

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI SD NEGERI KLECO 1 SURAKARTA

Irfina Salsabila¹, Meggy Novitasari², Dwi Fuji My Stiyani³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta; ³SD Negeri Kleco 1 Surakarta

irfinasalsabila1705@gmail.com; mn147@ums.ac.id

Abstract

This study is an action research triggered by the absence of a spirit of cooperation among students during the learning process in class VI of SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Its focus is to explore the impact of implementing a problem-based learning model with team games tournaments on enhancing students' cooperative attitudes and learning achievements. Conducted in class VI D of SDN Kleco 1 Surakarta in the first semester of the academic year 2023/2024 with the participation of 27 students, this research was carried out in two phases. Data collection utilized observation, tests, and documentation methods, with analysis combining qualitative and quantitative approaches. The results indicated that during the pre-cycle stage, students' cooperative attitudes were not observed (0%), with a learning achievement rate of 29.62%. However, in Cycle I, there was a significant improvement, with cooperative attitudes reaching 33% and learning achievement increasing to 59.25%. Cycle II showed further improvement, with cooperative attitudes reaching 63% and learning achievement reaching 100%. This improvement signifies the success of the learning model in enhancing students' cooperative attitudes and learning achievements. In conclusion, the application of problem-based learning (PBL) with teams games tournaments (TGT) can effectively enhance students' cooperative attitudes and learning achievements.

Keywords: Problem Based Learning (PBL) ; Teams Games Tournament (TGT) ; Mutual Cooperation ; Learning Outcomes

Abstrak : Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas yang dipicu oleh ketidakmunculan sikap gotong royong dari peserta didik saat proses pembelajaran di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Fokusnya adalah untuk mengeksplorasi dampak dari menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan turnamen permainan tim terhadap peningkatan sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik. Dilakukan di kelas VI D

SDN Kleco 1 Surakarta pada semester pertama Tahun Ajaran 2023/2024 dengan partisipasi 27 peserta didik. Penelitian ini dijalankan dalam dua tahapan. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi, dengan analisis yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, sikap gotong royong peserta didik tidak terlihat (0%) dengan tingkat ketuntasan hasil belajar 29,62%. Namun, pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan, dengan sikap gotong royong mencapai 33% dan tingkat ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 59,25%. Siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut, dengan sikap gotong royong mencapai 63% dan tingkat ketuntasan hasil belajar mencapai 100%. Peningkatan ini menandakan keberhasilan model pembelajaran tersebut dalam memperbaiki sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik. Kesimpulannya, penerapan model problem based learning (PBL) dengan teams games tournament (TGT) dapat secara efektif meningkatkan sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Problem Based Learning (PBL) ; Teams Games Tournament (TGT) ; Gotong Royong ; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Di zaman digital dan era revolusi industri 4.0 ini, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang kompetitif untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Untuk menciptakan individu yang kompeten, dibutuhkan pendidikan yang unggul. Pendidikan adalah upaya yang disadari dan direncanakan yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Proses belajar dapat terjadi dalam satuan pendidikan. Proses belajar di sekolah memberikan pembelajaran yang diharapkan mampu memberi pengalaman bermakna bagi peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga mereka mampu hidup di masyarakat dengan bekal baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Upaya memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik diperlukan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peran guru sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru di sekolah memiliki peran sebagai fasilitator yang tidak hanya mentransfer ilmu tetapi juga harus mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat aktif bergotong royong dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Salah satu metode untuk peserta didik menggali dan meningkatkan bakat mereka adalah melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Maloring et al., 2020). Selain itu, peran guru sangat berpengaruh pada keberhasilan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran di kelas (Yestiani & Zahwa, 2020).

Dalam ranah pendidikan, pengamalan nilai-nilai Pancasila sangatlah krusial dalam membentuk peserta didik yang memiliki kualitas, sikap, dan perilaku yang unggul, sehingga mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan. (Kartini & Dewi, 2020). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang didalamnya memuat materi tentang penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik perlu belajar secara langsung agar capaian pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat tercapai. Menurut Irwan (2020) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan partisipasi aktif dari peserta didik untuk mendukung pencapaian prestasi belajar mereka. Ini menunjukkan perlunya guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat secara langsung. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta, pelaksanaan pembelajaran pendidikan Di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta, penerapan nilai-nilai Pancasila menghadapi beberapa kendala dan tantangan, termasuk: 1) hanya sedikit kelompok yang aktif selama proses pembelajaran; 2) kurangnya sikap gotong royong yang ditunjukkan oleh peserta didik saat berdiskusi dalam kelompok; 3) peserta didik terlibat dalam aktivitas lain yang tidak terkait dengan pembelajaran; 4) pencapaian hasil belajar peserta didik yang masih belum optimal. Masalah tersebut menunjukkan bahwa sikap gotong royong dan hasil belajar peserta didik kelas VI masih rendah. Tidak seluruh peserta didik dapat menggambarkan dirinya sebagai pelajar yang memiliki sikap gotong royong di kelas (Audah et al., 2023). Peserta didik yang memiliki sikap gotong royong menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kerendahan hati untuk saling tolong menolong antar manusia (Jamaludin et al., 2022). Guru dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Diharapkan model tersebut dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi dan dalam berkolaborasi.

Kombinasi yang dianggap berhasil adalah penggabungan antara pendekatan pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) dan turnamen permainan tim *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Irwan (2020) model PBL adalah model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bergotong royong dalam kelompok. Pendekatan PBL terbukti efektif dalam memperkuat keterampilan kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah, sedangkan TGT memberikan dorongan pada motivasi belajar melalui aspek persaingan

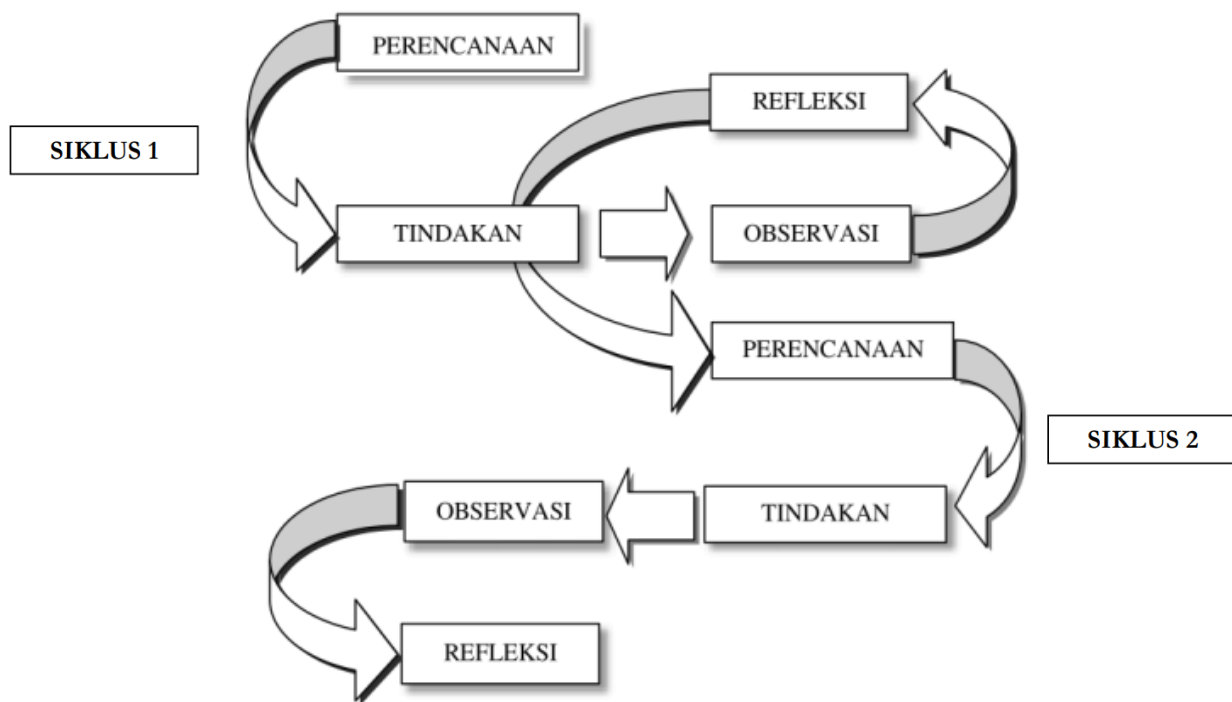
(Saputri et al., 2019). Penggunaan model TGT juga terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Temuan ini didukung oleh penelitian (Sudirman et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Dalam model pembelajaran TGT, peserta didik dibagi menjadi tim atau kelompok dengan kemampuan yang beragam, dan kemudian bersaing antar tim melalui permainan (Adnyana, 2020). Kombinasi kedua model tersebut diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi dan sikap gotong royong dalam belajar. Pendekatan ini juga mengatasi masalah pasifnya partisipasi peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Berdasarkan gambaran latar belakang di atas, rumusan masalah yang dihasilkan adalah "Bagaimana penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang berbasis Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan sikap gotong royong dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta?". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta melalui penerapan model PBL yang berbasis TGT dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pahleviannur (2022) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang memperhatikan jalannya proses pembelajaran dengan melakukan tindakan, baik yang disengaja maupun tidak, dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran dan mengatasi masalah yang timbul di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan di SDN Kleco 1 Surakarta dengan subjek penelitian berupa peserta didik kelas VI yang berjumlah 27 orang. Objek penelitian ini meliputi prestasi akademis dan sikap kerja sama dari siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pendekatan PBL yang mengintegrasikan TGT. Penelitian ini berlangsung mulai tanggal 2 November hingga 20 Desember 2023 dan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman observasi, lembar evaluasi, dan lembar aktivitas peserta didik. Rancangan penelitian tindakan kelas ini mengadopsi struktur model Kemmis

dan McTanggart yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Tanggart

Sumber: (Pahleviannur, 2022)

Analisis sikap gotong royong peserta didik dilakukan menggunakan metode non-tes melalui penggunaan lembar observasi. Data yang terkumpul dari lembar observasi dijumlahkan untuk setiap skor dan kemudian dikelompokkan ke dalam kisaran nilai berikut

Table 1. Interval Nilai Gotong Royong Peserta Didik

No	Kategori	Gotong Royong
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	55-69
4	Kurang	46-54

Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas VI dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbasis teams games tournament dianalisis secara kuantitatif. Peningkatan ketuntasan hasil belajar diukur

berdasarkan skor yang diperoleh dari pengerjaan soal evaluasi. Data hasil pengerjaan soal evaluasi dijumlahkan untuk setiap skor dan kemudian dikelompokkan ke dalam kisaran nilai berikut:

Table 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Kategori	Gotong Royong
1	Tuntas	70-100
2	Tidak Tuntas	<70

HASIL

Table 3. Hasil Gotong Royong Peserta Didik Pra Siklus

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Baik	0	0%
70-84	Baik	7	26%
55-69	Cukup	12	44%
46-54	Kurang	8	30%
Jumlah		27	100%

Dari Tabel 3, terlihat bahwa 7 peserta didik, atau 26%, menunjukkan kemampuan yang baik dalam sikap gotong royong. Sebanyak 12 peserta didik, atau 44%, menunjukkan tingkat kesanggupan yang cukup dalam hal gotong royong. Sedangkan 8 peserta didik, atau 30%, memiliki keterbatasan dalam sikap gotong royong. Peneliti akan menerapkan fase pertama dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan Teams Games Tournament (TGT) untuk memperbaiki sikap kerja sama dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Table 4. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Hasil	Evaluasi
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	40
Rata-rata	58,5
Ketuntasan belajar	29,62%

Berdasarkan data pada Tabel 4, dapat diamati bahwa nilai tertinggi yang dicapai oleh peserta didik sebelum memulai siklus adalah 80, sedangkan nilai terendahnya adalah 40. Pada tahap ini, dari total 27 peserta didik, 19 di antaranya belum mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan, sementara 8 siswa telah mencapainya. Oleh karena itu, peneliti akan memulai siklus pertama dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang menggabungkan Teams Games Tournament (TGT) dengan tujuan untuk meningkatkan sikap kerja sama dan pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Siklus I

Table 5. Hasil Gotong Royong Peserta Didik Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Baik	9	33%
70-84	Baik	7	26%
55-69	Cukup	8	30%
46-54	Kurang	3	11%
Jumlah		27	100%

Dari Tabel 5, terlihat bahwa setelah siklus I, terjadi peningkatan di mana 9 peserta didik, atau 33%, menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam sikap gotong royong. Sebanyak 7 peserta didik, atau 26%, diklasifikasikan sebagai baik dalam hal gotong royong. Sementara itu, 8 peserta didik, atau 30%, menunjukkan tingkat kesanggupan yang cukup dalam sikap gotong royong. Sebanyak 3 peserta didik atau 11% berada dikategori kurang dalam bergotong royong. Peneliti akan melaksanakan fase kedua dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan Teams Games Tournament (TGT) dengan tujuan meningkatkan sikap kerja sama dan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Table 6. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil	Evaluasi
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	40
Rata-rata	72,5
Ketuntasan belajar	59,25%

Tabel 6 menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan dalam prestasi belajar peserta didik. Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 100, sementara nilai terendahnya adalah 40. Dari total 27 peserta didik, 11 belum mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan, sementara 16 siswa telah mencapainya. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan dengan melaksanakan siklus kedua dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dengan tujuan untuk meningkatkan sikap kerja sama dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Siklus II

Table 7. Hasil Gotong Royong Peserta Didik Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Baik	17	63%
70-84	Baik	8	30%
55-69	Cukup	2	7%
46-54	Kurang	0	0%
Jumlah		27	100%

Dari Tabel 7, terlihat bahwa setelah pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan di mana 17 peserta didik, atau 63%, menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam sikap gotong royong. Sebanyak 8 peserta didik, atau 30%, diklasifikasikan sebagai baik dalam hal gotong royong. Sementara itu, 2 peserta didik, atau 7%, menunjukkan tingkat kesanggupan yang cukup dalam sikap gotong royong.

Table 8. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

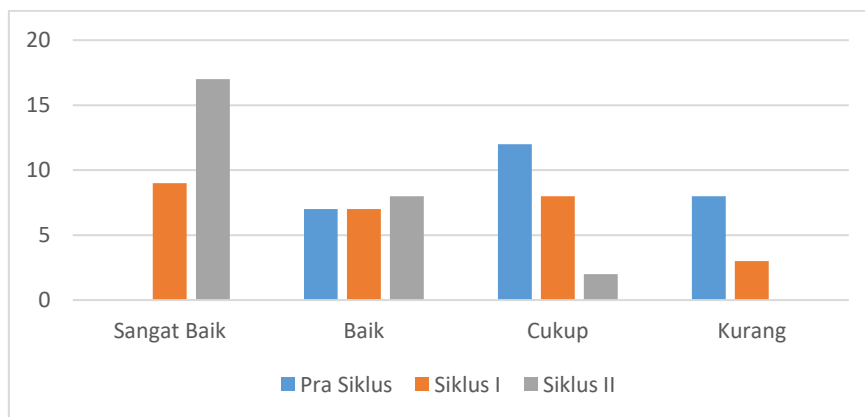
Hasil	Evaluasi
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	70
Rata-rata	93,1
Ketuntasan belajar	100%

Tabel 8 menggambarkan bahwa setelah pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan dalam prestasi belajar peserta didik. Skor tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik adalah 100, sementara skor terendahnya adalah 70. Seluruh 27 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sehingga persentase peserta didik yang tuntas mencapai 100%.

PEMBAHASAN

Gotong Royong Peserta Didik

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, termasuk tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus melibatkan empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.. Hasil observasi untuk setiap siklus direpresentasikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Gotong Royong Peserta Didik.

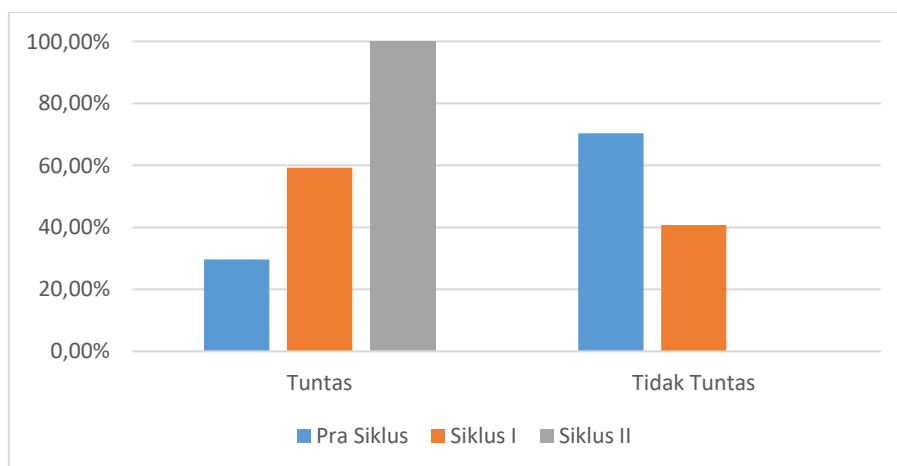
Berdasarkan analisis data, dalam pra siklus terdapat 7 peserta didik atau 26% yang menunjukkan kemampuan yang baik dalam sikap gotong royong. Sebanyak 12 peserta didik atau 44% memiliki kemampuan yang cukup dalam hal gotong royong. Sedangkan 8 peserta didik atau 30% menunjukkan kurangnya kemampuan dalam sikap gotong royong. Pada tahap pertama siklus, terjadi peningkatan di mana 9 dari peserta didik, atau sekitar 33%, menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam sikap kerja sama. Sebanyak 7 peserta didik atau 26% dikategorikan sebagai baik dalam hal gotong royong. Sementara itu, 8 peserta didik atau 30% menunjukkan tingkat kesanggupan yang cukup dalam sikap gotong royong. Dalam siklus II, 3 peserta didik atau 11% menunjukkan kurangnya kemampuan dalam sikap gotong royong. Sementara itu, 17 peserta didik atau 63% menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam sikap gotong royong. Sebanyak 8 peserta didik atau 30%

dikategorikan sebagai baik dalam hal gotong royong. Dan 2 peserta didik atau 7% menunjukkan tingkat kesanggupan yang cukup dalam sikap gotong royong. Dapat disimpulkan bahwa sikap kerja sama peserta didik mengalami peningkatan pada setiap putaran siklus.

Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran problem based learning yang berbasis teams games tournament dapat meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asrian & Airlanda, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran teams games tournament dapat meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. Hal ini terbukti dengan peningkatan persentase gotong royong peserta didik dari 39% pada pra siklus, menjadi 67% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78% pada siklus II. Peningkatan yang terjadi pada tiap siklus dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti model pembelajaran PBL berbasis TGT yang digunakan dalam proses pembelajaran, penerapan aturan belajar yang harus diikuti oleh semua peserta didik, dan sikap gotong royong yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam setiap kelompok.

Hasil Belajar Peserta Didik

Prestasi belajar peserta didik diukur dengan menilai hasil pengerjaan soal evaluasi yang diberikan setiap pertemuan. Terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik dari pra siklus hingga siklus II. Berikut adalah ringkasan diagram hasil belajar peserta didik..



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik.

Dari grafik di atas, terlihat bahwa pada tahap pra-siklus, hanya 29,62% siswa yang mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan, sementara 70,38% siswa belum mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik kelas VI masih belum memenuhi standar yang diinginkan, sehingga diperlukan tindakan pada siklus I untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Pada siklus I, terjadi peningkatan di mana 59,25% siswa berhasil mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan, sementara 40,75% siswa belum mencapainya. Meskipun terjadi peningkatan setelah tindakan pada siklus I, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, yakni 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus..

Dari temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dengan metode teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Kesimpulan ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2019) yang menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran problem based learning dan teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini didorong oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Minardiningsih, 2019). Dalam konteks ini, model pembelajaran *problem based learning* juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sesuai dengan penelitian (Damayanti & Badarudin, 2024).

Peranan guru dalam perencanaan pembelajaran sangat penting. Menurut (Dwipayani et al., 2023) guru memegang peran penting menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga guru dapat mewujudkan pembelajaran yang berkesan untuk peserta didik. Menurut Suwardi & Farnisa (2018) Guru perlu memiliki keterampilan dalam menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan prestasi belajar mereka. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kegiatan pada siklus I dan siklus II dipengaruhi oleh peran guru yang selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam memberikan bimbingan dan motivasi serta melakukan inovasi

pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan dalam hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik terjadi karena guru telah menggunakan model dan metode yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning berbasis teams games tournament dapat meningkatkan sikap gotong royong dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Hal ini terbukti dari analisis data sebelum dimulainya siklus, dimana 26% peserta didik menunjukkan sikap kerja sama yang baik, 44% peserta didik menunjukkan sikap kerja sama yang cukup, dan 30% peserta didik menunjukkan sikap kerja sama yang kurang. Pada siklus I, terjadi peningkatan di mana 33% peserta didik mampu bergotong royong dengan sangat baik. Dari peserta didik, 26% menunjukkan kemahiran yang bagus dalam kerja sama. Sementara, 30% menunjukkan kemahiran yang memadai dalam hal tersebut. Di sisi lain, 11% peserta didik menunjukkan kekurangan dalam kemampuan kerja sama. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan dimana 63% peserta didik mampu bekerja sama dengan sangat baik. Sementara itu, 30% peserta didik menunjukkan kemahiran yang bagus dalam kerja sama. Pada saat yang sama, 7% peserta didik menunjukkan kemampuan yang memadai dalam kerja sama. Penggunaan model pembelajaran problem based learning yang berbasis teams games tournament telah terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Pada tahap pra siklus, 29,62% peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 70,38% peserta didik belum mencapai standar yang diharapkan. Terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I, di mana 59,25% peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 40,75% peserta didik masih belum mencapai standar tersebut. Setelah siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dimana seluruh peserta didik berhasil mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model problem based learning (PBL) yang berbasis teams games tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Asrian, & Airlanda, G. S. (2023). Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 124–133. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2596>
- Audah, N., Zuhri, M., & Jufri, A. W. (2023). Penggunaan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Sikap Gotong-royong Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Kelas X2 SMAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2184–2188. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1680>
- Damayanti, Z. F., & Badarudin, B. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar dan Sikap Kemandirian Siswa melalui Model Problem Based Learning pada Materi Operasi Hitung Perkalian Pecahan di Kelas V SD Negeri 3 Purbalingga Lor. *FONDATLA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 98–108. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4563>
- Dwipayani, N. K. N., Wulandari, I. G. A. A., & Semara Putra, D. B. K. N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Couple Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV. *FONDATLA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 191–199. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3118>
- Irwan. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SDN 2 Bungi Kota Baubau. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 48–59. <https://ejournal.my.id/cjpe/article/view/306/266>
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N. A. S., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). PENERAPAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA MELALUI KEGIATAN KAMPUS MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553>
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2020). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 3(1), 113–118. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1304>
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (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 Students' Learning Activities in Mathem. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Minardiningsih, B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) di SMP Negeri 1 Sakra Barat. *FONDATLA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 42–54. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.195>
- Pahleviannur, D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Saputri, R. I., Alzaber, & Ariawan, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI

- SMA Swasta Bina Siswa Rizki Isnani Saputri. *AKSIOMATIK*, 7(2), 83–89.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/2514>
- Sudirman, S., Leuwol, F. S., Albert, A., & ... (2023). Analysis of The Influence of Cooperative Learning With The Teams Games Tournament Model on Students Learning Outcomes. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 425–430.
<https://doi.org/doi.org/10.55352/mudir>
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6758>
- Wahyuningsih, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(5), 177–184.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/258/243>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–47.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>