

Peningkatan Pemahaman Makna Sila Pancasila Kelas III melalui Model TGT Berbantuan Media Papan Pajang

Yusra Qurroto Septwita Alfalah¹, Nuhyal Ulia², Jupriyanto³,
Muhamad Afandi⁴, Rohmatun⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Islam Sultan Agung

⁵SDN Tlogosari Wetan 02

Surel: yusraqsa02@gmail.com

Abstract

Pancasila Education learning in grade III of SD Negeri Tlogosari Wetan 02, Semarang City, was still teacher-centered and did not use interactive media, resulting in a pre-cycle average score of only 65.88 with classical mastery of 45.2% out of 31 students. This study aimed to describe the implementation of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by an interactive display board and to determine the improvement in learning outcomes on the meaning of the Pancasila principles. This classroom action research, following the Kemmis and McTaggart model, was conducted in the 2025/2026 academic year across two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection, with two meetings per cycle. Data were collected through written evaluation tests and observation sheets, then analyzed descriptively and quantitatively using average scores and classical mastery percentages. The results showed that the average score increased from 65.88 to 82.74 in Cycle I and 85.42 in Cycle II, while classical mastery rose from 45.2% to 80.6% and 87.1%, exceeding the 75% success indicator. TGT assisted by display board media therefore improves students' understanding and learning outcomes. Teachers are recommended to use the media directly as tournament equipment alongside guidance for students who have not achieved mastery.

Keywords: Display Board Media, Learning Outcomes, Meaning of Pancasila Principles, Pancasila Education, Teams Games Tournament

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02, Kota Semarang, masih berlangsung satu arah dan belum memanfaatkan media interaktif, sehingga nilai rata-rata prasiklus hanya 65,88 dengan ketuntasan klasikal 45,2% dari 31 peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan pajang interaktif serta mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi makna sila-sila Pancasila. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan dua pertemuan per siklus. Data dikumpulkan melalui tes evaluasi tertulis dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 65,88 menjadi 82,74 pada Siklus I dan 85,42 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 45,2% menjadi 80,6% dan 87,1%, melampaui indikator keberhasilan 75%. Disimpulkan bahwa TGT berbantuan media papan pajang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Guru direkomendasikan menggunakan media secara langsung sebagai perangkat turnamen disertai pendampingan bagi peserta didik yang belum tuntas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Makna Sila Pancasila, Media Papan Pajang, Pendidikan Pancasila, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting pada jenjang sekolah dasar yang berperan dalam mengenalkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik sejak kelas rendah. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum pada pendidikan dasar, dengan arah pembelajaran yang menyesuaikan konteks, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik satuan pendidikan (Kementerian Pendidikan, 2024). Ketentuan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dengan kondisi kelasnya, termasuk dalam pembelajaran materi makna sila-sila Pancasila. Dengan demikian, pembelajaran pada materi ini perlu dirancang agar peserta didik tidak berhenti pada kemampuan menghafal bunyi sila, tetapi mampu memahami maknanya melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Kebutuhan tersebut berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan peserta didik di kelas rendah sekolah dasar. Peserta didik pada usia tersebut umumnya masih membutuhkan representasi, pengalaman, dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Dalam perspektif perkembangan kognitif, pengalaman belajar yang melibatkan objek dan situasi konkret mendukung berkembangnya proses berpikir logis peserta didik pada tahap operasional konkret (Piaget et al., 2000). Makna sila-sila Pancasila termasuk materi yang bersifat konseptual dan sarat nilai sehingga sulit dipahami apabila

hanya disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan, dan menghubungkan nilai Pancasila dengan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Secara pedagogis, kebutuhan tersebut dapat difasilitasi melalui *Cooperative Learning*. Pembelajaran kooperatif menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dengan tujuan bersama dan tanggung jawab individual sehingga interaksi antarpeserta didik menjadi bagian dari proses membangun pemahaman (Gillies, 2016; Slavin, 2014). Struktur kelompok yang demikian menuntut setiap anggota untuk berkontribusi, menjelaskan gagasan, dan saling membantu sehingga pemahaman tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Kondisi ini relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut peserta didik menafsirkan nilai dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata melalui diskusi bersama teman sebaya.

Efektivitas pembelajaran kooperatif juga didukung oleh bukti empiris lintas penelitian. Meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan efek positif terhadap prestasi dan sikap belajar, walaupun besarnya efek dipengaruhi oleh teknik pembelajaran, bidang studi, usia peserta didik, dan konteks pembelajaran (Kyndt et al., 2013). Temuan tersebut diperkuat oleh meta-analisis tingkat kedua yang lebih baru, yang menemukan bahwa *Cooperative Learning* memberikan efek moderat terhadap berbagai hasil belajar, termasuk prestasi akademik, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan perilaku afektif (Güngör et al., 2026). Bukti tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif bukan

sekadar variasi teknik mengajar, melainkan pendekatan yang memiliki dasar empiris kuat. Meskipun demikian, keberhasilannya tetap bergantung pada bagaimana guru merancang struktur interaksi kelompok sesuai karakteristik materi dan peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, penerapan pembelajaran kooperatif memerlukan perhatian khusus karena keterampilan bekerja sama peserta didik masih dalam tahap berkembang. Penelitian pada peserta didik kelas awal menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki perilaku kerja kelompok dan partisipasi dalam aktivitas belajar apabila kegiatan kelompok dirancang secara terstruktur (Veldman et al., 2020). Kajian lain mengenai pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar juga menunjukkan bahwa struktur interaksi yang dirancang dengan baik dapat mendukung keterlibatan dan proses belajar peserta didik (Gillies, 2016; Tolmie et al., 2010). Temuan tersebut menegaskan bahwa pembagian kelompok saja tidak cukup; guru perlu menyediakan aturan, peran, dan aktivitas yang jelas agar setiap peserta didik terlibat aktif.

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memenuhi tuntutan struktur tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengombinasikan kerja sama dalam tim dengan permainan dan turnamen akademik sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar bersama, berlatih, dan menunjukkan pemahamannya secara interaktif. Melalui tahapan penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, peserta didik terdorong untuk menguasai materi karena setiap pencapaian individu berkontribusi pada perolehan skor timnya. Kajian tentang

TGT pada sekolah dasar menunjukkan bahwa model ini dapat mendukung aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Ardiansyah & Sakinah, 2024; Kaeksi & Setiawati, 2019). Unsur permainan dan kompetisi yang bersifat positif juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang menyukai aktivitas bermain.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Media konkret, visual, dan manipulatif berfungsi menjembatani konsep yang sulit diamati secara langsung dengan pengalaman belajar peserta didik, sehingga materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media interaktif dapat digunakan untuk menghadirkan contoh perilaku yang dekat dengan pengalaman peserta didik sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar (Hidayah & Suyitno, 2021). Media semacam ini menjadi semakin bermakna apabila tidak hanya ditampilkan oleh guru, tetapi digunakan langsung oleh peserta didik dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, perpaduan antara model TGT dan media interaktif berpotensi saling melengkapi: model memberikan struktur interaksi, sedangkan media menyediakan representasi konkret atas materi yang dipelajari.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin di kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada tahun ajaran 2025/2026. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung satu arah, didominasi penjelasan guru, dan belum memanfaatkan media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi, sehingga

keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan materi makna sila-sila Pancasila, yang ditunjukkan oleh data prasiklus dengan nilai rata-rata 65,88 dan ketuntasan klasikal hanya 45,2% dari 31 peserta didik. Artinya, lebih dari separuh peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, dan sebagian besar dari mereka masih kesulitan menghubungkan makna setiap sila dengan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi TGT dan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adiputra dan Heryadi (2021) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui TGT pada pembelajaran IPA, sedangkan Handayani et al. (2024), Kautsar (2024), serta Nurhayati et al. (2022) melaporkan hasil serupa pada penerapan TGT di berbagai mata pelajaran sekolah dasar. Pada materi Pancasila, Hasanah et al. (2025) menemukan peningkatan ketuntasan belajar melalui TGT pada materi makna sila Pancasila di kelas III. Dari sisi media, Arswendya et al. (2026) mengembangkan media SIPANCA berbasis permainan interaktif untuk materi makna sila-sila Pancasila, Sari et al. (2025) mengembangkan penggunaan Papan Pintar Pancasila, dan Hidayah dan Suyitno (2021) mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pemahaman nilai-nilai Pancasila. Namun, penelitian terdahulu umumnya menempatkan model dan media sebagai dua kajian yang terpisah,

sehingga penelitian yang memadukan model TGT dengan media interaktif berupa papan pajang bergambar yang digunakan langsung sebagai bagian dari aktivitas turnamen masih perlu dikembangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan tersebut, yaitu penggunaan papan pajang bertajuk "Makna Pancasila bagi Kehidupan Kita" yang dilengkapi kartu bergambar dan kartu lipat pada setiap sila sebagai perangkat turnamen kelompok.

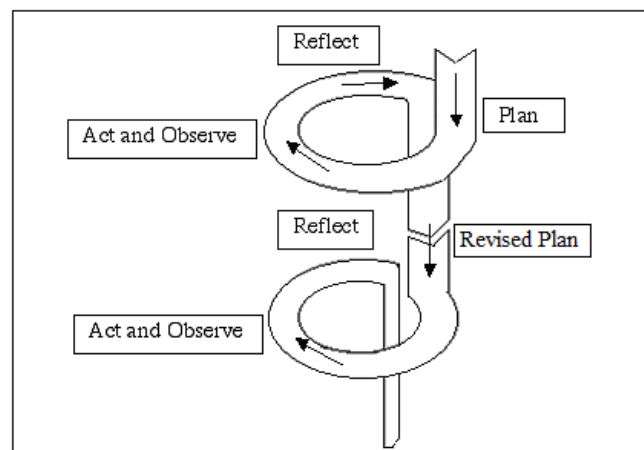
Berdasarkan permasalahan dan landasan teoretis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif pada materi makna sila-sila Pancasila serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02 setelah tindakan tersebut diterapkan. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemaduan model pembelajaran kooperatif dengan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna, khususnya pada materi yang menuntut pengaitan konsep dengan contoh perilaku sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Pemilihan pendekatan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung pada kelas yang menjadi tempat permasalahan

ditemukan, bukan untuk menguji perbedaan antarkelompok. Model Kemmis dan McTaggart terdiri atas empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto et al., 2015). Keempat tahap tersebut berlangsung sebagai satu kesatuan siklus yang berulang, sehingga

hasil refleksi pada siklus sebelumnya menjadi dasar perbaikan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Karakteristik siklus berulang inilah yang membuat model tersebut sesuai untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap pada materi makna sila-sila Pancasila. Desain penelitian yang digunakan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian Menurut Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02 yang berjumlah 31 peserta didik, terdiri atas peserta didik laki-laki dan perempuan. Seluruh peserta didik dalam satu kelas dilibatkan sebagai subjek penelitian karena PTK bersifat menyeluruh terhadap kelas yang mengalami permasalahan pembelajaran, sehingga tidak dilakukan penarikan sampel. Pemilihan kelas III sebagai subjek didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan rendahnya penguasaan materi makna sila-sila Pancasila serta keterlibatan belajar yang belum optimal. Objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi makna sila-sila Pancasila melalui penerapan model *Cooperative*

Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif.

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026, mengikuti jadwal pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlaku di kelas III sehingga pelaksanaan tindakan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran reguler. Lokasi penelitian adalah SD Negeri Tlogosari Wetan 02, Jalan Wolter Monginsidi No. 113, Kelurahan Tlogosari Wetan, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penentuan lokasi dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa permasalahan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ditemukan langsung di sekolah tersebut, serta adanya kesediaan kepala sekolah dan guru kelas untuk berkolaborasi selama pelaksanaan tindakan. Peneliti berperan

sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat (observer) yang membantu mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran kondisi awal hasil belajar peserta didik. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen tes, lembar observasi, serta menyiapkan media interaktif berupa papan pajang beserta kartu bergambar dan kartu lipat yang akan digunakan dalam turnamen. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan sesuai sintaks TGT, yaitu penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok, dengan media interaktif digunakan langsung oleh peserta didik selama kegiatan berlangsung. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi, sedangkan tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengidentifikasi kendala dan menentukan perbaikan tindakan. Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar penyusunan rencana tindakan Siklus II, dan siklus dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes berupa evaluasi tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda dan uraian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada tahap prasiklus dan pada setiap akhir siklus. Instrumen tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, materi, dan indikator pencapaian kompetensi, serta mendapat arahan dari dosen pembimbing

sebelum digunakan sehingga kesesuaian isinya dapat dipertanggungjawabkan. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru selama proses tindakan. Aktivitas peserta didik yang diamati meliputi keaktifan mengikuti pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, perhatian terhadap pembelajaran dan media, keberanian menyampaikan pendapat atau jawaban, serta keterlibatan dalam permainan dan turnamen TGT. Sementara itu, observasi keterlaksanaan pembelajaran guru meliputi kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, penggunaan media interaktif, pengelolaan kelompok, pelaksanaan tahapan TGT, pemberian penguatan, dan kegiatan penutup, dengan penskoran mengikuti skala pada lembar observasi yang digunakan peneliti.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan perubahan hasil belajar peserta didik dari prasiklus hingga Siklus II. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas, yaitu jumlah seluruh nilai peserta didik dibagi jumlah peserta didik, serta persentase ketuntasan klasikal, yaitu jumlah peserta didik yang tuntas dibagi jumlah seluruh peserta didik dikalikan 100%. Hasil perhitungan pada setiap tahap kemudian dibandingkan untuk melihat besarnya peningkatan yang terjadi setelah tindakan diberikan. Data hasil observasi direkap berdasarkan lembar observasi asli dan dianalisis secara deskriptif sebagai data pendukung untuk menjelaskan proses pembelajaran yang berlangsung; angka tidak ditambahkan apabila tidak tersedia dalam data penelitian. Tindakan dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan klasikal peserta didik mencapai minimal 75%, sehingga apabila

indikator tersebut telah terpenuhi maka siklus penelitian dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02 yang berjumlah 31 orang, dengan pengambilan data hasil belajar dilakukan pada tiga tahap, yaitu prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Data hasil belajar diperoleh melalui tes evaluasi tertulis berbentuk soal pilihan ganda dan uraian yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, materi, serta indikator pencapaian kompetensi pada materi makna sila-sila Pancasila. Tes tersebut diberikan pada akhir tahap prasiklus

untuk memperoleh kondisi awal, kemudian diberikan kembali pada akhir Siklus I dan akhir Siklus II setelah tindakan dilaksanakan. Selain data hasil belajar, diperoleh pula data proses pembelajaran melalui dua jenis lembar observasi, yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, yang diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan. Data hasil belajar pada ketiga tahap dianalisis menggunakan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal, sedangkan data observasi direkap sebagai data pendukung proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

Tahap	Rata-rata Nilai	Jumlah Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	65,88	14 dari 31	45,2%
Siklus I	82,74	25 dari 31	80,6%
Siklus II	85,42	27 dari 31	87,1%

Sumber: Data hasil tes evaluasi peserta didik kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02, diolah oleh peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 1, hasil tes pada tahap prasiklus menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 65,88 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 45,2%. Dari 31 peserta didik yang mengikuti tes, sebanyak 14 peserta didik memperoleh nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 17 peserta didik atau 54,8% belum mencapai kriteria tersebut. Dengan demikian, jumlah peserta didik yang belum tuntas pada tahap prasiklus tercatat lebih banyak dibandingkan jumlah peserta didik yang telah tuntas, dengan selisih sebanyak 3 orang. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini juga masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga capaian kelas secara

keseluruhan belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar minimal 75% ketuntasan klasikal. Data prasiklus tersebut diperoleh sebelum model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif diterapkan, dan selanjutnya digunakan sebagai kondisi awal pembandingan bagi hasil yang diperoleh pada Siklus I dan Siklus II.

Tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan mengikuti tahapan penyajian materi oleh

guru, kerja tim dalam kelompok kecil, permainan, turnamen antarkelompok, dan pemberian penghargaan kelompok. Pada tahap penyajian materi, guru menjelaskan makna setiap sila Pancasila disertai contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada tahap kerja tim, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan menggunakan media interaktif berupa papan pajang beserta kartu bergambar dan kartu lipat untuk mencocokkan makna sila dengan contoh perilaku yang sesuai. Tahap permainan dan turnamen dilaksanakan dengan pemberian pertanyaan yang harus dijawab oleh perwakilan kelompok, disertai penggunaan slide interaktif sebagai penyaji soal, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Pada akhir pertemuan kedua, peserta didik mengerjakan tes evaluasi tertulis yang disusun sesuai indikator pencapaian kompetensi materi makna sila-sila Pancasila.

Hasil tes evaluasi pada Siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 82,74 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80,6%. Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 25 peserta didik, sedangkan 6 peserta didik atau 19,4% belum mencapai kriteria tersebut. Apabila dibandingkan dengan tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan sebesar 16,86 poin, yaitu dari 65,88 menjadi 82,74. Persentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan sebesar 35,4 poin persentase, yaitu dari 45,2% menjadi 80,6%, dengan penambahan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang dibandingkan kondisi awal. Dengan capaian tersebut, jumlah peserta didik yang tuntas pada Siklus I sudah jauh melampaui jumlah

peserta didik yang belum tuntas, dan persentase ketuntasan klasikal pada siklus ini telah berada di atas indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 75%. Meskipun demikian, masih terdapat 6 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan, sehingga tindakan tetap dilanjutkan ke Siklus II sesuai rencana penelitian dua siklus.

Data hasil observasi pada Siklus I diperoleh melalui lembar observasi aktivitas peserta didik yang mencakup lima aspek, yaitu keaktifan mengikuti pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, perhatian terhadap pembelajaran dan media, keberanian menyampaikan pendapat atau jawaban, serta keterlibatan dalam permainan dan turnamen TGT. Berdasarkan catatan pada lembar observasi, peserta didik terlibat dalam kegiatan kerja tim maupun turnamen, dan perhatian terhadap media papan pajang tercatat cukup tinggi sejak media diperkenalkan pada awal pembelajaran. Namun demikian, pada aspek kerja sama dalam kelompok tercatat bahwa pembagian tugas belum merata karena sebagian peserta didik masih bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif dalam mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan. Pada aspek keberanian menyampaikan pendapat, sebagian peserta didik masih terlihat ragu ketika diminta menjelaskan jawaban di depan kelompok lain. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencatat bahwa seluruh tahapan telah terlaksana, mulai dari kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, penggunaan media interaktif, pengelolaan kelompok, pelaksanaan tahapan TGT, pemberian penguatan, hingga kegiatan penutup. Catatan perbaikan pada lembar observasi guru

terutama berkaitan dengan aspek pengelolaan kelompok dan pengaturan waktu, karena tahap permainan dan turnamen berlangsung lebih lama dari alokasi yang direncanakan sehingga kegiatan penutup berlangsung lebih singkat.

Hasil refleksi pada akhir Siklus I digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada Siklus II. Berdasarkan temuan pada lembar observasi dan sebaran hasil tes, ditetapkan beberapa perbaikan tindakan. Perbaikan pertama berkaitan dengan pengelolaan kelompok, yaitu penegasan peran setiap anggota kelompok pada tahap kerja tim agar seluruh peserta didik memperoleh tugas yang jelas dan tidak bergantung pada anggota tertentu. Perbaikan kedua berkaitan dengan pengaturan waktu, yaitu penyampaian aturan permainan dan turnamen secara lebih rinci sebelum kegiatan dimulai serta penetapan batas waktu pada setiap tahapan TGT agar seluruh rangkaian pembelajaran dapat terlaksana sesuai rencana. Perbaikan ketiga berkaitan dengan penguasaan materi, yaitu pemberian pendampingan dan pengulangan materi kepada 6 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan pada Siklus I, khususnya pada butir soal dan sila yang paling banyak dijawab keliru. Penggunaan media

interaktif tetap dipertahankan pada Siklus II dengan penambahan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk membuka, mencocokkan, dan menempelkan kartu pada papan pajang secara bergantian.

Media interaktif yang digunakan selama pelaksanaan tindakan pada kedua siklus berupa papan pajang bertajuk "Makna Pancasila bagi Kehidupan Kita" yang dilengkapi kartu bergambar dan kartu lipat pada setiap sila. Papan pajang tersebut memuat lima bagian sesuai jumlah sila Pancasila, dan setiap bagian dilengkapi kartu yang dapat dibuka, dicocokkan, serta dikelompokkan oleh peserta didik sesuai makna sila dan contoh perilaku yang relevan. Kartu bergambar memuat ilustrasi perilaku sehari-hari, sedangkan kartu lipat memuat keterangan makna sila yang baru terlihat ketika kartu dibuka oleh peserta didik. Media ini digunakan pada dua tahap pembelajaran, yaitu pada tahap kerja tim sebagai sarana diskusi kelompok dan pada tahap turnamen sebagai perangkat soal serta jawaban antarkelompok. Penggunaan media dilakukan secara langsung oleh peserta didik, sehingga setiap kelompok bergiliran maju ke papan pajang untuk menempatkan kartu pada bagian sila yang sesuai. Bentuk media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Papan Pajang Interaktif "Makna Pancasila bagi Kehidupan Kita"

Sumber: Dokumentasi peneliti (2026).

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan sintaks TGT yang sama seperti pada Siklus I, disertai penerapan perbaikan yang telah ditetapkan pada tahap refleksi. Hasil tes evaluasi pada akhir Siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 85,42 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,1%. Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan bertambah menjadi 27 peserta didik, sedangkan 4 peserta didik atau 12,9% belum mencapai kriteria tersebut. Apabila dibandingkan dengan Siklus I, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan sebesar 2,68 poin, yaitu dari 82,74 menjadi 85,42, sedangkan persentase ketuntasan klasikal naik sebesar 6,5 poin persentase, yaitu dari 80,6% menjadi 87,1%, dengan penambahan 2 peserta didik yang tuntas. Besaran kenaikan pada Siklus II tercatat lebih kecil dibandingkan besaran kenaikan yang terjadi dari prasiklus ke Siklus I, baik pada nilai rata-rata maupun pada persentase ketuntasan klasikal. Data hasil observasi pada Siklus II mencatat bahwa pembagian tugas dalam kelompok

berlangsung lebih merata dibandingkan siklus sebelumnya, keterlibatan peserta didik pada tahap permainan dan turnamen lebih menyeluruh, keberanian menyampaikan jawaban meningkat, serta seluruh tahapan pembelajaran terlaksana sesuai alokasi waktu yang telah direncanakan.

Secara keseluruhan, data pada Tabel 1 menunjukkan pergerakan hasil belajar peserta didik pada tiga tahap penelitian. Nilai rata-rata kelas bergerak dari 65,88 pada prasiklus menjadi 82,74 pada Siklus I dan 85,42 pada Siklus II, sehingga total kenaikan nilai rata-rata dari kondisi awal sampai akhir tindakan tercatat sebesar 19,54 poin. Persentase ketuntasan klasikal bergerak dari 45,2% pada prasiklus menjadi 80,6% pada Siklus I dan 87,1% pada Siklus II, dengan total kenaikan sebesar 41,9 poin persentase. Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan bertambah dari 14 orang pada prasiklus menjadi 25 orang pada Siklus I dan 27 orang pada Siklus II, atau bertambah sebanyak 13 peserta didik dari kondisi awal, sedangkan jumlah peserta didik yang

belum tuntas berkurang dari 17 orang menjadi 4 orang. Perbandingan antarsiklus memperlihatkan bahwa kenaikan terbesar terjadi pada rentang prasiklus ke Siklus I, yaitu 16,86 poin pada nilai rata-rata dan 35,4 poin persentase pada ketuntasan klasikal, sementara kenaikan dari Siklus I ke Siklus II tercatat sebesar 2,68 poin dan 6,5 poin persentase. Persentase ketuntasan klasikal pada Siklus II sebesar 87,1% telah melampaui indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar minimal 75%, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi makna sila-sila Pancasila. Nilai rata-rata kelas naik dari 65,88 pada prasiklus menjadi 82,74 pada Siklus I dan 85,42 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal bergerak dari 45,2% menjadi 80,6% dan 87,1%. Pola ini sejalan dengan Hasanah et al. (2025) yang menerapkan TGT pada materi makna sila Pancasila di kelas III dan mencatat kenaikan ketuntasan dari 46,15% menjadi 76,92%. Kondisi awal kedua penelitian relatif setara, yaitu 45,2% dan 46,15%, tetapi capaian akhir penelitian ini lebih tinggi 10,18 poin persentase, sehingga penambahan media interaktif sebagai perangkat turnamen diduga memberikan kontribusi yang tidak diperoleh apabila TGT diterapkan tanpa media manipulatif. Arah temuan serupa juga dilaporkan pada mata pelajaran lain oleh Adiputra dan Heryadi (2021), Handayani et al. (2024), Kautsar (2024), serta Nurhayati et al. (2022),

yang menunjukkan bahwa efektivitas TGT tidak terikat pada satu bidang studi tertentu.

Kontribusi media interaktif dapat dicermati melalui perbandingan dengan penelitian yang menggunakan media sejenis. Sari et al. (2025) melaporkan bahwa media Papan Pintar Pancasila meningkatkan rata-rata hasil belajar kelas III dari 64,86 menjadi 79,45 atau naik 14,59 poin, sedangkan penelitian ini berangkat dari kondisi awal yang hampir identik, yaitu 65,88, dengan kenaikan 19,54 poin. Selisih 4,95 poin tersebut patut diperhatikan karena perbedaan utamanya terletak pada posisi media: dalam penelitian ini papan pajang tidak berdiri sendiri sebagai alat peraga, melainkan diintegrasikan langsung ke tahap kerja tim dan turnamen. Arswendya et al. (2026) yang mengembangkan media SIPANCA melaporkan lonjakan ketuntasan dari 10% menjadi 90%, namun angka tersebut tidak dapat dibandingkan langsung karena kondisi awalnya jauh lebih rendah sehingga ruang peningkatannya lebih lebar. Hidayah dan Suyitno (2021) juga menegaskan peran media interaktif dalam mendukung pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar, yang dalam penelitian ini diwujudkan melalui kartu bergambar dan kartu lipat pada setiap sila.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan peserta didik dan struktur interaksi yang dibangun model TGT. Peserta didik kelas III umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika berpikir logis lebih mudah berkembang melalui objek dan pengalaman yang dapat diamati langsung (Piaget et al., 2000). Materi makna sila-sila Pancasila bersifat konseptual sehingga sulit dipahami secara verbal,

sebagaimana tampak pada kondisi prasiklus dengan 17 dari 31 peserta didik atau 54,8% belum tuntas. Media papan pajang memberikan representasi konkret, sementara struktur kooperatif menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dengan tujuan bersama dan tanggung jawab individual sehingga interaksi menjadi bagian dari proses membangun pemahaman (Gillies, 2016; Slavin, 2014). Besaran peningkatan yang diperoleh juga masih berada dalam rentang yang dapat dijelaskan oleh bukti empiris lintas penelitian, yaitu efek positif pembelajaran kooperatif yang dipengaruhi teknik, bidang studi, dan konteks pembelajaran (Kyndt et al., 2013), serta efek moderat terhadap prestasi akademik dan perilaku afektif (Güngör et al., 2026).

Pola peningkatan antarsiklus memperlihatkan temuan yang perlu dicermati secara kritis. Kenaikan dari prasiklus ke Siklus I mencapai 16,86 poin pada nilai rata-rata dan 35,4 poin persentase pada ketuntasan klasikal, sedangkan dari Siklus I ke Siklus II hanya 2,68 poin dan 6,5 poin persentase, sehingga sekitar 86,3% dari total kenaikan rata-rata terjadi pada siklus pertama. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar perubahan terjadi segera setelah peserta didik memperoleh pengalaman pertama dengan TGT dan media interaktif, sementara ruang peningkatan pada Siklus II menyempit karena 25 dari 31 peserta didik telah tuntas sejak Siklus I. Dengan demikian, mengecilnya kenaikan pada Siklus II tidak menandakan melemahnya efektivitas tindakan, melainkan konsekuensi terbatasnya ruang perbaikan. Nilai Siklus II justru terletak pada perbaikan proses, yaitu pembagian tugas kelompok yang lebih merata dan keterlibatan yang lebih menyeluruh

dalam turnamen, sebagaimana tercatat pada lembar observasi. Temuan proses ini konsisten dengan Veldman et al. (2020) dan Tolmie et al. (2010) mengenai pentingnya struktur kegiatan kelompok yang dirancang dengan baik, serta dengan Kaeksi dan Setiawati (2019) maupun Ardiansyah dan Sakinah (2024) mengenai peran TGT terhadap aktivitas belajar peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang membatasi penafsiran temuan ini. Sampai akhir Siklus II masih terdapat 4 peserta didik atau 12,9% yang belum tuntas, sehingga penerapan TGT berbantuan media interaktif secara klasikal belum sepenuhnya menjangkau peserta didik yang memerlukan pendampingan individual. Penelitian juga hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan 31 peserta didik di satu sekolah dan tanpa kelompok pembanding, sehingga kenaikan 19,54 poin pada nilai rata-rata tidak dapat sepenuhnya diatribusikan pada tindakan semata karena faktor pengulangan materi, keterbiasaan terhadap bentuk soal, dan efek kebaruan media tidak dapat dipisahkan pengaruhnya. Keterbatasan ini relevan dengan catatan Kyndt et al. (2013) bahwa besaran efek pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada konteks pelaksanaan, serta dengan Güngör et al. (2026) yang menempatkan efeknya pada kategori moderat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran perubahan hasil belajar pada konteks kelas yang diteliti, dan pengujian dengan desain yang menyertakan kelompok pembanding masih diperlukan untuk memperkuat buktinya.

KESIMPULAN

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif berupa papan pajang "Makna Pancasila bagi Kehidupan Kita" dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada materi makna sila-sila Pancasila. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 65,88 pada prasiklus menjadi 82,74 pada Siklus I dan 85,42 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal naik dari 45,2% menjadi 80,6% dan 87,1% (27 dari 31 peserta didik), sehingga indikator keberhasilan minimal 75% tercapai dan penelitian dihentikan pada Siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada Siklus I, sementara Siklus II lebih berperan pada pemerataan keterlibatan belajar meskipun masih menyisakan 12,9% peserta didik yang belum tuntas. Guru sekolah dasar karena itu direkomendasikan menggunakan TGT berbantuan media interaktif pada materi yang menuntut pengaitan konsep dengan contoh perilaku sehari-hari, dengan menempatkan media langsung sebagai perangkat turnamen dan menyertai tindakan klasikal dengan pendampingan bagi peserta didik yang belum tuntas. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian serupa dapat dikembangkan pada kelas atau materi berbeda dengan desain yang menyertakan kelompok pembandingan agar bukti efektivitasnya lebih kuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ardiansyah, A., & Sakinah, I. (2024). *Systemic literature review: Pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournaments* di sekolah dasar. [Nama jurnal], 4(2), 149–161. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v4i2.823>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Ed. rev.). Bumi Aksara.
- Arswendya, A. R., Jatmiko, & Nurfahrudianto, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran SIPANCA berbasis *game* interaktif pada materi makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 6(5), 5858–5870. <https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.11545>
- Gillies, R. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Güngör, F., Altunbaşak, İ., Aydın, A. T., Kaya, M., & Erdem, C. (2026). A second-order meta-analysis on the effects of cooperative learning on students' academic achievement, higher-order thinking, and affective behaviors. *Current Psychology*, 45(6), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-08943-0>
- Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan

- model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDN Pajurangan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6578–6585.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10106>
- Hasanah, U., Sulistiono, & Rini, R. S. (2025). Penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar makna sila Pancasila siswa kelas 3 SD Negeri Balowerti. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1589>
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian media pembelajaran berbasis interaktif untuk memperkuat profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22–30.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i2.12247>
- Kaeksi, S. W., & Setiawati, F. A. (2019). The role of *teams games tournaments* (TGT) against activity of learning elementary school students. *ScienceRise: Pedagogical Education*, (5(32)), 16–18.
<https://doi.org/10.15587/2519-4984.2019.179145>
- Kautsar, U. A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri Ketileng Singolelo 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 44–48.
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v9i2.76307>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*.
<https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2013). A meta-analysis of the effects of face-to-face cooperative learning. Do recent studies falsify or verify earlier findings? *Educational Research Review*, 10, 133–149.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.02.002>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2000). *The psychology of the child* (H. Weaver, Trans.). Basic Books. (Karya asli diterbitkan 1966)
- Sari, A., Permana, E., & Anam, M. (2025). Peningkatan hasil belajar menggunakan Papan Pintar Pancasila materi penerapan nilai Pancasila kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–9.



<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1584>

Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>

Tolmie, A. K., Topping, K. J., Christie, D., Donaldson, C., Howe, C., Jessiman, E., Livingston, K., & Thurston, A. (2010). Social effects of collaborative learning in

primary schools. *Learning and Instruction*, 20(3), 177–191. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2009.01.005>

Veldman, M. A., Doolaard, S., Bosker, R. J., & Snijders, T. A. B. (2020). Young children working together: Cooperative learning effects on group work of children in Grade 1 of primary education. *Learning and Instruction*, 67, Artikel 101308. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101308>