rata-rata hasil belajar siswa ≥ 75 dengan daya serap $\geq 75\%$ dan ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I terungkap beberapa kelebihan, kelemahan, dan kendala-kendala yang dijadikan sebagai

refleksi untuk siklus II terkait dengan proses pembelajaran. Beberapa kelebihan yang nampak antar lain adalah interaksi belajar mengajar dikelas nampak sangat positif dan terarah, sikap siswa menunjukkan rasa senang dan lebih rileks dalam proses pembelajaran, siswa merasa hubungannya dengan guru menjadi makin akrab dan harmonis, selain itu siswa juga merasa sangat termotivasi dalam belajar karena siswa merasa sangat dihargai oleh guru melalui *reinforcement* yang diberikan oleh guru.

Beberapa kelemahan yang ditemukan selain proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, antara lain: (1) Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran terlihat belum optimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, melalui ceramahnya. (2) Guru harus mampu mengatur waktu dengan baik, karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* memerlukan waktu yang lama, karena dalam penerapan model ini siswa dituntut untuk mampu memahami materi dengan baik dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran. (3) Pada awal pertemuan siswa masih merasa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa kelemahan dan kendala-kendala sebelumnya, maka solusi yang diberikan untuk lebih meningkatkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Adapun upaya-upaya perbaikan yang dapat dilakukan sebagai berikut. (1) Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus II, guru memberikan penekanan kembali mengenai proses pembelajaran yang diterapkan. Guru memberi tahu materi yang akan dibelajarkan supaya siswa dapat membaca dan mempelajari materi yang akan dipelajarinya. (2) Guru memberikan mo-

tivasi kepada siswa yang masih kurang dalam memahami materi, selain itu guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi nyaman dalam belajar. (3) Guru mempersiapkan strategi-strategi khusus agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari bertanya, menjawab, maupun menyanggah pendapat dari temannya. (4) Diusahakan pada saat melakukan diskusi kelompok, siswa tidak terlalu lama menghabiskan waktu untuk melakukan hal-hal diluar pembelajaran. Selain itu guru selalu memperhatikan siswa yang berperilaku tidak sesuai dengan proses pembelajaran. (5) Guru menjelaskan kembali mengenai sistem penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor. Penjelasan teknik penilaian ini diharapkan dapat memotivasi siswa baik dalam kelompok maupun individu. (6) Guru harus benar-benar bisa dan tegas dalam mengkondisikan waktu selama 2 x 35 menit pelajaran agar semua tahap model pembelajaran TGT dapat dilalui dengan sempurna.

Hasil penelitian siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II lebih menekankan pada perbaikan terhadap hal-hal yang dianggap penyebab kurang berhasilnya dalam proses pembelajaran pada siklus I. Dalam perencanaan pada siklus II ini, pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan rincian 1 kali pertemuan tatap muka proses belajar mengajar dan 1 kali pertemuan untuk mengadakan tes akhir siklus.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sesuai dengan refleksi pada siklus I, dengan melakukan beberapa tindakan perbaikan seperti yang telah diuraikan pada hasil refleksi siklus I. Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament*. (1) Pada siklus II diterapkan strategi dan langkah-langkah yang sama dengan siklus I, namun dengan contoh Hak dan kewajiban yang berbeda. Pada siklus II ini,

guru lebih berusaha sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar dibandingkan dengan siklus I. (2) Pada pertemuan pertama, langkah-langkah pembelajaran tetap sama dengan pola pada siklus I. (3) Pada kegiatan penutup baik pada pertemuan pertama dan kedua sama dengan siklus I yaitu memberikan tes objektif pilihan ganda terkait dengan pemahaman belajar siswa. Guru juga memberikan PR kepada siswa, supaya siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan. Selanjutnya guru memberi tahu materi yang akan dibelajarkan dipertemuan selanjutnya. Kegiatan terakhir adalah salam penutup. (4) Pada pertemuan kedua, guru memberikan tes akhir siklus II. Jumlah soal tes akhir siklus II sama dengan siklus I yaitu 10 tes objektif pilihan ganda. Tes akhir siklus berlangsung selama 30 menit. Pada saat pelaksanaan tes, siswa tidak diperkenankan untuk bekerja sama atau membuka buku.

Setelah mendapat hasil dari tindakan pada siklus I, maka untuk mencari perbandingannya perlu dilakukan tindakan pada siklus II. Proses pembelajaran siklus I maupun siklus II sama, hanya saja yang membedakan adalah contoh hak dan kewajiban yang diajarkan. Sesuai dengan teknik pengambilan data pada siklus I, pengambilan data pada siklus II juga dilakukan pada tes akhir siklus. Data hasil belajar disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Nama	Nilai
1	I Komang Adi Anggarawan	80
2	I Gede Agus Wantara	90
3	Ni Kadek Anggi Juliani	80
4	Putu Ardita	80
5	I Putu Ary Krisna Weda A.	100
6	Ni Made Ari Sulastri	80
7	I Ketut Arjuna Kesawa	100
8	Ni Made Ayu Dwita Putri	90
9	Ni Made Ayu Septiani	90

10	Ni Ketut Ayu Sri Yuliani	80
11	I Wayan Bastian	90
12	Ni Kadek Candra Dewi	100
13	I Putu Darma Putra	90
14	Ni Putu Deta Dianita	80
15	Ni Kadek Devi Puspita	80
16	I Kadek Joniarta	100
17	I Gede Rasta Fariana	80
18	Ni Kadek Wiriastuti	80
19	Ni Wayan Yeni Silvani	100
20	Ni Wayan Arnita	90

Data di atas menyebutkan bahwa nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa mengalami $\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1760}{20} = 88$ siklus II yaitu rata-rata dan berada pada kategori baik.

$$DS = \frac{\sum X}{N} \times 100\% = \frac{1760}{20} \times 100\% = 88\%$$

$$KB = \frac{\sum T}{N} \times 100\% = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Jika dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah memenuhi kriteria $\geq 85\%$. Rata-rata tes hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa pada siklus II adalah 88 dengan daya serap (DS) 88% dan ketuntasan klasikal (KB) 100%. Berdasarkan kategori keberhasilan, penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata siswa lebih besar atau sama dengan 75 dan ketuntasan belajar minimal 85%. Berdasarkan kriteria tersebut maka tes hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa pada siklus II sudah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 85%.

Hasil refleksi siklus II dipakai sebagai rekomendasi bagi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang ingin menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan

melalui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan proses pembelajaran dan hasil belajar siklus tindakan kedua yang telah diuraikan di atas, bahwa dari pembelajaran tersebut masih ditemukan beberapa kelebihan dan kelemahan, dan kendala-kendala. Beberapa kelebihan yang nampak antara lain: (1) Secara umum proses pembelajaran siswa dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang disiapkan, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Kondisi pembelajaran pada siklus II terlihat lebih kondusif, dimana siswa sudah dapat beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. (2) Interaksi belajar mengajar pada kegiatan diskusi dan tanya jawab di kelas nampak makin sangat positif dan multi arah, sikap siswa terhadap pelajaran menjadi lebih positif yang ditunjukkan oleh rasa senang dan antusias siswa mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih rileks dalam belajar, karena siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sendiri. (3) Siswa merasa dihargai saat pembelajaran, karena guru memberikan *reinsforment* baik itu yang bersifat verbal maupun lewat Bahasa tubuh yang dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapatnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan pada analisis data siklus I dan II, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siklus I sebesar 71 sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah sebesar 88. Sedangkan untuk daya serap siklus I yaitu 71% dan daya serap siklus II mencapai 88%. Untuk ketuntasan klasikal pada siklus I itu sebesar 65% dan siklus II sebesar 100%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar secara klasikal.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan pada setiap siklus peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus

pengamat, sedangkan kepala sekolah hanya sebagai pendamping. Pada bagian ini akan disajikan pembahasan mengenai hasil-hasil penelitian berdasarkan analisis data. Tujuan pembahasan ini adalah untuk mempertajam temuan dengan melihat keterkaitan antara komponen yang satu dengan yang lainnya.

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan disajikan mengenai: 1) Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament*. 2) Hambatan-hambatan belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* 3) Solusi yang diberikan untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemukan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa teori yang sudah ada seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab II. Ada beberapa teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, mulai dari model TGT, Hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri 2 Batur tahun pelajaran 2024/2025, adapun permasalahan yang dialami yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Kurangnya diterapkan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. (2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa masih tergantung pada guru. (3) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, sehingga siswa cepat merasa bosan dan merasa kesulitan dalam memahami pelajaran. (4) Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya saja

menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran kooperatif karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada materi Hak dan Kewajiban. “Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks” (Mohamad Nur, 2005:1). Sedangkan, Fathurrohman (2015:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”. Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

“Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement” (Sumantri, 2014:22). Sedangkan Nuryani (2018:332) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.

Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* pada tahap belajar dalam kelompok dapat secara langsung melatih siswa untuk saling bekerja sama dalam

menghadapi masalah dan menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Permasalahan yang diambil tidak jauh dari ruang lingkup siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa dan mudah dipahami. Siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berdasarkan tahapan-tahapan yang teratur. Tahapan dimulai dari penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Melalui tahapan-tahapan tersebut siswa diberikan peluang seluas-luasnya untuk berkreasi dalam mengelola pembelajarannya sendiri dan tentunya siswa akan merasa lebih nyaman dan bergairah karena bisa belajar sambil berkompetisi.

Hasil penelitian 1. Pusparini (2017) membuktikan bahwa “model TGT membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena model TGT menekankan keaktifan siswa dalam belajar, baik individu maupun dalam bentuk kelompok tanpa harus membedakan status siswa karena berusaha untuk mendapatkan skor terbaik bagi kelompoknya dan mendapatkan penghargaan. Selain itu model TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS (Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Semester genap di SD Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan rata-rata diatas KKM .

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini penting dilaksanakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur.

Hasil belajar siklus I. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk materi tentang Hak dan Kewajiban menunjukan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang

diperoleh sebesar 71 daya serap sebesar 71% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 65% dan tergolong belum tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar ≥ 75 , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$. Sehingga, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Hal yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketentuan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan adalah siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya.

Hasil belajar siklus II. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk materi Hak dan Kewajiban menunjukkan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 88 dan sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti, daya serap sebesar 88% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar ≥ 75 , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$.

Data hasil analisis data hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 71 pada siklus I dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II mendaji 88 dengan kategori baik. Berdasarkan data tersebut, penelitian yang dilakukan sudah mencapai kriteria yang ingin dicapai peneliti.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun pelajaran 2024/2025.

Kendala dan solusi. Berbagai aspek kelebihan nampak dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun demikian masih dijumpai beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain : (1) Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memerlukan waktu lama, sehingga setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran 2 x 35 menit masih sangat kurang sehingga pembelajaran kurang maksimal. Solusi untuk mengatasi kendala ini yaitu guru harus mampu mengkondisikan waktu pembelajaran dengan baik, supaya semua tahapan pembelajaran dapat dilalui dengan baik dan tidak ada yang terlewatkan. (2) Siswa masih ada yang ribut saat melakukan diskusi. Solusi yang dapat diterapkan yaitu guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang ribut tersebut, baik itu dengan memberikan nasehat maupun pertanyaan. Selain itu guru dalam perannya sebagai fasilitator selalu mengecek maupun mengawasi kelompok-kelompok tertentu, baik itu saat belajar maupun tanya jawab. (3) Kemampuan siswa sedikit kurang dalam mengikuti tahapan-tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga tahapan pembelajaran harus dijelaskan secara bertahap dan intensif. Selain itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang baru diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sehingga siswa dituntut untuk mengubah pola pikir mereka dengan mengikuti langkah-langkah penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Adapun solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi kendala ini yaitu, guru harus mampu mengkondisikan kelas, mulai dari merencanakan pembelajaran dengan baik, melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan semua siswa, baik itu siswa yang pintar maupun siswa yang

kurang. Selain itu guru harus membimbing siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa nyaman dalam belajar dan mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata sebesar 71 termasuk dalam kategori cukup baik, daya serap sebesar 71% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 65% dan tergolong belum tuntas. Pada siklus II dengan rata-rata sebesar 88 termasuk kedalam kategori baik, daya serap sebesar 88% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Jadi, rata-rata hasil belajar pada siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 17. (2) Kendala-kendala yang ditemukan guru selama proses pembelajaran antara lain: Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memerlukan waktu lama, sehingga setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran 2 x 35 menit masih sangat kurang sehingga pembelajaran kurang maksimal dan siswa masih ada yang ribut saat melakukan diskusi.

UCAPAN TERIMA KASIH (Acknowledgements)

Dalam penulisan artikel ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu Prof. Dr. I Ketut Sudarsana, M.Pd. dan Dr. Ni Putu Candra Prastya Dewi, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, sehingga penulis dapat membuat artikel ini dengan

lancar. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moral yang secara terus-menerus memberikan semangat dan motivasi sepanjang perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA (Literature Cited)

- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).
- Minto Rahayu, (2009) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan “Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa” (Jakarta: Grasindo, 2009), h. 17
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Nuryani, S., Saputra, H. J., & Untari, M. F. A. 2018. “Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPS”. *International Journal of Elementary Education*. Vol. 2, No. 4 (hlm. 332).
- Pusparini, N.K.D., Jampel, I. N., & Kusmariyatni, N. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. *MIMBAR PGSD Undiksha*. Vol. 5, No. 2 (hlm. 1).
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, B. 2014. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi”. *Media Prestasi*. Vol. 13. No. 1.