



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/10/2024
 Reviewed : 10/11/2024
 Accepted : 11/11/2024
 Published : 27/11/2024

Nina Wirdiyana¹

Isnaini Nurul

Hidayati²

Winda Putri Setyorini³

Deni Zein Tarsidi⁴

DARI PERMAINAN KE PEMBELAJARAN: BISAKAH TGT MEMOTIVASI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN PANCASILA SD

Abstrak

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk potensi akademik dan sosial peserta didik, termasuk melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dan pembentukan karakter bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur merupakan semua teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian ini. Hasil penelitian membuktikan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran ini cenderung rendah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sulit dan kurang menyenangkan karena materi yang berfokus pada hukum, pasal-pasal, serta hafalan yang rumit, ditambah dengan metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, model pembelajaran turnamen permainan tim (TGT) menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi akademik, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik. Turnamen permainan tim mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran. Dengan model ini, peserta didik yang awalnya kurang termotivasi menjadi lebih aktif dan antusias. TGT terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penerapan model ini dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Permainan, Turnamen Permainan Tim, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila SD

Abstract

Education at the primary school level (SD) has an important role in shaping the academic and social potential of students, including through the subject of Pancasila Education. The improvement of the quality of human resources and the formation of national character are strongly influenced by education. This research uses a qualitative approach with a case study type. Observation, interview, documentation, and literature study are all data collection techniques used to obtain data for this research. The results prove that students' interest in this subject tends to be low. Pancasila Education subject is often considered difficult and less fun because the material focuses on complicated laws, articles, and memorization, coupled with monotonous and less varied teaching methods. Therefore, the team game tournament (TGT) learning model combines teamwork and academic competition, designed to create an interactive and fun learning atmosphere. Through this model, students are encouraged to be more actively involved in the learning process, so as to overcome the problem of low student interest. Team game tournaments can create a dynamic learning atmosphere, increase learning motivation, and support the development of social skills such as cooperation, responsibility and honesty. With this model, learners who initially lack motivation become more active and enthusiastic. TGT is proven effective as a learning strategy that not only improves academic results, but also builds

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
 email: nina1306@student.uns.ac.id, isnainiinurul99@student.uns.ac.id, windaputrii04@student.uns.ac.id,
 denizein@staff.uns.ac.id

the character of learners in accordance with the values of Pancasila. The application of this model can help educators create meaningful and enjoyable learning experiences for learners.

Keywords: Games, Team Games Tournament, Learning Interest, Elementary School Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membangun karakter bangsa sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Ki Hajar mendefinisikan pendidikan sebagai pedoman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang selaras dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Parawangsa et al., 2021). Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) membangun potensi peserta didik dalam bidang akademik dan sosial. Salah satu pembelajaran penting di jenjang ini yaitu Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap sulit dan kurang menyenangkan. Banyak peserta didik yang menganggap bahwa Pendidikan Pancasila itu belajar tentang hukum, pasal-pasal, dan sesuatu yang berhubungan dengan hafalan dan rumit (Iswanto et al., 2022). Akibatnya, minat peserta didik terhadap pendidikan Pancasila menurun, yang berdampak pada prestasi akademik mereka. Hal ini diperparah dengan kurangnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran, di mana peserta didik cenderung melakukan aktivitas lain di luar fokus pembelajaran (Al Maulidah et al., 2023). Menurut Dzulkhairani & Mizwar (2024), terdapat suatu fakta bahwa peserta didik kurang terlibat dalam pendidikan kewarganegaraan. Beberapa peserta didik terlihat terlibat dalam aktivitas lain selama kelas, seperti menggambar, bermain, dan mengobrol dengan teman sekelasnya. Selain itu, sebagian besar peserta didik gagal menyelesaikan tugas. Kurangnya aktivitas peserta didik selama pembelajaran dapat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan pendidik selama pembelajaran seperti, pendidik kurang aktif dalam proses pembelajaran, berpusat pada pendidik, dan lainnya. Hal ini berdampak negatif terhadap minat peserta didik dalam pendidikan Pancasila dan menghasilkan hasil belajar yang rendah. Akan tetapi, terdapat argumen yang menganggap masalah seperti itu wajar terjadi karena minat belajar anak memang berfluktuasi.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran. Turnamen permainan tim adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan, yang menggabungkan unsur kerja sama tim dengan permainan edukatif. Dalam turnamen permainan tim, peserta didik dikelompokkan secara heterogen, belajar bersama dalam tim, dan berkompetisi dalam turnamen akademik untuk menguasai materi pelajaran (Ariani & Agustini, 2018). Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik melalui kompetisi yang sehat serta aktivitas kelompok yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong minat belajar mereka (Al Maulidah et al., 2023). Adapun sintaks pembelajaran team games tournament menurut (Zaeni et al., 2017) meliputi:

- a. Peserta didik dijelaskan tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan diberikan motivasi untuk belajar.
- b. Peserta didik disampaikan materi pelajaran melalui demonstrasi menggunakan bahan bacaan atau LKS.
- c. Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok heterogen, masing-masing terdiri dari 4-5 orang.
- d. Peserta didik diatur kedalam beberapa meja turnamen.
- e. Peserta didik didistribusikan soal evaluasi kepada setiap kelompok turnamen.
- f. Peserta didik diberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Ada keyakinan bahwa turnamen permainan tim (TGT) dapat meningkatkan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Model ini juga membantu siswa belajar keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan jujur. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membantu mereka membangun karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran turnamen permainan tim dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini akan membahas metode pengumpulan data dan analisis yang digunakan untuk

mendapatkan data yang valid tentang dampak model TGT terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena sosial dengan mengeksplorasi pengalaman, konteks, dan perspektif individu yang terlibat, dengan fokus utama memperoleh pemahaman mendalam atas fenomena yang diteliti (Ardiansyah et al., 2023). Penelitian ini menerapkan desain studi kasus, yang bertujuan membantu peneliti dalam merancang dan mengelola penelitian secara mendalam terhadap topik atau kasus yang menjadi fokus kajian. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar (SD) di Kota Surakarta, pada kelas VI. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendidik dan peserta didik kelas VI. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas, termasuk situasi dan kondisi peserta didik maupun pendidik di kelas. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam dari pendidik dan peserta didik kelas VI mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dokumentasi dilakukan ketika proses dalam mengajar pembelajaran pendidikan Pancasila. Sedangkan studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan teori dan membandingkan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidik sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan teknis pada tahap menyusun dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah keterbatasan waktu untuk mempersiapkan materi dengan menyesuaikan berdasarkan keperluan dan kurangnya minat peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang memperhatikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Suatu solusi efektif yang mampu membangkitkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, pendidik menggunakan model yang menyajikan suatu masalah atau problem based learning (PBL), yang memiliki tujuan untuk menunjang peserta didik meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang relevan. Namun, model PBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan, pendidik tetap menghadapi tantangan dalam menjaga fokus peserta didik. Sering kali, peserta didik lebih suka berinteraksi atau bercanda dengan teman sekelas mereka, yang pada akhirnya mengganggu konsentrasi dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di tingkat SD masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran, bahkan beberapa di antaranya cenderung terlibat dalam aktivitas lain seperti bermain, menggambar, bercakap-cakap dengan teman, atau bahkan tertidur. Rendahnya minat ini kemungkinan disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik, di mana pendekatan yang dominan adalah ceramah satu arah, serta materi yang dianggap monoton dan sulit untuk dipahami. Situasi ini mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung kehilangan minat terhadap pembelajaran yang hanya menekankan pada hafalan aturan dan nilai-nilai Pancasila, tanpa adanya elemen pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan makna bagi mereka.

Menurut (Parawangsa et al., 2021), pendidikan seharusnya menjadi landasan bagi perkembangan anak serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi secara aktif dalam lingkungan yang kondusif. Namun, metode pengajaran yang digunakan sejauh ini tampaknya belum efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengatasi rendahnya minat belajar anak-anak.

Model pembelajaran turnamen permainan tim dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Fokus utama dari model turnamen permainan tim adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan kompetitif. Model ini, dikembangkan oleh DeVries dan Edwards, bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Nuryanti, 2019), turnamen

permainan tim mengombinasikan berbagai aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik berkompetisi secara sehat dalam suasana positif dan konstruktif. Melalui turnamen dan sistem skor kemajuan individu, peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif demi memberikan kontribusi terbaik bagi tim mereka. Hal ini selaras dengan pandangan (Iswanto et al., 2022) yang menyoroti pentingnya penggunaan berbagai sarana pembelajaran untuk mencapai hasil optimal. Mereka juga mengungkapkan bahwa penerapan model turnamen permainan tim dalam pendidikan Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Mengingat karakter peserta didik sekolah dasar yang cenderung menikmati belajar bersama teman sebaya, pembelajaran berbasis kerja sama antar teman menjadi penting dalam upaya meningkatkan minat belajar. Pembelajaran kelompok ini memungkinkan peserta didik yang awalnya ragu untuk berpartisipasi menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat karena adanya dukungan dari teman-temannya.

Dalam model pembelajaran turnamen permainan tim, peserta didik berpartisipasi dalam permainan bersama kelompok lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan ini dapat disusun oleh pendidik dalam bentuk kuis yang berisi pertanyaan terkait materi pelajaran. Selain mengembangkan kerja sama, tanggung jawab, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran, aktivitas bermain dalam model turnamen permainan tim memungkinkan peserta didik belajar dalam suasana yang lebih santai, penuh semangat, dan menyenangkan. Berdasarkan hal ini, banyak manfaat yang diperoleh dari penerapan model turnamen permainan tim, termasuk mendorong peserta didik dengan prestasi di bawah rata-rata untuk terlibat aktif dalam tim, menumbuhkan kekompakan dalam kelas, menghargai perbedaan, serta meningkatkan semangat belajar melalui motivasi hadiah dari pendidik. Dengan demikian, model ini berpotensi untuk meningkatkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan model turnamen permainan tim diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari pendidikan Pancasila, mengubah pandangan negatif mereka terhadap pembelajaran ini, dan secara bertahap meningkatkan hasil belajar mereka. Pendekatan ini tidak hanya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, tetapi juga mendukung tujuan pendidikan dasar dalam menumbuhkan keterampilan sosial dan pembentukan karakter peserta didik sejak dini. (Prasetya & Rokhman, 2017) menyebutkan sejumlah keunggulan dari model pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim, antara lain:

1. Memperluas relasi sosial dengan bertambahnya jumlah teman,
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik bahwa hasil yang dicapai lebih bergantung pada usaha daripada keberuntungan,
3. Meningkatkan rasa percaya diri dalam aspek sosial,
4. Menumbuhkan sikap kooperatif dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran,
5. Meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah

Dzulhairani & Mizwar (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran turnamen permainan tim dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar dan berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini karena model turnamen permainan tim sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan, tantangan, dan pembelajaran berbasis kelompok. Selain itu, model ini mampu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat mengimplementasikan model turnamen permainan tim untuk mendorong minat belajar peserta didik.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran turnamen permainan tim (TGT) memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan ini, pembelajaran yang semula bersifat monoton dan berfokus pada guru berubah menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Aktivitas permainan berbasis kompetisi sehat antar kelompok mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif tumbuh karena keinginan memberikan kontribusi terbaik bagi tim. Selain itu, model ini turut memfasilitasi peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap orang lain, dalam konteks nyata. Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih aktif dan peserta didik yang sebelumnya kurang terlibat mulai berani berkontribusi. Dengan

demikian, model TGT tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna yang membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Hal ini menggarisbawahi potensi permainan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik.

SIMPULAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting guna membentuk kepribadian bangsa dan meningkatkan mutu setiap manusia. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), pendidikan Pancasila menjadi penilaian penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Akan tetapi, minat belajar terhadap pembelajaran pendidikan pancasila rendah disebabkan metode pengajaran yang kurang menarik. Adanya penerapan model turnamen permainan tim dapat menjadi solusi efektif guna membangkitkan keterlibatan dan semangat para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Selain membantu memahami materi, Kemampuan bersosial dan motivasi minta belajar peserta didik dapat berkembang dengan penerapan turnamen permainan tim. Oleh sebab itu, sebagai seorang pendidik angkah baiknya dapat mengimplementasikan model pembelajaran turnamen permainan tim guna membangkitkan antusias dan semangat belajar peserta didik. Saran dari penulis untuk pendidik maupun pembaca, penelitian berikutnya dapat mengkaji penerapan model pembelajaran turnamen permainan tim pada kegiatan belajar yang lain, seperti Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan lainnya guna mengevaluasi efektivitasnya dalam membangkitkan motivasi serta prestasi peserta didik pada berbagai bidang pendidikan.

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.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77.
- Dzulhairani, 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.
- Iswanto, T., Qomariyah, Q., & Noipah, N. (2022). Peningkatan Minat Belajar PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(3), 162–172. <https://doi.org/10.61227/arji.v4i3.84>.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Zaeni, Johara, A., Hidayah, & Fitria, F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416–425.