

Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

***Septi Nurhikmawati¹, Ratnasari Diah Utami²**

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email: septi743@gmail.com

Article History: Submission: 2024-05-15 || Accepted: 2024-08-15 || Published: 2024-09-05

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-05-15 || Diterima: 2024-08-15 || Dipublikasi: 2024-09-05

Abstract

This research was carried out after researchers carried out observations at SD Muhammadiyah 16 Surakarta. From the results of observations, researchers found that the level of activity and learning outcomes of students in Pancasila education subjects in class II was classified as low. This is proven by the students' learning outcomes which are still low. This research aims to increase the activity and learning outcomes of class II students at SD Muhammadiyah 16 Surakarta through the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on Team Games Tournament (TGT). The type of research used is Class Action Research which consists of two research cycles. The data collection techniques used were interviews, observation, documentation and evaluation in the form of written tests. The research results show that learning with the TGT-based PBL model can increase student activity and learning outcomes. The activeness of students can be proven by the data obtained in cycle I, there were 28.8% of students who were active. Student activity increased in cycle II with the results of students whose activeness was very good increasing to 88.4%. The increase in student learning outcomes is proven by data on student learning outcomes in cycle I, namely that there were 67.31% in the complete category. Learning outcomes increased in cycle II, namely 84.62% of students entered the complete category.

Keywords: *Problem Based Learning; Team Games Tournament; Activeness; Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan setelah peneliti melaksanakan observasi di SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas II tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dari nilai hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Team Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan evaluasi berupa tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PBL berbasis TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat dibuktikan dengan data yang didapatkan pada siklus I terdapat 28,8% peserta didik yang aktif. Keaktifan peserta didik meningkat pada siklus II dengan hasil peserta didik yang keaktifannya sangat baik meningkat menjadi 88,4%. Peningkatan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan data pada hasil belajar peserta didik pada siklus I yakni terdapat 67,31% yang masuk kategori tuntas. Hasil belajar meningkat pada siklus II yakni peserta didik yang masuk kategori tuntas sebanyak 84,62%.

Kata kunci: *Problem Based Learning; Team Games Tournament; Keaktifan; Hasil Belajar.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Proses belajar ialah proses dimana manusia mengalami suatu perubahan yang terjadi pada dirinya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Satuan pendidikan menjadi salah satu tempat yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Setiap individu yang akan belajar dapat datang ke sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal terselenggaranya pendidikan. Proses belajar

disekolah dirancang untuk memberikan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga mereka mampu hidup di masyarakat dengan berbekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang telah diperolehnya di sekolah. Upaya memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik diperlukan adanya pembelajaran yang efektif bagi peserta/didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru memiliki peran sebagai seorang fasilitator bagi peserta didik yang tidak hanya mentransfer ilmu saja melainkan juga seorang guru harus dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuannya dengan sendirinya.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru perlu untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Fitiyati & Asrani., (2023) seorang guru yang menganggap belajar sebagai proses untuk membantu peserta didik akan berbeda dengan guru yang menganggap belajar hanyalah sebatas menyampaikan materi pelajaran. Perbedaan ini akan berdampak pada penyusunan strategi dan implementasi pembelajaran, dan perbedaan ini akan terlihat pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat agar peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih giat.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta dijumpai beberapa kendala dan permasalahan, antara lain: 1) hanya terdapat beberapa kelompok yang aktif saat pembelajaran, 2) kurangnya kerja sama peserta didik pada saat melakukan kegiatan diskusi, 3) peserta didik melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, 4) peserta didik senang berjalan-jalan dan membuat kegaduhan di kelas saat pembelajaran, 5) hasil belajar beberapa peserta didik masih belum maksimal, dan 6) guru belum maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran atau dengan kata lain guru masih belum dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga hal ini menimbulkan rasa jenuh kepada peserta didik. Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta masih rendah sehingga hasil belajar peserta didik juga rendah.

Menurut Prasetyo & Abduh, (2021) indikator keaktifan belajar yang diamati antara lain: (1) memperhatikan penjelasan dari guru, (2) mengajukan pertanyaan setidaknya satu pertanyaan, (3) merespon pertanyaan baik dari guru maupun peserta didik lain, (4) terlibat dalam diskusi bersama kelompok, (5) mencatat rangkuman materi pelajaran, (6) menyampaikan ide/gagasan dengan percaya diri, dan (7) mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan percaya diri. Selain itu, Thalita et al., (2019) juga mengatakan bahwa terdapat empat indikator, yaitu: 1) melaksanakan tugas, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) melaksanakan diskusi, dan 4) menerapkan apa yang telah diperoleh kedalam tugas. Permasalahan tersebut muncul karena guru belum melakukan profiling peserta didik sehingga pembelajaran yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran di kelas harus dioptimalkan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat dan diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Untuk mencapai hal ini, materi harus disajikan dengan cara yang menarik bagi peserta didik sehingga mereka tertarik untuk belajar matematika dan meningkatkan keaktifan belajar mereka Rahmi M., (2020). Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif, seperti model pembelajaran Guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dengan memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

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 pembelajaran pendidikan Pancasila dapat tercapai. Menurut Irwan, (2020) mata pelajaran pendidikan Pancasila membutuhkan aktivitas peserta didik untuk membantu tercapainya prestasi belajar peserta didik. Pendidikan Pancasila membutuhkan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi. Pengamatan menunjukkan bahwa banyak peserta didik kesulitan memahami konsep ini, terlihat dari rendahnya partisipasi dalam diskusi terkait isu sosial

dan kepatuhan aturan sekolah, menandakan kesenjangan antara kurikulum dan pemahaman peserta didik. Ini memicu kebutuhan untuk meninjau kembali metode pengajaran (Wahyuningsih, 2019).

Penelitian ini mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Team games Tournament* (TGT) untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa memulai dengan masalah dalam dunia nyata untuk memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari materi pembelajaran yang telah mereka ketahui sebelumnya (Darwati & Purana., 2021). Peserta didik belajar secara aktif dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman mereka sendiri dan interaksi dengan lingkungan mereka. Peserta didik menentukan tujuan belajar mereka, kemudian mencari cara untuk mencapainya. Ini termasuk menggunakan strategi belajar, sumber daya, dan kelemahan yang dapat menghambat pencapaian tujuan. Dengan mendorong peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dan dengan anggota kelompok mereka, peserta didik dapat memperoleh pemahaman baru tentang masalah.

Penggunaan PBL ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan dan membentuk pengetahuannya secara efisien, kontekstual, dan terintegrasi. Menurut Hotimah, (2020) pelaksanaan model PBL terdiri dari lima tahap, yaitu guru mengawali dengan mengorientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik, kemudian guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses dari hasil pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). TGT bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Anraeni et al., (2022) TGT terdiri dari lima langkah yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*recognition*). TGT digunakan untuk mengatasi masalah suasana kelas yang membosankan dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran karena pada metode ini terdapat permainan yang dalam penerapannya peserta didik berkompetisi sambil belajar yang akhirnya dapat memicu semangat dan motivasi belajar peserta didik, peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran dan membuat peserta didik memiliki kemampuan dalam berpikir sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardianti & Rini., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Sahmar et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berpengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan oleh Iwan, (2020) juga menjelaskan bahwa penerapan model PBL dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar peserta didik. Wardianti & Rini, (2023) dalam jurnal berjudul *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pbl, Tgt Dan Metode Eksperimen Siswa SD* menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis TGT efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi pada SD Muhammadiyah 16 Surakarta di kelas II, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Perlu dilakukannya perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Solusi untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah nyata, sedangkan *Team games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menyajikan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan model PBL yang di padukan dengan TGT merupakan langkah yang tepat untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas II yaitu keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Kurniawan et al., (2021) pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang datanya berupa angket untuk mengukur data. Pendekatan

deskriptif kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka kemudian digambarkan dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil pengukuran. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas II. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, hal ini sesuai dengan PTK model Kemmis & Mc Taggart, dimana penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan minimal dua siklus. Setiap siklus pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan setiap pertemuan terdapat empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) dan keempat tahapan tersebut harus dilaksanakan dalam satu siklus (Ningsih et al., 2023). Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi, analisis, dan evaluasi pada tindakan dan hasil observasi yang telah dilakukan. Evaluasi dan analisis proses pembelajaran yang dilakukan meliputi: langkah pembelajaran, kondisi peserta didik saat berdiskusi, dan hambatan-hambatan yang terjadi (Parhusip et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 anak, dengan rincian 12 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Penelitian ini juga melibatkan guru sebagai observer. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman observasi, lembar aktivitas guru, lembar aktivitas peserta didik, dan lembar soal evaluasi. Menurut Prasetyo & Abduh, (2021) sistem penilaian keaktifan belajar yang digunakan pada rubrik penilaian ialah setiap satu indikator mendapatkan skor maksimal 4 poin. Indikator keaktifan belajar yang diamati antara lain: (1) memperhatikan penjelasan dari guru, (2) mengajukan pertanyaan setidaknya satu pertanyaan, (3) merespon pertanyaan baik dari guru maupun peserta didik lain, (4) terlibat dalam diskusi bersama kelompok, (5) mencatat rangkuman materi pelajaran, (6) menyampaikan ide/gagasan dengan percaya diri, dan (7) mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan percaya diri.

Indikator penilaian dalam penelitian ini dilihat dari persentase keberhasilan yang didasarkan pada skor hasil observasi pada peserta didik. Menurut Sudjana (2010) dalam Novianti et al., (2020) persentase keaktifan peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\% = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P% : Persentase aktivitas

F : Frekuensi aktifitas

N : Jumlah peserta didik

Kemudian hasil perhitungan persentase keaktifan belajar dikategorikan sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Thalita et al., (2019) terdapat empat indikator, yaitu: 1) melaksanakan tugas, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) melaksanakan diskusi, dan 4) menerapkan apa yang telah diperoleh kedalam tugas. Berikut merupakan kriteria keaktifan belajar.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar

No	Kategori	Keaktifan
1	Sangat Baik	75%-100%
2	Baik	51%-74%
3	Cukup	25%-50%
4	Kurang	0%-24%

Ketuntasan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ketuntasan hasil belajar diukur berdasarkan nilai yang diperoleh saat mengerjakan soal evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil mengerjakan soal evaluasi dihitung berdasarkan jumlah skor masing-masing dan didistribusikan dalam rentang nilai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh data hasil belajar, peneliti kemudian menentukan kategori hasil belajar peserta didik. pemberian kategori ini bertujuan untuk mengetahui kualifikasi persentase hasil belajar peserta didik, berikut merupakan kategori hasil belajar peserta didik:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

No	Kategori	Ketuntasan
1	Tuntas	75-100
2	Tidak Tuntas	<75

Menurut Lailiyah & Asrani, (2024) indikator keberhasilan dalam penelitian tindak kelas ini, yaitu sebagai berikut: indikator aktivitas peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor pada lembar observasi dengan rentan nilai 13-20 dengan interpretasi keaktifan belajar peserta didik berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Sedangkan dalam ketuntasan klasikal dikatakan berhasil apabila keaktifan belajar peserta didik mencapai $\geq 80\%$. Hasil belajar ranah kognitif dapat dikatakan berhasil apabila setiap individu dapat memenuhi KKTP yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Sedangkan secara klasikal, keberhasilan belajar dapat dilihat dari banyaknya persentase peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 80%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis Team Groups Tournament (TGT) di kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik

Tingkat keaktifan peserta didik diukur melalui panduan lembar observasi. Pada siklus I tingkat keaktifan peserta didik belum maksimal karena dipertemuan pertama dan kedua masih banyak peserta didik yang masih kurang dalam tingkat keaktifannya, yakni sebesar 28,8%. Sedangkan pada siklus II tingkat keaktifan belajar peserta didik mengalami kenaikan menjadi 88,4% dimana hal ini dapat dikategorikan kedalam kategori keaktifan belajar yang sangat baik. Berikut hasil analisis lembar observasi peserta didik pada siklus I dan siklus II.

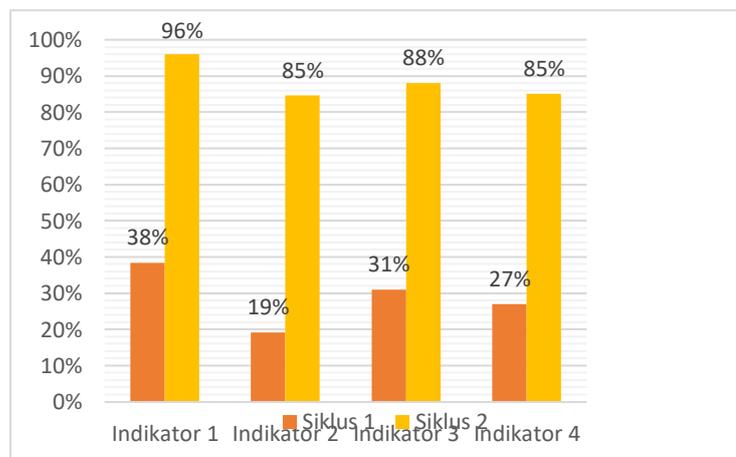
Tabel 3. Hasil Analisa Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Indikator Keaktifan	JML Peserta Didik (Siklus 1)	%	JML Peserta Didik (Siklus 2)	%
Melaksanakan tugas	10	38,4%	25	96,1%
Terlibat dalam pemecahan masalah	5	19,2%	22	84,6%
Melaksanakan diskusi	8	30,7%	23	88,4%
Menerapkan apa yang telah diperoleh kedalam tugas	7	26,9%	22	84,6%
Persentase Klasikal	28,8%		88,4%	

Disini tingkat keaktifan peserta didik masih rendah karena masih banyak peserta didik yang belum dapat memahami pembelajaran menggunakan metode TGT. Pada siklus I hanya terdapat 28,8% peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus I terdapat lebih dari setengah dari jumlah peserta didik di dalam kelas yang belum ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga tingkat keaktifannya dikatakan rendah. Menurut Busa, (2023) faktor internal dan eksternal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi ketidak aktifan peserta didik selama di dalam kelas. Kesehatan mental merupakan salah satu faktor internal yang dapat menghambat peserta didik untuk dapat berpartisipasi penuh dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kurangnya kesenangan atau minat terhadap kebiasaan belajar peserta didik, kegigihan guru, dan kurangnya semangat memotivasi peserta didik. Faktor lain yang mempengaruhi ketidak aktifan peserta didik di dalam kelas, yaitu guru tidak mempunyai kebiasaan untuk memuji peserta didiknya, memberikan hukuman yang cenderung berlebihan atau teguran yang kurang pantas pada peserta didik, peserta didik tidak tertarik dengan media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru dalam

pembelajaran sehingga disini guru perlu untuk melakukan peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II guru harus melakukan perbaikan agar tingkat keaktifan peserta didik meningkat. Perbaikan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di siklus II meliputi perbaikan modul ajar, langkah-langkah kegiatan pada *games* dan *tournament*, serta *ice breaking*. Pada kegiatan pembelajaran di siklus II tingkat keaktifan peserta didik meningkat. Pada siklus II keaktifan belajar peserta didik terus mengalami peningkatan, yang awalnya pada siklus I hanya 28,8% dan pada siklus II ini menjadi 88,5% yang mana dapat dikatakan tingkat keaktifan peserta didik sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dengan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. berikut hasil analisis lembar observasi keaktifan peserta didik pada siklus II. Peneliti juga memvisualisasikan hasil rekapitulasi peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam bentuk diagram batang. Diagram batang tersebut menunjukkan tingkat keaktifan belajar peserta didik pada setiap pertemuan.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan diagram rekapitulasi hasil analisis observasi keaktifan peserta didik dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar dari siklus I sampai siklus II. Jumlah peserta didik yang tingkat keaktifannya masih kurang pada setiap pertemuan mengalami peningkatannya. Pada siklus I peserta didik belum dapat mencapai setiap indikator keaktifan belajar. Peserta didik hanya dapat mencapai kategori cukup di setiap indikator keaktifan belajarnya. Namun, tingkat keaktifan belajar peserta didik terus mengalami peningkatan pada siklus II, yakni peserta didik sudah dapat mencapai setiap indikator keaktifan belajar dan mencapai persentase 88,4% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian, keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan lebih dari 50% dari siklus I ke siklus II.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyidi & Agusti, (2021) peserta didik yang keaktifan belajarnya sangat baik mencapai 78,95% setelah menerapkan pembelajaran dengan model PBL berbasis TGT. Laksanawati & Kuswendi, (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL melalui setting TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan Anraeni et al., (2022) menunjukkan penerapan TGT dapat membantu mengatasi masalah seperti peserta didik yang takut mengungkapkan pendapatnya atau peserta didik yang kurang aktif sehingga dapat berinteraksi dengan teman kelompoknya. Peserta didik yang sering bermain dikelas juga dapat menyukai penggunaan TGT karena hal ini dapat menanamkan rasa tanggung jawab dan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk dapat berpartisipasi dalam permainan.

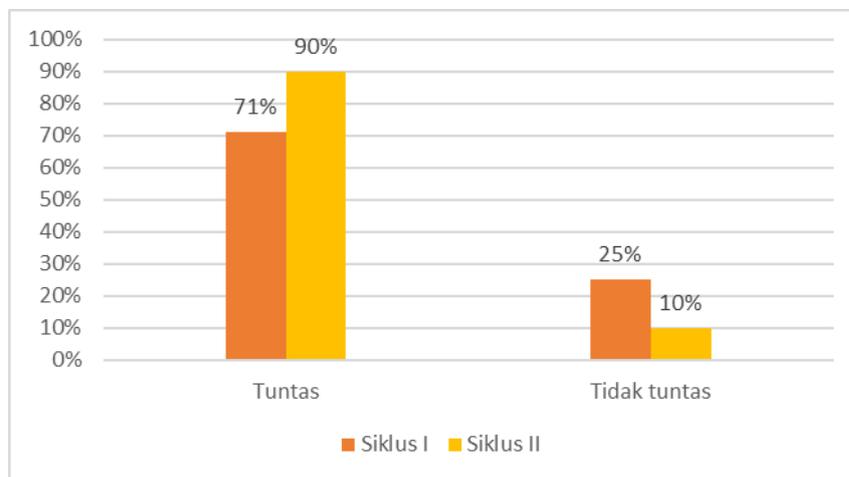
2. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diukur melalui soal evaluasi yang diberikan pada setiap pertemuan. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I persentase peserta didik dengan hasil belajar tuntas sebanyak 67,31%, sedangkan persentase hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 32,69%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta belum mencapai indikator keberhasilan, karena indikator keberhasilan klasiknya yaitu sebesar 80%. Hasil belajar peserta didik belum dapat mencapai indikator keberhasilan dikarenakan masih kurangnya minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ine, (2015) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya berasal dari faktor internal yang meliputi tingkat kecerdasan peserta didik, minat, motivasi, bakat, dan sikap. Selain faktor internal, ada juga faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor yang berasal dari aktivitas guru yang kurang maksimal dalam melaksanakan langkah PBL dengan metode TGT. Karena hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I				Siklus II			
	P1		P2		P3		P4	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tuntas	18	69%	21	81%	23	88%	24	92%
Tidak Tuntas	8	31%	5	19%	3	12%	2	8%
Rekapitulasi	Tuntas		70,5%		90%			
	Tidak Tuntas		25%		10%			

Untuk lebih jelasnya, peneliti memvisualisasikan rekapitulasi data penilaian hasil belajar peserta didik menggunakan diagram batang. Berikut diagram rekapitulasi hasil belajar peserta didik.



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diagram tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama terdapat 18 peserta didik yang tuntas dengan persentasenya 69%. Kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan kedua yaitu sebanyak 21 peserta didik yang tuntas dengan persentase 81%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan ketiga peserta didik terus mengalami peningkatan hasil belajar, terdapat 23 peserta didik yang tuntas dengan persentase 88%. Hasil belajar peserta didik terus meningkat di pertemuan keempat yaitu sebanyak 24 peserta didik yang tuntas dengan persentase 92%. Hasil peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklus sudah memenuhi ketentuan klasikal yaitu $\geq 80\%$.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis metode *Team games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas II SD Muhammadiyah 16 surakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rasyidi & Agusti, (2021) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi STKIP PGRI Situbondo semester 2 kelas A. penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik mencapai 85% dari ketentuan klasikal sebesar 78,95%. Menurut Amelia & Rizalle, (2023) model pembelajaran merupakan pola atau proses yang membantu guru mengatur pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang ini banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan, mulai dari model pembelajaran yang sederhana hingga model pembelajaran yang kompleks. Oleh sebab itu, guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pada siklus I dan siklus II dipengaruhi oleh peran guru dimana dalam setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan salam memberikan bimbingan dan motivasi agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru juga melakukan inovasi kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuannya, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena model dan metode yang digunakan oleh guru sudah tepat.

B. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang ada pada kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta yaitu keaktifan belajar peserta didik dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Tingkat keaktifan belajar peserta didik rendah dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat monoton sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik tidak menunjukkan minatnya terhadap pembelajaran dan mengakibatkan keaktifan belajar peserta didik mengalami penurunan. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan agar keaktifan belajar peserta didik dapat pulih kembali. Tindakan yang dilakukan dapat berupa penggunaan model pembelajaran yang beragam agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayah et al., (2024) bahwa TGT menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini dikarenakan TGT menyajikan sebuah permainan dan membuat peserta didik berkompetisi dalam sebuah kelompok sambil belajar. Adanya permainan dan kompetisi ini yang akan membuat peserta didik tidak merasakan bosan dan memicu semangat serta motivasi untuk belajar yang tentunya akan memicu keaktifan belajar peserta didik. Model pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan apabila peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi maka hasil belajar juga akan menjadi lebih baik (Sukmawati et al., 2023).

Agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, guru dapat menerapkan lebih dari satu model dalam pembelajaran dengan cara menggabungkannya. Penelitian ini menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Team Games Tournament* (TGT). Dalam PBL sebelum pelajaran dimulai, peserta didik diberikan beberapa masalah untuk diselesaikan. Isu yang dibahas merupakan situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, semakin relevan dengan kehidupan nyata, maka akan semakin besar dampaknya terhadap peningkatan keterampilan peserta didik. Dari masalah yang diberikan, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan kemampuan yang dimiliki serta mencari informasi baru yang relevan. Di sini, guru berperan sebagai orang yang memfasilitasi peserta didik dalam menemukan solusi dan menentukan kriteria pencapaian proses pembelajaran (Widodo & Widayanti, 2014). Dengan adanya permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik maka hal ini akan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Septiana & Rizalie, (2023) berpendapat bahwa kemajuan belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh kualitas guru dalam memahami materi yang diajarkan serta dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik dapat benar-benar memahami pelajaran yang diberikan. Guru memiliki peran penting dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan peserta didik karena hal tersebut akan membantu

mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, keberhasilan seorang guru dalam mengajar dapat dilihat dari pilihan metode pengajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Pembelajaran dengan menggunakan gabungan dua model pembelajaran, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga dapat mencapai kategori sangat aktif. Peningkatan partisipasi peserta didik dalam setiap pertemuan ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan menyenangkan agar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, karena peserta didik memiliki peran sebagai penerima ilmu dan pengalaman. Pemilihan dan implementasi model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kegembiraan peserta didik terhadap proses belajar, sehingga mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu hal yang membuat peserta didik semakin aktif dalam belajar adalah ketika pembelajaran difokuskan pada peserta didik (Septiana & Rizalie, 2023).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 16 Surakarta dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I tingkat keaktifan belajar peserta didik hanya dapat mencapai kategori cukup yaitu dengan persentase 28,8%. Namun, tingkat keaktifan belajar peserta didik terus mengalami peningkatan, yang pada awalnya hanya 28,8% di siklus II meningkat menjadi 88,4% dan telah mencapai kategori sangat baik. (2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada siklus I sebanyak 70,5% peserta didik mendapatkan kategori tuntas dan sebanyak 25% peserta didik mendapatkan kategori tidak tuntas. Peningkatan hasil belajar ini terus meningkat pada siklus II yaitu sebanyak 90% peserta didik mendapatkan kategori tuntas dan terdapat 10% peserta didik yang masih belum mencapai ketuntasan. (3) Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikolaborasi dengan *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu solusi untuk dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga peserta didik akan dapat termotivasi untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain atau praktisi pendidikan yang ingin menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, D., & Rizalle, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Kombinasi Model PBL, GI, Dan TGT. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 550–557.
- Anraeni, F., Rizal, M., Anggraini, & Linawati. (2022). Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di Kelas VIII A MTsN 3 Donggala. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 9(4), 390–402. <https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jpmt/article/view/2589>
- Busa, E. N. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122.

<https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>

- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Fitiyati, & Asrani. (2023). *Inovasi Model Pembelajaran Pintar Untuk Sekolah Dasar Innovation of Smart Learning Models To Improve Activities and Learning Outcomes of Elementary*. 1(02), 1–15.
- Hidayah, S. R., & Anwar, K. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar PPKN Di Kelas 5 Menggunakan Model PBL, GI, dan TGT Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling. 2(1), 8–18. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/881/784>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ine, M. E. (2015). Penerapan Pendekatan Scientific Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Padamata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar. *Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015*, 20, 269–285.
- Irwan, I. (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.
- Jannah, U. N., Dewi, R. P., & Prakoso, J. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ips Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Siswa Kelas Iv Sdn Toto Margo Mulyo. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), 152–161. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1379>
- Kurniawan, N., Dewiyeti, S., & Agusta, E. (2021). KELAYAKAN MODUL BERBASIS PEMANFAATAN BUAH PEDADA (*Sonneratia caseolaris* L.) SEBAGAI BAHAN BAKU PEMBUATAN MOL DI SMA DITINJAU DARI. *Prosiding Seminar Nasional* 181–190. <http://103.84.119.236/index.php/semnaspbio/article/view/680%0Ahttp://103.84.119.236/index.php/semnaspbio/article/download/680/477>
- Lailiyah, N., & Asrani. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model PBL , TALKING STICK , Dan TGT Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. 01(03), 436–442.
- Laksanawati, T.S., & Kuswendi, U. (2021). Pembelajaran Materi Peran Indonesia di Era Globalisasi pada Siswa SD Kelas VI dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Melalui Setting Kooperatif Tipe Teams games Tiurnament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 4(3), 475–486.
- Ningsih, F. R., Supraman., & Junaidi. (2023). Penerapan program pembelajaran bilingual preview-review berbasis media realia untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar islam terpadu. *SEMAI: Seminar Nasional manajemen Inovasi*, 6(2), 970–993.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- 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>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery

- Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rahmi M., Y., Hartini, & Hajj, Z., M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Volume 11(2550-0287), 2087-9377. <http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/article/download/257/201>
- Rasyidi, A. H., & Agusti. (2021). Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 10(2), 478-495.
- Sahmar, S. W., Idawati, & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 891-892.
https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
- Septiana, T. S., & Rizalie, A. M. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kombinasi PBL, TPS dan CRH di Sekolah Dasar. *Konstanta: Jurnal Matematika* 1(4). <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/konstanta-widyakarya/article/view/1525>
- Sukmawati, L., Mursidik, E. M., & Hardhinata, A. Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 56-62.
<https://doi.org/10.21137/jpp.2023.15.1.7>
- Thalita, A. R., Dyas Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>
- Wahyuningsih, R. (2019). *PENERAPAN PERPADUAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN TEAM GAMES TOURNAMENT*. 3, 641-647.
- Wardianti, R., & Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pbl, Tgt dan Metode Eksperimen Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 269-279. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.11315>
- Widodo., & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32-35.
<https://doi.org/10.22146/jfi.24410>