Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 SD Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Alfina Airin Alifia *[1], Andita Anggit Saraswati [2], Aprilia Ardiyani [3], Endrise Septina Rawanoko[4]
Universitas Sebelas Maret [1,2,3,4]
*e-mail: alfinaairin@student.uns.ac.id

ABSTRAK
Rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya keaktifan peserta didik dapat disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan peserta didik kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Adanya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dengan tahapan penyajian kelas, belajar dalam tim, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan di salah satu SD di kota Surakarta, wawancara dengan guru kelas 1A, dan dokumentasi untuk mendapat informasi yang lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik. Metode ini dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif, menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik akan lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran, dan akan lebih senang mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) ini dapat menjadi salah satu model pembelajaran efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan juga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Keaktifan, Pendidikan Pancasila SD, Solusi, *Team Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT
Low level of student activity in the Pancasila Education learning process. Low student activity can be caused by learning methods that are less interesting and students are less directly involved in the learning process. This research aims to analyze the use of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model as a solution to increase student activity in the Pancasila Education learning process. The Team Games Tournament (TGT) model is implemented with the stages of class presentation, learning in teams, games, competitions, and group awards. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data was collected through observations carried out at one of the elementary schools in the city of Surakarta, interviews with class 1A teachers, and documentation to obtain more in-depth information. The research results show that the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model has a positive impact on increasing student activity. This method can involve students in learning, increase active involvement, foster learning motivation, students will be more enthusiastic about taking lessons, and will be happier participating in learning. Thus, the use of the Team Games Tournament (TGT) model can be an effective learning model to support the achievement of learning objectives and also increase student activity in the learning process.

Keywords **:** *Activeness, Pancasila Elementary School Education, Solutions, Team Games Tournament (TGT).*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar untuk meningkatkan kualitas individu dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Hasil belajar mencerminkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik dari hasil proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan bagian yang sangat krusial bagi peserta didik dan guru, karena melalui proses pembelajaran inilah peserta didik mulai belajar mencari informasi dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu hal yang sangat

penting untuk diperhatikan dalam sebuah proses pembelajaran yaitu tingkat keaktifan peserta didik. Partisipasi peserta didik selama proses belajar bagian hal penting karena mencerminkan keterlibatan mereka dalam memahami materi, berpikir kritis, dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan. Keaktifan peserta didik saat pembelajaran adalah salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, hal ini terjadi karena semakin aktif peserta didik dalam proses belajar maka peluang keberhasilan proses belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih tinggi (Fitria & Nurlaela, 2023). Keaktifan peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik tersebut mempunyai keinginan dan motivasi tinggi untuk belajar. Selain itu, keaktifan ini juga dapat mengubah hasil belajar peserta didik karena saat proses ini peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, pengenalan nilai-nilai Pancasila menjadi hal dasar yang sangat penting untuk menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah mulai diberikan sejak kelas 1 sekolah dasar. Namun, permasalahan sering kali muncul dalam proses pembelajaran ini, terutama terkait dengan rendahnya tingkat keaktifan peserta didik di kelas. Materi yang dimuat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cukup banyak dapat membuat peserta didik jenuh dan merasa tidak tertarik untuk belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif saat belajar. Kasus ini masih sering ditemukan karena masalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya kesempatan peserta didik untuk ikut terlibat, serta keterbatasan strategi yang digunakan pendidik untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Melihat adanya permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk membuat nuansa belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran ini bagian dari tipe model pembelajaran kooperatif yang didalamnya menerapkan permainan dan reinforcement, model ini membuat seluruh peserta didik terlibat tanpa membedakan status yang saling berperan sebagai tutor sebaya (Anggraeni & Wasitohadi, 2014). Dalam pembelajaran TGT juga terdapat sebuah kompetisi atau semacam perlombaan dalam proses pembelajaran (Azizah & Nugroho, 2024).

Dengan menggunakan TGT, siswa tidak hanya diajak untuk belajar secara menyenangkan, tetapi juga didorong untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman langsung. Sehingga melalui model pembelajaran ini juga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dengan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Artikel ini akan mengkaji bagaimana implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 1 sekolah dasar dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Metode studi kasus, bertujuan membantu peneliti dalam merancang mengelola penelitian secara mendalam terhadap topik atau kasus yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena sosial dengan mengeksplorasi pengalaman dan pandangan individu yang terlibat. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wali kelas dan peserta didik kelas 1A dengan jumlah 30 peserta didik disalah satu SD di Kota Surakarta. Sumber data penelitian diperoleh dari literatur-literatur yang relevan seperti: jurnal, makalah atau artikel ilmiah, dan sebagainya yang berkaitan dengan inti pembahasan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui pengamatan menyeluruh proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memperhatikan keaktifan peserta didik saat pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan ibu Sri Murtapingah selaku guru kelas 1A untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, modul ataupun arsip yang dapat mendukung proses observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan Peserta Didik dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas 1 di salah satu sekolah dasar yang berada di Surakarta, ditemukan beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya yaitu masalah mengenai tingkat keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. Tingkat keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar berlangsung, sehingga hal ini perlu menjadi perhatian bagi guru untuk dapat membuat seluruh peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran sangat penting karena dapat menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan sesama peserta didik. Interaksi yang terjadi dalam aktivitas pembelajaran akan membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuan dan mengembangkan keterampilannya yang mengarah pada peningkatan prestasi peserta didik (Anggraeni & Wasitohadi, 2014). Namun permasalahan mengenai keaktifan peserta didik ini masih dijumpai pada beberapa sekolah dasar, salah satu faktor yang menyebabkan hal ini terjadi yaitu karena penggunaan metode dan model yang kurang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga guru harus dapat menyusun dan menentukan model yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Seperti halnya pada penyampaian materi Pendidikan Pancasila yang memiliki muatan cukup banyak, umumnya para pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan melakukan tanya jawab di tengah proses belajar. Penggunaan metode ceramah memang diperlukan, namun jika guru selalu menggunakan metode yang sama dan dilakukan secara berulang pada semua materi maka akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak berminat untuk belajar. Dalam hal ini terjadi perbedaan interaksi dari beberapa peserta didik dalam satu kelas. Bagi peserta didik yang memang sudah memiliki minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi, mereka akan aktif bertanya jika merasa belum paham dan akan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru selama kegiatan belajar. Sedangkan untuk beberapa peserta didik yang memiliki minat belajar rendah, dengan menggunakan metode yang sama secara berulang akan membuat anak semakin merasa jenuh sehingga anak menjadi diam tanpa memperhatikan penjelasan guru dan cenderung pasif saat di kelas. Oleh karena itu, guru perlu menyusun kembali model yang akan digunakan serta metode yang akan diterapkan untuk menyampaikan materi. Model yang disusun juga perlu disesuaikan dengan materi, kelas, serta karakter peserta didik. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses belajar. Dengan begitu, tujuan pembelajaran yang telah dibuat juga dapat tercapai.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Keaktifan

Peningkatan keaktifan pelajar dapat melalui beberapa cara, salah upaya dalam meningkatkan keaktifan yaitu melalui pemilihan penggunaan model dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan proses interaksi peserta didik pada kelas (Sulistyo, 2016). Model pembelajaran disebut juga sebagai pola dalam merencanakan pembelajaran (Parhusip, Kristanto, & Partini, 2023). Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu salah satu model pembelajaran yang melibatkan kelompok peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik (Hasanah, & Himami, 2021). Model pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan cara membentuk kelompok kelompok kecil (Parhusip, Kristanto, & Partini, 2023). Model pembelajaran kooperatif mampu mengasah peserta didik dalam bertanggung jawab, saling tolong menolong dan gotong royong antar peserta didik (Dzulkhairani, & Mizwar, 2024).

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yaitu materi belajar yang akan dicapai dapat diselesaikan melalui kelompok kooperatif peserta didik, pemilihan kelompok dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, dan pemberian penghargaan mencakup nama kelompok (Hasanah, & Himami, 2021). Tujuan model pembelajaran kooperatif yaitu pada hasil belajar akademik peserta didik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan perkembangan keterampilan sosial. Hasil belajar akademik dalam model pembelajaran kooperatif mampu memperbaiki prestasi peserta didik dan menguntungkan bagi tingkat kemampuan kelompok peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Model kooperatif dapat

memberikan peluang untuk menerima perbedaan antar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif mengajarkan peserta didik tentang keterampilan kerjasama dan kolaborasi (Isjoni, 2014). Pembelajaran kooperatif memuat beberapa prinsip yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi. Prinsip ketergantungan positif memiliki arti bahwa setiap anggota kelompok mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, serta mendorong kemauan anggota dengan kemampuan tinggi untuk mau dalam membantu menyelesaikan tugas kelompok. Tanggung jawab perseorangan memiliki arti bahwa penyelesaian tugas merupakan tanggung jawab bagi semua anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi secara langsung. Partisipasi dan komunikasi yaitu dapat berkontribusi dalam kelompok dan menjaga komunikasi antar anggota kelompok (Hasanah, & Himami, 2021).

Model pembelajaran kooperatif memiliki tiga struktur yaitu tugas yang diberikan berkelompok, tujuan dalam pembelajaran, dan penghargaan pada masing-masing kelompok kecil (Sulistyo, 2016). Prosedur pembelajaran kooperatif yaitu penjelasan materi, belajar kelompok, penilaian, dan penetapan kelompok. Penjelasan materi yaitu penyampaian materi kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran. Belajar dalam kelompok memiliki arti bahwa proses pembelajaran melibatkan kelompok-kelompok peserta didik. Penilaian dalam pembelajaran kooperatif menggunakan tes maupun kuis. Penetapan kelompok bertujuan untuk menyamaratakan antar kelompok yang dalam satu kelompok terdapat berbagai macam tingkat kemampuan peserta didik (Hasanah, & Himami, 2021). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yaitu Student Teams Achievement Division (STAD), Group Investigation, struktural, jigsaw, Two Stay-Two Stray, dan Teams Games Tournament (TGT) (Parhusip, Kristanto, & Partini, 2023). Peningkatan keaktifan peserta didik dapat menggunakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu Teams Games Tournament (TGT) (Hartanto, & Mediatati, 2023).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif dengan penerapan yang mudah, melibatkan aktivitas peserta didik dengan menerima perbedaan masing masing anggota dalam kelompok, dan pembelajaran yang dikonsep dengan sistem permainan (Hasanah, & Himami, 2021). Permainan yang dilakukan dalam Teams Games Tournament (TGT) yaitu berupa pertandingan antar kelompok. Pertandingan antar kelompok mampu meningkatkan semangat, menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Dzulkhairani, & Mizwar, 2024). Teams Games Tournament (TGT) memiliki lima komponen yaitu presentasi kelas, pembentukan teams, games, tournament, dan nawala (Parhusip, Kristanto, & Partini, 2023). Presentasi kelas memiliki arti bahwa pendidik menyampaikan materi kepada siswa dengan dilengkapi penugasan dan pemberian motivasi. Pembentukan teams berfungsi untuk membagi peserta didik kedalam kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok yang dibentuk akan melakukan games yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik. Tournament adalah peserta didik melakukan games dengan sistem rebutan. Nawala adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang telah berhasil terlebih dahulu menyelesaikan permainan (Dickson, Maloring, Sandu, & Harry, 2020).

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menurut Noviana, Agustini, Gunarti, & Listyarini (2024), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penanaman pemahaman
   Penanaman pemahaman berupa penyajian konsep oleh pendidik ke peserta didik. Pendidik dalam penyampaian materi dapat melibatkan cara dan perantara yang terikat dengan konsep yang akan ditanamkan. Perantara yang dilibatkan yaitu visual, audio visual serta alat peraga. Perantara visual dapat berupa buku, PPT, dan bahan bacaan. Audio Visual dapat berupa vidio animasi yang berhubungan dengan konsep yang ingin ditanamkan. Cara dalam pembelajaran dapat berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan sebagainya.
2. Belajar dalam team

Belajar dalam team memiliki arti bahwa peserta didik dibentuk dalam beberapa team yang terdiri dari beragam kemampuan. Setiap team bertugas untuk menyelesaikan games dan setiap anggota team memiliki tanggung jawab untuk membantu mengerjakan games yang diberikan.

3. Games
   Pada tahap ini, pendidik telah menyediakan permainan yang akan melibatkan seluruh anggota kelompok. Pendidik memberikan arahan terkait permainan yang akan dilakukan dan memberikan aturan supaya permainan dapat berjalan dengan lancar.
4. Tournament
   Pendidik menyiapkan turnamen yang menumbuhkan sikap kompetisi antar sesma team. Pelaksanaan tournament diharapkan peserta didik mampu berkompetisi dengan teman yang memiliki kemampuan akademis setara dan mengurangi kecemasan saat berkompetisi
5. Rekognisi team
   Rekognisi team adalah tahapan pemberian penghargaan kepada team yang telah melakukan tugas dengan baik. Pemberian penghargaan bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Temuan Peneliti Terdahulu Penerapan Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model yang menekankan pada interaksi kelompok yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di kelas karena kegiatan belajar peserta didik dirancang dan diarahkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Beberapa penelitian yang telah menggunakan kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diantaranya sebagaimana hasil penelitian Maulida yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SDN Bumiayu 1 Kota Malang". Pada penelitian tersebut menunjukan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) menunjukkan peningkatan keaktifan siswa berdasarkan data observasi dan angket. Rata-rata keaktifan siswa dari observasi meningkat dari 68,33% pada siklus I menjadi 81,87% pada siklus II, sedangkan dari angket meningkat dari 74,16% menjadi 83,69% (Maulida, A. H. 2024, Oktober).

Hasil penelitian relevan selanjutnya oleh Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. yang berjudul "Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa". Pada penelitian tersebut menunjukan hasil bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Terlihat pada siklus I, rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 62,7%, meningkat menjadi 82,2% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 19,8%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan terarah (Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. 2022).

Hasil penelitian selanjutnya oleh Azizah, P. N., & Nugroho, A yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar" penelitian tersebut mendapatkan hasil adanya peningkatan bertahap pada keaktifan pada pelajaran pendidikan pancasila. Pada siklus I keaktifan belajar diperoleh rata-rata sebesar 3,14 dengan persentase ketuntasan 25%kategori kurang baik sedangkan pada siklus II dapat meningkat dengan rata-rata 3,51 dengan persentase 84,3% kategori baik. Tahapan yang dilakukan yaitu membaca materi, mendengarkan penjelasan guru, dan berpartisipasi dalam diskusi menunjukkan persentase yang tinggi. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model TGT, mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Azizah, P. N., & Nugroho, A. 2024).

Dari beberapa temuan penelitian tersebut dapat disintesiskan bahwa model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, dalam proses pembelajaran peserta didik ditugaskan untuk saling berbagi pengetahuan terkait materi yang dipelajari, membaca materi, berdiskusi,

mengajukan pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam permainan untuk melatih kerjasama antar individu model pembelajaran, hal ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial karena peserta didik akan berkolaborasi dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan. Keaktifan peserta didik yang meningkat menunjukkan bahwa strategi TGT mampu membangun rasa tanggung jawab individu sekaligus kolaborasi tim, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas**.**

Kelebihan manfaat TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran yang berbasis kelompok di mana setiap anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. 2023). Dalam model ini, kekompakan dan kolaborasi antaranggota kelompok sangat penting dalam menjalankan permainan. Tujuan dari model pembelajaran TGT adalah mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sekaligus membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui aktivitas bermain.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik yang cerdas untuk lebih menonjol, tetapi juga melibatkan peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peran penting dalam kelompok; (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (3) meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran karena adanya penghargaan kelompok yang dijanjikan oleh guru; dan (4) membuat pembelajaran lebih menyenangkan melalui kegiatan permainan dan turnamen (Ula, N. S. S., & Jamilah, M. 2023). Kelebihan tersebut dapat kita lihat pada penelitian sebelumnya yang menunjukan bahwa pembelajaran tipe TGT dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan peserta didik mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar kelas 1 salah satunya yaitu tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran sangat penting karena dapat menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan sesama peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan keaktifan. Model pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan proses interaksi peserta didik pada kelas. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif dengan penerapan yang mudah, melibatkan aktivitas peserta didik dengan menerima perbedaan masing masing anggota dalam kelompok, dan pembelajaran yang dikonsep dengan sistem permainan. *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki lima komponen yaitu presentasi kelas, pembentukan teams, games, tournament, dan nawala (pemberian penghargaan). Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu berbagai macam kemampuan peserta didik dapat dilibatkan dalam pembelajaran, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai, peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran, dan peserta didik akan lebih senang mengikuti pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu mengenai keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ditemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament)* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Karena dengan model pembelajaran ini peserta didik diajak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, yaitu melalui sebuah games dan kompetisi yang dapat mendorong semangat anak dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT ini disarankan untuk mengatasi masalah ini karena model ini harus melibatkan seluruh peserta didik dalam prosesnya, sehingga peserta

didik akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu model TGT ini juga dapat membuat suasana kelas belajar yang menyenangkan karena adanya interaksi dari peserta didik melalui games yang dilakukan, dengan demikian model ini disarankan untuk dapat mengubah peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif saat proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(6), 3781–3792. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390

Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. Satya Widya, 30(2), 121. https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136

Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars, 15(1), 57-67.

Dickson, B., Maloring, C., Sandu, A., & Harry, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Student S ' Learning Activities In Mathematics]. 16(2), 282–301 .

Dzulkhairani, I., & Mizwar, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pkn Peserta Didik Kelas Ii-B Sdn 1 Bengkel. Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal), 5(4), 691-697.

Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1004-1018.

Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 3224–3252. Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V7i3.2928

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan, 1(1), 1–13. Https://Doi.Org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236

Imam Sururi, & Abdul Wahid B S. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. 6

Isjoni, H. (2014). Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabet.

Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Jurnal Educatio, 8(4), 1247. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577

Maulida, A. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang. 1(2), 2203–2213.

Noviana, N., Agustini, F., Gunarti, Y., & Listyarini, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. Journal On Education, 7(1), 4034–4043. Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V7i1.6758

Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 11(2), 293. Https://Doi.Org/10.25273/Jipm.V11i2.13816

Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran Pkn. Jurnal Studi Sosial/Journal Of Social Studies, 4(1).

Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. Jurnal Pendidikan Guru, 4(3), 194–204.