

**Penerapan Model *Team Games* Berbasis Bingo Silaku
dalam Materi Mengenal Pancasila sebagai Upaya
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Milenia Nanda Katika, Sri Rahayu, Indra Wahyuni

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
mileniann@gmail.com

Abstract: *This study aims to describe the progress in student learning outcomes in the Pancasila Education subject through the implementation of the TGT learning method using Bingo Silaku media. The approach used in this study is Classroom Action Research (CAR), following the pattern determined by Kemmis and McTaggart. The study was conducted at SDN Kebonsari 3 Malang, involving 26 students as research subjects. The research process took place in three cycles. Each session was divided into four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods applied included tests, interviews, and observations. For data analysis, the approach used included quantitative and qualitative methods. The findings of this study indicate that student learning outcomes in the Pancasila Education subject continue to improve in each cycle. In the first cycle, the level of student understanding of Pancasila Education was recorded at 42.3%. This figure indicates an increase in the second cycle to 73%, and in the third cycle, learning achievement increased to 88.4%. From these results, it can be concluded that the TGT learning model utilizing Bingo Silaku media has proven effective in improving Pancasila Education learning outcomes among third-grade students at SDN Kebonsari 3 Malang.*

Key Words: *Team Games Tournament; Bingo Silaku; Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan kemajuan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui implementasi metode pembelajaran TGT dengan menggunakan media Bingo Silaku. Pendekatan yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengikuti pola yang ditentukan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan di SDN Kebonsari 3 Malang, dengan melibatkan 26 siswa sebagai subjek penelitian. Proses penelitian berlangsung dalam tiga siklus. Setiap sesi dibagi menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi tes, wawancara, dan pengamatan. Untuk analisis data, pendekatan yang dipakai mencakup metode kuantitatif dan kualitatif. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terus mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus pertama, tingkat pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila tercatat sebesar 42,3%. Angka ini menunjukkan peningkatan pada siklus kedua menjadi 73%, dan pada siklus ketiga, prestasi belajar meningkat hingga 88,4%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan pemanfaatan media Bingo Silaku terbukti efektif dalam meningkatkan hasil studi Pendidikan Pancasila di kalangan siswa kelas III SDN Kebonsari 3 Malang.

Kata kunci: Team Games Tournament; Bingo Silaku; Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam aktivitas belajar dan mengajar yang bertujuan untuk mengarahkan, menanamkan pengetahuan, dan mengembangkan setiap orang untuk dapat memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Pendidikan itu sendiri merupakan suatu perjalanan yang tidak hanya menyediakan keterampilan intelektual dalam hal membaca,

menulis dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Hakim, 2018).

Perkembangan metode belajar adalah langkah yang diambil untuk merevisi kurikulum yang ada sebelumnya, yaitu kurikulum 2013, menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini merupakan konsep bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia agar dapat mencetak generasi yang berkualitas dan unggul (Angga, 2022). Salah satu cara untuk menilai seberapa efektif pendidikan adalah dengan memperhatikan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sendiri menunjukkan sejauh mana prestasi yang diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif melibatkan penerapan berbagai prinsip, seperti melibatkan para siswa secara aktif, menciptakan suasana kelas yang mendukung, menumbuhkan kreativitas mereka. Contohnya mencakup penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif, efisien, serta relevan dengan konteks (Rusman, 2017).

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas III SDN Kebonsari 3 Malang menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran, terutama terkait dengan kurangnya variasi dan kesesuaian metode pengajaran dengan karakteristik siswa. Pengajar cenderung lebih sering menggunakan pendekatan diskusi yang sederhana, sehingga menyebabkan siswa yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi lebih sering mendominasi pelaksanaan tugas. Akibatnya, hal ini berpengaruh negatif pada kemampuan siswa mencapai hasil belajar optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi siswa selama proses belajar juga dapat membuat siswa merasa bosan. Fenomena inilah yang berkontribusi pada rendahnya capaian belajar siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pengajar kelas III, teridentifikasi adanya isu berkaitan dengan hasil belajar yang masih di bawah ambang batas kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Data dari nilai awal menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan hanya mencapai 19,2%. Angka ini jelas menunjukkan bahwa pencapaian di bawah 75% merupakan batas tertinggi dari kriteria ketuntasan maksimal (KKM) dalam pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif guna mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah kegiatan belajar, yang menunjukkan adanya perubahan dalam sikap mereka. (Izabella, 2021). Hasil belajar terdiri dari tiga komponen utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan pancasila, guru memanfaatkan media elektronik dan konkret untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Adanya isu tersebut, peneliti berusaha untuk melakukan studi dengan mengimplementasikan model pengajaran yang berbeda-beda. Penggunaan pendekatan yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Renanda, 2023). Selain itu, peneliti juga merancang jenis model pengajaran yang memanfaatkan media dalam kegiatan belajar.

Salah satu pendekatan dalam pengajaran yang diterapkan adalah TGT (Teams Games Tournament), yang memanfaatkan media Bingo Silaku untuk memperbaiki prestasi akademik siswa. Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa di bidang akademis melalui evaluasi ujian, tugas, serta interaksi yang dapat mendukung pencapaian hasil tersebut (Dakhi, 2020). Dengan menerapkan metode TGT (Teams Games Tournament), prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

TGT adalah sebuah pendekatan pengajaran yang berfokus pada kolaborasi dan melibatkan aktivitas kelompok beserta elemen permainan dan persaingan dalam kegiatan belajarnya. Pendekatan TGT bisa menjadi pilihan yang baik untuk siswa karena mendorong keterlibatan dan diskusi, sehingga mengasah kemampuan untuk bekerja dalam tim. Ini sejalan dengan pandangan para peneliti sebelumnya yang menyebutkan bahwa TGT merupakan metode pengajaran kolaboratif yang memfasilitasi interaksi antar siswa dalam kelompok untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Dewi, 2021).

Menurut (Surya, 2018), pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pengajaran yang menekankan kolaborasi dalam proses mencapai tujuan *aprendizado*. Model ini diterapkan dengan cara mendorong siswa untuk terlibat aktif dan bekerja bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam individu dengan latar belakang yang beragam.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara berurutan mencakup: (1) membentuk kelompok beragam yang terdiri dari 3 hingga 5 siswa; (2) pengajaran mempersiapkan materi pelajaran dan memilih anggota tim untuk melakukan aktivitas belajar; (3) siswa ikut serta dalam kompetisi permainan yang disusun berdasarkan tingkat kemampuan yang sama; (4) memberikan imbalan kepada tim yang berhasil mengumpulkan poin sesuai dengan kriteria tertentu; (5) siswa melakukan kuis secara individu untuk menilai tingkat kemajuan mereka (Setiawan, 2021). Melalui proses ini, pembelajaran yang terfokus pada siswa akan terbentuk secara alami.

Di samping model TGT, inovasi pembelajaran juga melibatkan penggunaan media. Media berfungsi sebagai alat bagi guru untuk membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, dengan harapan dapat menarik minat siswa untuk belajar sembari bermain. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah Bingo Silaku.

Permainan bingo adalah aktivitas kelompok yang dapat mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman mereka, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis untuk menilai keunggulan serta kelemahan materi, dan mengasah keterampilan komunikasi interaktif siswa (Tyan, 2019) Bingo sendiri adalah sebuah permainan yang melibatkan kartu bernomor dengan ordo 5x5, dimana para pemain bersaing untuk mencapai lima jawaban yang berurutan, baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal, sebelum berteriak "Bingo" sebagai ungkapan kemenangan (Dyah, 2019).

Bingo Silaku merupakan modifikasi permainan bingo yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan papan Bingo dengan ordo 4x4 dengan nomor acak. Dalam setiap nomor pada papan bingo memiliki kartu soal berisikan narasi tentang penerapan sila-sila yang harus ditebak siswa. Kelompok mendapatkan lembar bingo yang digunakan sebagai penanda bahwa telah berhasil menjawab soal pada nomor pada papan bingo. Permainan ini dimulai

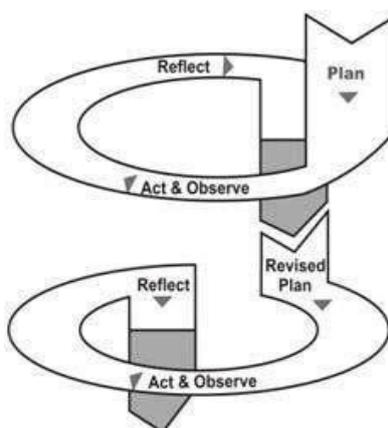
dengan literasi grup berbentuk percakapan secara bergantian. Kelompok yang berperan disebut dengan Pancasila Idol Group. Modifikasi ini dilakukan peneliti untuk menyesuaikan jumlah kelompok agar siswa merasakan tantangan dalam permainan yang dilakukan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, studi ini memilih pendekatan pembelajaran TGT untuk mengatasi isu terkait hasil pembelajaran siswa di kelas III SDN Kebonsari 3 Malang. Dengan penerapan metode TGT, diharapkan siswa bisa berpartisipasi secara aktif dan berdiskusi mengenai materi pelajaran, sehingga target peningkatan hasil pembelajaran dapat tercapai. Selain penekanan pada perbaikan hasil belajar yang menjadi tujuan utama penelitian ini, diharapkan juga bisa memberikan keuntungan lain, seperti berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam kegiatan pengajaran, meningkatkan partisipasi belajar siswa, serta memperbaiki pemahaman dan keterampilan siswa.

Metode

Penelitian ini memanfaatkan metode Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research, di mana guru bertindak sebagai peneliti. PTK dijalankan dalam bentuk kolaboratif dan mencakup partisipasi, dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan dalam siklus yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas proses pembelajaran. (Tampubolon, 2014).

Penelitian kelas ini menggunakan desain Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat komponen dalam setiap siklus (1) perencanaan atau pengorganisasian kegiatan penelitian di kelas, (2) tindakan atau pelaksanaan kegiatan, (3) pengamatan atau evaluasi dan interpretasi temuan, (4) refleksi atau pemantauan hasil PTK (Rohita, 2016). Gambar berikut memberikan penjelasan mengenai strategi pelaksanaan PTK:



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart (Suhartin, 2017)

Penelitian tindakan kelas merupakan analisis yang dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam suatu lingkungan kelas. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 3 Malang, dengan fokus pada siswa kelas III yang berjumlah 26 orang. Metode pengumpulan informasi yang diterapkan mencakup observasi, wawancara,

dokumentasi, dan tes yang diberikan kepada siswa pada pertemuan kedua dari siklus I, siklus II, dan siklus III dalam bentuk evaluasi yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda (Kunandar, 2013).

Data yang diperoleh dalam studi ini berasal dari evaluasi yang diterapkan untuk menilai keberhasilan akademik siswa, serta dari formulir observasi yang digunakan untuk menilai keterlibatan belajar mereka. Proses analisis terhadap data yang terkumpul dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur tingkat pencapaian belajar siswa, rata-rata nilai, serta persentase kelulusan dan skor aktivitas belajar siswa (Septianingsih, 2024). Selain itu, rumus yang dipakai untuk menentukan persentase ketuntasan dalam hasil belajar pemahaman pendidikan Pancasila secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

$$N = \text{Siswa Tuntas Belajar Siswa Keseluruhan} \times 100\%$$

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Nilai	Persentase	Kategori
1	$92 < X \leq 100$	$92\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	$83\% < X \leq 92\%$	Baik
3	$75 < X \leq 83$	$75\% < X \leq 83\%$	Cukup
	<	<	4
75%	Perlu Bimbingan		75

Sumber: (Pratama, 2019)

Oleh karena itu, studi ini dilaksanakan untuk memperbaiki prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, agar dapat mengalami perkembangan yang positif dan mencapai kriteria ketuntasan dalam hasil belajar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian berlangsung di SDN Kebonsari 3 Malang dengan populasi siswa kelas III yang terdiri dari 26 orang. Terapan metode dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT yang didukung oleh media Bingo Silaku. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas penelitian yang berkaitan dengan situasi kelas yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah, meningkatkan hasil pembelajaran, serta mengeksplorasi pengalaman belajar dengan pendekatan yang inovatif. Dari informasi nilai pra-siklus, tercatat bahwa persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan hanya mencapai 19,2%. Ini menunjukkan angka di bawah 75%, yang merupakan ambang batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk materi ajar pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif sebagai dukungan bagi pencapaian hasil belajar siswa.

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan penelitian dengan menentukan isu utama yang akan dianalisis. Peneliti menciptakan alat pembelajaran sebagai langkah awal untuk materi penelitian yang akan diterapkan, yang meliputi: (1) Pembuatan modul ajar berdasarkan kurikulum merdeka, (2) Penyusunan kisi-kisi soal untuk evaluasi di siklus pertama, (3) Penyusunan naskah soal evaluasi yang sesuai dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan, terdiri dari 20 soal pilihan ganda, (4) Persiapan media pembelajaran Bingo Silaku dengan mengaitkan setiap pertanyaan pada konten yang relevan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan proses belajar dilaksanakan dalam dua langkah mengikuti model pembelajaran TGT. Langkah pertama dimulai dengan berdoa bersama, memberikan pengantar, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan materi mengenai Pancasila dengan tema Ayo Mengenal Pancasila. Selanjutnya, siswa dikelompokkan sesuai dengan pembagian yang ditentukan oleh guru untuk berdiskusi dan menyelesaikan LKPD secara bersama-sama, meskipun beberapa siswa belum sepenuhnya memahami apa diskusi yang sesungguhnya. Selain itu, saat bermain Bingo Silaku, siswa tampak ragu dan malu dalam berpartisipasi dalam permainan tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya rasa ingin tahu mereka terhadap topik tertentu. Di akhir sesi siklus pertama, guru memberikan 20 soal pilihan ganda sebagai bentuk evaluasi yang harus diselesaikan dalam waktu 20 menit.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap observasi siklus pertama telah dilaksanakan. Dalam fase observasi ini, diperoleh informasi yang berisi hasil pengujian evaluasi dalam ranah kognitif mengenai pemahaman pendidikan Pancasila. Berikut adalah hasil yang diperoleh terkait dengan capaian belajar siswa dalam ranah kognitif terkait pemahaman pendidikan Pancasila.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Nilai	f	Persentase	Predikat	Kategori
1	92<X≤100	2	7,6%	A	Sangat Baik
2	83<X≤92	4	15,3%	B	Baik
3	75<X≤83	5	19,2%	C	Cukup
4	<75	15	57,6%	D	Perlu Bimbingan
Jumlah		26	100%		
Siswa Tuntas				11	
Siswa Tidak Tuntas				15	
Persentase Ketuntasan				42,3%	

Berdasarkan informasi yang ada di tabel di atas, dapat dilihat bahwa performa akademik siswa pada siklus I dalam mata pelajaran pendidikan pancasila menunjukkan bahwa 2 siswa memperoleh nilai antara 92 hingga 100, yang mewakili sekitar 7,6% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai antara 83 hingga 92, yang masuk dalam kategori “Baik”, setara dengan sekitar 15,3%. Pada rentang nilai 75 hingga 83, tercatat 5 siswa atau 19,2% yang termasuk dalam kategori “Cukup”. Di sisi lain, terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai di bawah 75, yang berjumlah sekitar 57,6% dalam kategori “Perlu Bimbingan”. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa 11 siswa telah mencapai ketuntasan dan 15 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan dalam pelajaran pendidikan pancasila.

4. Refleksi

Hasil evaluasi dari siklus pertama menunjukkan bahwa siswa masih perlu beradaptasi dengan cara dan alat pembelajaran yang baru bagi mereka. Beragam tantangan muncul, seperti minimnya pemahaman siswa mengenai diskusi yang sebenarnya, perasaan ragu dan malu ketika mencoba permainan, serta ketakutan untuk melakukan kesalahan saat berkompetisi. Selain itu, pencapaian akademis siswa belum memenuhi standar yang telah ditentukan, yakni 75%. Oleh karena itu, untuk hasil yang lebih baik, diperlukan perbaikan kekurangan yang terjadi selama siklus pertama, yang memerlukan penelitian lebih lanjut dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Penelitian merancang dengan cara mengidentifikasi masalah utama yang akan diteliti. Peneliti juga mengembangkan media pembelajaran sebagai langkah awal

untuk kegiatan penelitian yang akan dilakukan, yang mencakup: (1) Pembuatan modul ajar berdasarkan kurikulum merdeka, (2) Penyusunan kisi-kisi untuk evaluasi di siklus II, (3) Penyebaran naskah soal evaluasi yang merujuk pada kisi-kisi tersebut dengan total 20 soal pilihan ganda, (4) Persiapan media pembelajaran Bingo Silaku dengan menelaraskan pertanyaan-pertanyaan terhadap materi yang ada.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi dari siklus I dengan mengikuti langkah pembelajaran yang serupa. Peneliti telah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan memperbaiki materi ajar serta media untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam berkonsentrasi pada proses pendidikan yang berlangsung.

Selanjutnya, siswa terlibat dalam diskusi dalam kelompok yang ditentukan guru saat mengerjakan LKPD secara kolaboratif. Selain itu, aktivitas permainan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu yang muncul pada siswa dipicu oleh penggunaan berbagai strategi dan media pengajaran yang menarik dan bervariasi. Di akhir pertemuan pada siklus II, guru memberikan 20 soal evaluasi pilihan ganda yang harus dikerjakan dalam waktu 20 menit.

3. Tahap Pengamatan

Pada pengamatan siklus II dilaksanakan bersamaan pelaksanaan tindakan. Dalam fase observasi ini, data yang diperoleh adalah hasil tes evaluasi dalam ranah kognitif pemahaman pendidikan Pancasila. Berikut adalah hasil data dari prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif pemahaman pendidikan Pancasila.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Nilai	f	Persentase	Predikat	Kategori
1	$92 < X \leq 100$	4	15,3%	A	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	8	30,7%	B	Baik
3	$75 < X \leq 83$	7	26,9%	C	Cukup
4	< 75	7	26,9%	D	Perlu Bimbingan
Jumlah		26	100%		
Siswa Tuntas				19	
Siswa Tidak Tuntas				7	
Persentase Ketuntasan				73%	

Sumber: (Pratama, 2019)

Berdasarkan tabel yang disajikan, bisa diketahui bahwa dalam siklus kedua untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila, ada 4 siswa yang mendapatkan nilai antara 92 hingga 100, dengan persentase sekitar 15,3%, dan berhasil masuk ke kategori "Sangat Baik". Sementara itu, untuk skor yang berkisar antara 83 hingga 92, terdapat 8 siswa atau sekitar 30,7% yang tergolong dalam kategori "Baik". Dalam rentang nilai 75 hingga 83, tercatat 7 siswa atau sekitar 26,9% yang termasuk kategori "Cukup". Sedangkan di bawah 75, terdapat 7 siswa dengan persentase 26,9% yang diklasifikasikan sebagai "Perlu Bimbingan". Disimpulkan bahwa ada 19 siswa yang telah mencapai ketuntasan, sementara 7 siswa lainnya belum mencapai hasil yang memadai dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terkait pemahaman elemen pendidikan pancasila. Capaian belajar siswa masih belum memenuhi target keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, agar dapat memperoleh hasil yang lebih memuaskan, perlu dilakukan perbaikan terhadap semua kelemahan yang muncul pada siklus II sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan harapan meningkatkan belajar siswa.

Siklus III

1. Tahap Perencanaan

Penelitian merancang dengan cara mengidentifikasi masalah utama yang akan diteliti. Peneliti juga mengembangkan media pembelajaran sebagai langkah awal untuk kegiatan penelitian yang akan dilakukan, yang mencakup: (1) Pembuatan modul ajar berdasarkan kurikulum merdeka, (2) Penyusunan kisi-kisi untuk evaluasi di siklus II, (3) Penyebaran naskah soal evaluasi yang merujuk pada kisi-kisi tersebut dengan total 20 soal pilihan ganda, (4) Persiapan media pembelajaran Bingo Silaku dengan menyelaraskan pertanyaan-pertanyaan terhadap materi yang ada.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dengan memperbarui konten pembelajaran dan menambah variasi pada media agar dapat mendorong minat siswa untuk tetap berkonsentrasi selama proses belajar aktif dengan Ice breaking. Selanjutnya, para siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok

yang telah dipandu oleh guru untuk menyelesaikan LKPD secara bersama-sama. Selain itu, dalam kegiatan permainan, siswa menunjukkan semangat yang tinggi karena rasa ingin tahu yang mereka miliki. Rasa ingin tahu yang tumbuh dalam diri siswa dipicu oleh penerapan media pembelajaran yang menarik.

Pada sesi ketiga, pengajar menerapkan metode pengajaran serupa dengan yang digunakan pada pertemuan pertama dan kedua. Akan tetapi, materi serta aktivitas diskusi yang diterapkan berbeda dari pertemuan sebelumnya. Selain itu, pada akhir sesi siklus ketiga, pengajar memberikan penilaian yang terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab dalam waktu 20 menit.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, kegiatan ini observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam pengamatan ini, dikumpulkan informasi berupa hasil evaluasi dari tes yang berkaitan dengan aspek kognitif pemahaman pendidikan Pancasila. Berikut adalah data mengenai hasil pembelajaran siswa dalam aspek kognitif pemahaman pendidikan Pancasila.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Nilai	f	Persentase	Predikat	Kategori
1	$92 < X \leq 100$	7	26,9%	A	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	8	30,7%	B	Baik
3	$75 < X \leq 83$	8	30,7%	C	Cukup
4	< 75	3	11,5%	D	Perlu Bimbingan
Jumlah		26	100%		
Siswa Tuntas				23	
Siswa Tidak Tuntas				3	
Persentase Ketuntasan				88,4 %	

Sumber: (Pratama, 2019)

Hasil tabel, terlihat bahwa pada siklus III, hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa 7 siswa atau sekitar 26,9% meraih nilai antara 92 hingga 100 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, 8 siswa atau sekitar 30,7% mendapatkan nilai di rentang 83 hingga 92, yang dikategorikan sebagai "Baik". Selanjutnya, ada 8 siswa lainnya, juga sekitar 30,7%, yang memperoleh nilai antara 75 sampai 83 dan masuk dalam kategori "Cukup". Sementara itu, terdapat 3 siswa dengan nilai di bawah 75, mewakili persentase 11,5%, yang tergolong dalam kategori "Perlu Bimbingan". Berdasarkan

data terdapat 23 siswa yang telah tuntas dan 3 siswa lainnya yang belum mencapai ketuntasan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

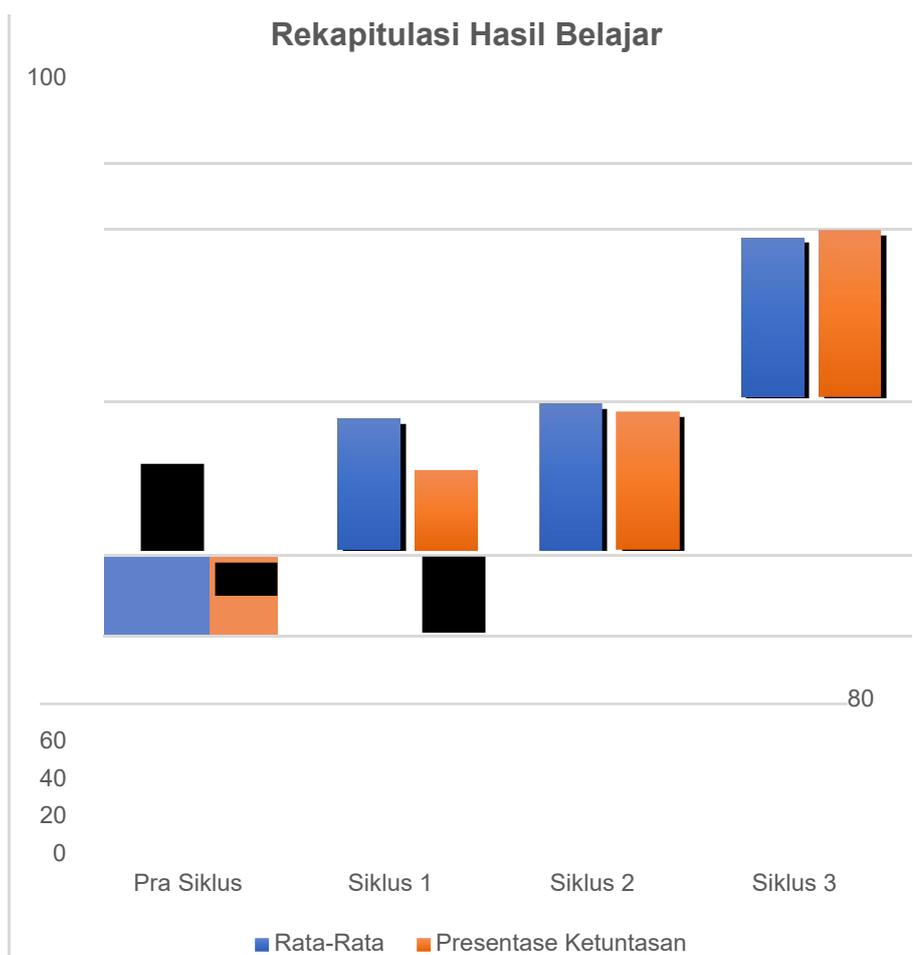
4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan pada siklus ketiga, terlihat adanya kemajuan dalam proses pembelajaran yang mencakup hasil belajar pada aspek pemahaman mengenai pendidikan pancasila. Dari hasil pengamatan itu, bisa disimpulkan bahwa keberhasilan dalam mencapai hasil belajar pendidikan pancasila siswa telah tercapai dan dapat dianggap tuntas pada siklus ketiga.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Pancasila dengan menerapkan metode TGT yang didukung oleh media Bingo Silaku untuk siswa kelas III di SDN Kebonsari 3 Malang. Penelitian ini berlangsung dalam dua fase dan menunjukkan hasil yang mengesankan. Pada siklus I dan siklus II, pencapaian belajar siswa belum memenuhi harapan, namun pada siklus III, proses pembelajaran berlangsung dengan lancar, dan siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam aspek kognitif mengenai pemahaman Pancasila.

Metode TGT berfungsi sebagai salah satu pendekatan dalam belajar secara kolaboratif, yang mampu meningkatkan minat serta memperkuat kerjasama di antara pelajar. Hal ini dapat terjadi karena metode TGT memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk belajar dan bekerjasama dengan teman-temannya melalui partisipasi aktif, sekaligus membangun rasa tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Di samping itu, pemanfaatan media Bingo Silaku juga berperan sebagai sarana yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang dipelajari, sehingga memudahkan mereka untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar



Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar

No	Aspek	Rata-rata	Presentase tuntas
1.	Pra Siklus	48,4	19,2%
2.	Siklus 1	69,6	42,3%
3.	Siklus 2	77,5	73%
4.	Siklus 3	84,6	88,4%

Dimodifikasi dari Pratama, (2019)

Hasil dari pembelajaran kognitif mengenai penguasaan Pancasila menunjukkan adanya perkembangan selama tahap prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada tahap prasiklus, tingkat keberhasilan siswa kelas III hanya sekitar 19,2%, di mana hanya 5 siswa yang memenuhi kriteria kelulusan, sedangkan 21 siswa lainnya belum berhasil. Dalam siklus I, proporsi siswa yang lulus belajar meningkat menjadi 42,3%, dengan 11 siswa tuntas dan 15 siswa masih belum memenuhi kriteria tersebut. Selanjutnya, pada siklus II, tingkat kelulusan belajar meningkat menjadi 73%, dengan 19 siswa mencapai ketuntasan dan 7 siswa lainnya masih belum berhasil. Puncaknya, pada siklus III, tingkat keberhasilan belajar kembali meningkat menjadi 88,4%, di mana 23 siswa sudah tuntas dan 3 siswa lainnya belum berhasil. Dari data yang diperoleh dalam pembelajaran Pancasila, dapat disimpulkan bahwa ada

peningkatan signifikan, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan model TGT yang menggunakan media Bingo Silaku telah berhasil. Sejalan dengan temuan penelitian (Mukminah, 2020) bahwa penerapan Model TGT dalam pendidikan dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dalam kelompok serta mendorong interaksi yang efektif antar siswa untuk mencapai hasil optimal.

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui penggunaan model TGT yang dilengkapi dengan media Bingo Silaku, yang memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Model TGT berperan sebagai pendekatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, yang secara efektif menarik perhatian siswa melalui elemen permainan dalam proses belajar. Di samping itu, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan, yang akan meningkatkan semangat mereka, terutama dalam belajar mengenai pendidikan Pancasila.

Hal ini sejalan dengan pandangan (Tukiran, 2017), yang menggaris bawahi sejumlah manfaat dari model TGT. Beberapa manfaat tersebut termasuk peningkatan rasa percaya diri siswa, penyediaan kesempatan untuk berinteraksi dan mengemukakan ide, peningkatan motivasi, pelatihan sensitivitas serta keterampilan kerja sama, dan memperdalam pemahaman siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Armidi, 2022), bahwa model TGT dapat mengajarkan rasa kebersamaan, saling menghargai sesama anggota kelompok serta terbukti terdapat keberhasilan dan terjadi kenaikan hasil belajar yang dialami oleh siswa sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

Hasil belajar bukan hanya dipengaruhi oleh penerapan model TGT, tetapi juga oleh dukungan yang diperoleh dari media Bingo Silaku yang digunakan oleh guru. Menurut (Tyan, 2019), permainan bingo mengikutsertakan kelompok dan berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi siswa saat belajar, memperkuat pemahaman mereka, serta mengasah keterampilan berpikir kritis sehingga memungkinkan mereka untuk mengenali kelebihan dan kekurangan materi. Di samping itu, aktivitas ini juga mengembangkan keterampilan komunikasi siswa dan menyediakan alat kontekstual yang mudah digunakan, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang memungkinkan hasil belajar siswa tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, hasil pembelajaran dalam pendidikan Pancasila dapat ditingkatkan melalui penerapan metode TGT dengan bantuan media Bingo Silaku, dan indikator keberhasilan dapat tercapai. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan metode TGT tidak hanya menyoroti siswa berprestasi, tetapi juga mendorong siswa dengan kemampuan akademik di bawah rata-rata untuk berpartisipasi secara aktif dan memegang peranan penting dalam kelompok. Sehingga dapat membangun rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota, serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar mata pelajaran Pancasila melalui implementasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan menggunakan media Bingo Silaku. Peneliti telah menerapkan model TGT dengan media Bingo Silaku sesuai dengan prosedur pembelajaran yang dirancang untuk melatih siswa berkolaborasi saat berdiskusi dengan teman sekelompok, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, aman, kreatif, dan mudah digunakan secara mandiri oleh siswa, yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

Dari penerapan tindakan yang dilakukan dari siklus I hingga siklus III, peneliti telah mendapatkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, persentase pemahaman kognitif siswa terkait pendidikan Pancasila tercatat mencapai 42,3%. Kemudian, pada siklus II, persentase itu naik menjadi 73%. Akhirnya, pada siklus III, prosentase pencapaian belajar mencapai 88,4%.

Daftar Pustaka

- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, dan P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6, 214–220.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Eduvation and Development*, 8, 468.
- Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Alfiani, dan L. B. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 26.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS IV SDN KELAPA DUA 06 PAGI JAKARTA BARAT. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Kunandar. (2013). *Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nita Mustika Sari, Siti Masfuah, dan S. D. A. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6, 220.
- Pratama, A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(22), 2.1832.189.
- Renanda Wahyu Wardna, Lovika Ardana Riswari, dan L. K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 21.
- Rohita. (2016). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis untuk Mahasiswa dan Guru. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1), 1689– 1699. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Chttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Chttp://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Septianingsih, R., Aryana, M., Putra Winata, B., & Kurniawati, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pembelajaran IPAPesawat Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 556–562. <https://doi.org/10.5281/zenodo>
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137.
- Suhartin, S. (2017). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE TALKING STICK PADA SISWA SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v3i1.286>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Tampubolon, M. S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: untuk pengembangan Profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan S. H. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 72.