

## Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 8 di SMPN 10 Malang

Intan Kusuma Wardani, Yuli Ifana Sari, Yenni Sunaryati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
[intanwardani2322@gmail.com](mailto:intanwardani2322@gmail.com)

**Abstract:** *The aim of this study is to improve students' learning outcomes in the Pancasila Education subject, specifically on the topic of challenges in implementing the Nusantara Insight and the behaviors that support it. The research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. In the first cycle, a conventional lecture method was used, whereas in the second cycle, a student-centered cooperative learning model, Team Games Tournament (TGT) based on Ranking One Civic Education (ROCE), was applied. Data collection techniques included observation, tests (pre-test and post-test), and documentation. The results of the study showed a significant improvement in students' learning outcomes, with the average pre-test score increasing from 52.73 to 72.61 in the post-test of the first cycle, and further rising to 90.33 in the post-test of the second cycle. The number of students achieving mastery (score  $\geq 80$ ) increased from 0 in the pre-test to 9 in the first cycle, and all students (33 individuals) achieved mastery in the second cycle. These findings indicate that the implementation of the TGT model based on ROCE is effective in enhancing students' participation, motivation, and learning outcomes in Pancasila Education.*

**Key Words:** *Team Games Tournament; ROCE; Pancasila Education; learning outcomes; classroom action research.*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi tantangan pelaksanaan Wawasan Nusantara dan perilaku yang mendukungnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama digunakan metode ceramah konvensional, sedangkan pada siklus kedua diterapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbasis Ranking One Civic Education (ROCE) yang berpusat pada siswa. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, yaitu dari nilai rata-rata pre-test sebesar 52,73 menjadi 72,61 pada post-test siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90,33 pada post-test siklus II. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (nilai  $\geq 80$ ) meningkat dari 0 siswa pada pre-test menjadi 9 siswa di siklus I, dan seluruh siswa (33 orang) tuntas di siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis ROCE efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata kunci:** Team Games Tournament; ROCE; Pendidikan Pancasila; hasil belajar; Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pribadi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya.

Namun dalam praktik pembelajaran, masih banyak dijumpai tantangan yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan, salah satunya adalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang bersifat kognitif dan nilai, seperti Pendidikan Pancasila. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang cenderung bersifat satu arah dan membuat siswa pasif dalam proses belajar. Menurut Hamalik (2014), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kombinasi unsur manusiawi, sarana, metode, dan strategi yang digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan.

Pengamatan yang dilakukan peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 10 Malang menunjukkan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas VIIIJ dalam materi Tantangan Pelaksanaan Wawasan Nusantara dan Perilaku Mendukung Wawasan Nusantara, siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah. Banyak di antara mereka kurang aktif berdiskusi, jarang mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan yang menjadi inti dari materi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Ranking One Civic Education (ROCE). Model ini merupakan varian dari TGT yang menggabungkan prinsip kerja sama tim dan kompetisi melalui permainan edukatif, di mana siswa ditantang untuk saling mendukung dan bekerja keras agar timnya dapat unggul dalam turnamen pengetahuan. Pendekatan berbasis permainan seperti ROCE terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menegangkan sekaligus menyenangkan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab antaranggota kelompok (Lubis et al., 2016).

Lebih dari itu, pembelajaran berbasis permainan juga mampu merangsang kemampuan berpikir abstrak dan logis siswa, yang pada akhirnya mendorong berkembangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi (Carbonaro et al., 2010). Dengan suasana belajar yang bermakna dan kolaboratif seperti ini, siswa lebih mudah memahami materi dan menunjukkan peningkatan hasil belajar (Trianto, 2009). Oleh karena itu, penggunaan model TGT berbasis ROCE dipandang sesuai untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus untuk menguji efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Ranking One Civic Education (ROCE) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIJ SMPN 10 Malang. Siklus pertama dilaksanakan dengan metode ceramah, sedangkan siklus kedua menggunakan pendekatan student-centered learning dengan model TGT-ROCE. Penelitian ini difokuskan pada materi tantangan dan perilaku mendukung pelaksanaan wawasan nusantara, dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong di kelas VIIIJ SMPN 10 Malang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Model tindakan yang digunakan pada siklus pertama adalah metode ceramah konvensional, sedangkan pada siklus kedua diterapkan pembelajaran student-centered dengan model kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbasis Ranking One Civic Education (ROCE).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIJ SMPN 10 Malang yang terdiri dari 33 siswa, yaitu 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran TGT berbasis ROCE dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Tantangan Pelaksanaan Wawasan Nusantara dan Perilaku Mendukung Wawasan Nusantara.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas pembelajaran dan refleksi dari peneliti maupun guru mitra selama pelaksanaan tindakan, sedangkan data kuantitatif berupa nilai pretest dan posttest siswa yang digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa sebagai individu dan kelompok belajar di kelas VIIIJ. Data utama diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, nilai pretest dan posttest, serta dokumentasi kegiatan. Sumber data pendukung berasal dari catatan lapangan dan persepsi observer serta guru kolaborator yang terlibat dalam proses refleksi setelah setiap siklus pembelajaran.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data untuk menyaring informasi penting, dan (3) penyajian data secara deskriptif (Tampubolon, 2014). Sementara itu, analisis data kuantitatif menggunakan teknik perbandingan, yaitu dengan membandingkan nilai pretest dan posttest dari masing-masing siklus untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan diterapkan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIJ SMPN 10 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Tantangan Pelaksanaan Wawasan Nusantara dan Perilaku Mendukung Wawasan Nusantara, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbasis Ranking One Civic Education (ROCE).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama menggunakan metode ceramah konvensional, sedangkan siklus kedua menggunakan model pembelajaran TGT berbasis ROCE yang bersifat student-centered, kolaboratif, dan kompetitif.

**Tabel 1. Rangkuman Hasil Belajar siswa pada Siklus 1 dan 2**

Jenis Tes	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas ( $\geq 80$ )	Siswa Belum Tuntas
Pre-Test	52,73	0 siswa	33 siswa
Post-Test Siklus 1	72,61	9 siswa	24 siswa
Post-Test Siklus 2	90,33	33 siswa	0 siswa

Sebelum tindakan dilakukan, siswa diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi. Dari hasil pre-test, diperoleh rata-rata nilai sebesar 52,73. Berdasarkan kategori capaian yang digunakan dalam penelitian, rata-rata tersebut berada dalam kategori "Perlu Bimbingan" ( $<70$ ). Tidak ada satu pun siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar minimal ( $KKM \geq 80$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa belum memahami materi yang diajarkan.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan metode ceramah, siswa kembali diberikan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 72,61, yang masuk dalam kategori "Cukup" (70–79). Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 9 siswa (27,3%), sedangkan 24 siswa (72,7%) masih belum tuntas. Ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah tindakan pertama, namun masih banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode ceramah memang mampu memberikan efek positif terhadap hasil belajar, namun efektivitasnya masih terbatas, khususnya dalam menjangkau siswa dengan gaya belajar yang lebih aktif dan kolaboratif.

Pada siklus kedua, tindakan diperbaiki dengan mengganti metode pembelajaran menjadi model kooperatif TGT berbasis ROCE. Setelah penerapan model ini, siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata nilai post-test siklus II mencapai 90,33, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" (90–100). Lebih menggembarakan lagi, seluruh siswa (33 siswa atau 100%) berhasil mencapai nilai tuntas ( $\geq 80$ ).

Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 17,72 poin, dan peningkatan dari pre-test ke post-test siklus II mencapai 37,6 poin. Lonjakan ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis ROCE memberikan dampak yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang lebih melibatkan partisipasi aktif, interaksi kelompok, unsur permainan,

dan kompetisi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis ROCE (Ranking One Civic Education). Sebelum tindakan dilakukan, hasil pre-test siswa hanya mencapai rata-rata 52,73, dan tidak satu pun siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu nilai 80. Hal ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran awal (konvensional/ceramah) belum efektif membangun pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi Pendidikan Pancasila.

**Gambar 1: Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1**



Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan metode ceramah, terdapat peningkatan hasil belajar menjadi rata-rata 72,61 dan sebanyak 9 dari 33 siswa (27,3%) dinyatakan tuntas. Namun, mayoritas siswa masih berada di bawah KKM. Peningkatan yang tampak masih bersifat kuantitatif, bukan kualitatif, karena sebagian besar siswa belum menunjukkan pemahaman yang merata.

**Gambar 1: Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1**



Perubahan signifikan terjadi pada siklus II, setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis ROCE. Nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 90,33, dan seluruh siswa (100%) berhasil mencapai nilai tuntas. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan model dari sisi kuantitatif (nilai), tetapi juga kualitas proses pembelajaran yang berlangsung lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Model TGT yang berbasis permainan mampu menjawab tantangan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak dalam Pendidikan Pancasila.

Hasil ini sejalan dengan temuan Tamrin (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan hingga mencapai ketuntasan di atas 80%. Selain itu, Maslani (2016) juga menegaskan bahwa pendekatan yang melibatkan permainan mampu melewati nilai KKM secara klasikal, karena meningkatkan konsentrasi, kerja sama, dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

Model TGT memiliki karakteristik yang menitikberatkan pada aktivitas kelompok, kompetisi antarkelompok, dan permainan edukatif. Dalam model ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi pelaku aktif yang terlibat dalam proses belajar. Penerapan TGT berbasis ROCE menempatkan siswa dalam situasi yang menantang dan menyenangkan secara bersamaan, melalui sistem turnamen yang mendorong semangat kompetisi sehat dan kerja sama tim. Utari, Bahar, dan Handayani (2017) menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran menumbuhkan rasa senang, antusiasme, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Ini tercermin dari perubahan sikap siswa di kelas VIIIJ, di mana mereka yang sebelumnya pasif dan kurang termotivasi, berubah menjadi lebih antusias, komunikatif, dan saling membantu dalam memahami materi.

Model ini juga membentuk interaksi sosial yang positif, baik dalam kelompok maupun antarkelompok. Hal ini penting terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengandung nilai-nilai kerja sama, demokrasi, dan penghargaan terhadap perbedaan. Melalui proses tanya jawab, diskusi kelompok, dan kompetisi dalam bentuk turnamen, siswa mampu membangun pengetahuan secara sosial (*social constructivism*) seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam teori pembelajaran konstruktivis sosial.

Salah satu keberhasilan utama dari penerapan model TGT adalah peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung mengalami kejenuhan karena proses belajar yang monoton. Namun dalam model TGT,

adanya variasi kegiatan seperti diskusi kelompok, kuis, turnamen, dan perolehan skor membuat siswa merasa pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Sanjaya & Budimanjaya (2017) menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Dalam konteks ini, model TGT menjadi pemicu motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan apresiatif. Setiap siswa memiliki peluang untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dan mendapatkan pengakuan melalui sistem skor kelompok. Hal ini juga ditegaskan oleh Sriwahyuningsih, Ahzan, dan Habiburrahman (2018) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran seperti Ranking One Civic Education (ROCE), yang menjadi basis dari TGT dalam penelitian ini, dapat meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan minat dan motivasi siswa.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata siswa, tetapi juga meratakan pencapaian hasil belajar. Pada siklus I, meskipun ada peningkatan nilai rata-rata, namun masih terdapat ketimpangan dalam distribusi hasil belajar, terlihat dari masih adanya 24 siswa yang belum tuntas. Namun setelah siklus II, seluruh siswa mencapai nilai di atas 80, dan sebagian besar berada dalam kategori "Sangat Baik" (90–100). Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis ROCE mendorong pemerataan kualitas pembelajaran, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Ketuntasan klasikal sebesar 100% telah memenuhi dan bahkan melampaui standar keberhasilan yang umumnya ditetapkan, yaitu 85% siswa mencapai nilai tuntas. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Adisman (2017) yang menyebutkan bahwa model ROCE mampu menjawab permasalahan rendahnya kualitas hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang adil bagi seluruh peserta didik.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis ROCE mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas viii di smkn 10 malang pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula hanya 52,73 pada saat pre-test, menjadi 72,61 pada post-test siklus 1, dan meningkat signifikan menjadi 90,33 pada post-test siklus 2. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 0 siswa pada pre-test, menjadi 9 siswa pada siklus i, dan seluruh siswa atau 100% (33 siswa) telah tuntas pada siklus ii. Dengan demikian, penggunaan model

pembelajaran TGT terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi, serta memperbaiki capaian belajar mereka secara menyeluruh.

## Daftar Pustaka

- Adisman. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Agama melalui Metode Billboard Ranking pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N 1 Ranah Batahan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 277-288.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carbonaro, M., Szafron, D., Cutumisu, M., & Schaeffer. (2010). Computer-Game Construction: A Gender-Neutral Attractor to Computing Science. *Computers & Education*, 55, 1098-1111.
- Liu, E. Z. F. & Chen, P. K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning-A Case of "Conveyance Go". *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044-1051.
- Lubis, G., et al. (2016). *40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana untuk Mengontrol Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maslani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (Game) Ranking I pada Materi Norma dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020.
- Mulyasa, E. (2008). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 7(2), 171-179.
- Republik Indonesia. (2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157*.
- Rosana, L. N. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 34-44.
- L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dengan Permainan Ranking One Physical terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 29-35.
- Suprianto & Kholida, S. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ranking Satu terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa melalui Model Pembelajaran Stad. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*, 269-274.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Tamrin. (2013). Penerapan Metode Billboard Ranking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Perjuangan para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar (Skripsi). Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Utari, T. R., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Daily Chem Quiz dan Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(2), 93-97.