

Peningkatan Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui *Teams Games* Tournament Berbantuan Uno Balok

Muhamad Arifin*, Choirul Huda

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ppg.muhamadarifin45@program.belajar.id*

Abstract: The purpose of this study was to determine the increase in students' understanding of learning, especially in Pancasila education lessons in class V -A SDN Sukun 3 Malang in 2023/2024 using the Teams Games tournament learning method assisted by Uno Balok media. The subject of the research subjected to action is Class V-A students with 27 students, the subject of the action is the students. Data collection methods using written tests, data analysis techniques used using quantitative research techniques. Data were analyzed by descriptive percentage. The results showed that students' understanding through learning outcomes had progressed from cycle I with an average score that increased from 65.18% to 84.81% or by 23.69% progress. Thus it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament model assisted by the Uno block game can increase students' understanding of learning in Pancasila education lessons in class V SDN Sukun 3 Malang.

Keywords: Understanding Learning Outcomes, TGT, Uno Blocks

Abstrak: pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar peserta didik khususnya di pelajaran pendidikan pancasil di kelas V -A SDN Sukun 3 Malang tahun 2023/2024 menggunakan metode pembelajaran Teams Games tournament berbantuan media Uno Balok. Subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa Kelas V-A dengan siswa yang berjumlah 27 siswa, subjek pelaku tindakan yaitu peserta didik. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes tulis, Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan teknik penelitian kuantitatis. Data dianalisis secara persentase deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik melalui hasil belajar sudah mengalami kemajuan dari siklus I dengan rata-rata skor yang meningkat dari 65,18% menjadi 84,81% atau sebesar kemajuan 23,69%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament berbantuan permainan Uno balok dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN sukun 3 Malang

Kata kunci: Pemahaman Hasil Belajar, TGT, Uno Balok

Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan bisa diartikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan menjaga nilai-nilai tinggi yang berasal dari budaya Indonesia.

Harapannya, hal ini dapat tercermin dalam tindakan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di konteks Indonesia (Darmadi, 2013). Pendidikan kewarganegaraan disusun menjadi mata pelajaran yang menekankan pada kebutuhan dan pengalaman belajar dalam berbagai perilaku yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi pedoman kehidupan warga negara dalam kehidupan sosial, nasional, dan internasional (Juliardi 2015).

Pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui kerjasama antara guru dan peserta didik, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Persepsi ini sejalan dengan pandangan Trianto. (2011). Efek belajar adalah suatu hasil berguna yang diperoleh

setelah melaksanakan suatu proses belajar mengajar. Efektivitas pengajaran dalam proses interaksi belajar yang baik mencakup segala upaya untuk mendorong belajar peserta didik.

Pada anak usia SD, stimulasi yang dapat diberikan kepada anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah melalui media permainan Uno balok. Widiyanto, dkk (2017) Uno balok merupakan permainan Uno yang terdiri dari balok-balok berisi angka. Berdasarkan dari hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sukun 3 Malang perkembangan kognitifnya belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya, terutama dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik. Hambatan yang sering ditemui oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu penerapan metode dan media yang tepat digunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak.

UNO balok adalah permainan asli Uno balok menara yaitu "Jenga". Antar kelompok bergiliran menarik balok yang berbeda berwarna dari menara dan menempatkan mereka di atas itu sesuai dengan aturan permainan. Permainan berakhir ketika seseorang membuat jatuhnya menara. Uno balok diterbitkan oleh perusahaan mainan Mattel pada tahun 1999. Sebuah permainan dari Uno balok berlangsung sekitar 20 menit untuk bermain dari awal sampai akhir dan dianjurkan untuk usia 7 tahun ke atas. Prinsip permainan ini adalah menyamakan angka. Permainan ini lebih menarik dan asyik untuk dimainkan karena terdapat action figure yang mempunyai aturan khusus saat dimainkan (Larasati & Prihatnani, 2018).

Tujuan kegiatan belajar adalah untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak upaya yang Anda lakukan untuk belajar, semakin banyak dan lebih baik perubahan yang akan Anda capai (Slameto, 2013). Jika tujuan pembelajaran tercapai dan ada perubahan positif lebih lanjut pada peserta didik, kita dapat mengharapkan peningkatan kinerja akademik.

Hasil penelitian Harjani (2013). menunjukkan bahwa model pembelajaran teams game tournament (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran numbered heads together (NHT) dan model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kurniasari (2017) dalam artikelnya di jurnal Al-Jabar memperkuat penelitian Santi bahwa penggunaan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan model pembelajaran NHT. Selain itu, siswa dengan kemampuan penalaran matematis tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa berkemampuan matematis rendah.

Menggunakan balok-balok kayu yang disusun seperti menara, uno stacko merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang berpikir strategis, mengasah ingatan juga meningkatkan konsentrasi. Permainan menggunakan balok susun akan memberi efek yang baik karena permainan tersebut membuat siswa lebih tertarik dan antusias, (Hedberg : 2010).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research) kolaboratif (PTKK), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas bersama guru. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki peningkatan kualitas pembelajaran, PTK berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Pada tahap perencanaan, dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas serta pengumpulan dokumentasi berupa hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, berdiskusi dengan guru kelas dan guru pamong yang merupakan observer untuk menentukan tindakan perbaikan dan merancang perangkat pelaksanaan pembelajaran. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan menerapkan modul ajar yang sudah disusun dengan menggunakan Materi Jari Diri dan Lingkungannya Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Sukun 3 Malang Melalui Media Permainan Uno Balok dengan sintaks: 1) penyampaian tujuan pembelajaran; 2) menyajikan informasi; 3) organisasi peserta didik; 4) bimbingan kelompok belajar; 5) rekognisi. Tahap pelaksanaan dilakukan selama 2 siklus. Sesuai dengan model penelitian yang digunakan, maka tahap pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan observer yaitu guru wali kelas V. Hasil dari pengamatan tersebut dicatat pada instrumen pengamatan perilaku motivasi peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti bersama dengan observer melakukan analisis dan evaluasi hasil dari pengamatan. Apabila terdapat kelemahan dalam pengamatan, maka akan diperbaiki dengan tindakan pembelajaran selanjutnya.

2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A SDN Sukun 3 berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 siswa laki – laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas V memiliki karakteristik yaitu berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas VB SDN Sukun 3 Kota Malang, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 selama bulan April 2024.

2.2 Teknik Analisis Data

Data diperoleh pada penelitian ini berasal dari lembar observasi. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.

Tabel 1. Indikator Capaian Hasil Belajar Peserta Didik	
Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi

51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2017)

Indikator keberhasilan di dalam pelaksanaan penelitian ini dipandang berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu dengan hasil belajar yang telah dilakukan serta keaktifan belajar siswa melalui penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media permainan uno balok Kelas V di SD Negeri sukun 3 dengan persentase mencapai 80% (berkriteria tinggi) dari 28 siswa, Penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

Rumus menghitung rata-rata kelas

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Nilai peserta didik}}{\text{Banyak peserta didik}}$$

Menghitung persentase kelas dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik}}{\text{Banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian yaitu : 1) tes hasil belajar rata-rata kelas sekurang-kurangnya 75, dan 2) presentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 80% (minimal 80% peserta didik yang memperoleh skor lebih dari KKM yaitu 75).

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran pada siklus pertama diawali dengan perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar kelas v Bab 3 topik jati diri dan lingkunganku dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, peneliti juga menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal evaluasi, dan media pembelajaran berupa permainan Uno Balok. Pada pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan sesuai sintaks model TGT yaitu; (1) penyajian kelas; (2) bermain dalam kelompok (teams); (3) permainan (games); pertandingan (tournament); penghargaan (recognition).

Pada tahap pelaksanaan, peneliti sebagai pelaksana rencana pembelajaran dan guru kelas lain sebagai observer untuk mengobservasi aspek pemahaman melalui lembar observasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Dari pelaksanaan siklus 1, aspek pemahaman tergolong masih dalam kategori sedang berdasarkan indikator capaian motivasi. Sedangkan, target penelitian adalah pada skala 74% - 100%, yaitu skala kategori tinggi. Maka, peneliti bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui kekurangan pada saat pembelajaran.

Dari hasil refleksi, ditemukan bahwa pengkondisian kelas masih belum maksimal dan media yang digunakan kurang bisa menjangkau semua peserta didik, sehingga masih terjadi hal yang membuat kelas tidak efektif, seperti berebut tempat untuk melihat temannya bermain, pion dan kertas soal yang kadang hilang kemudian harus mencari terlebih dahulu. Jadi, perlu perbaikan pada proses pembelajaran serta media agar lebih efektif digunakan.

Pada siklus yang kedua, model TGT yang digunakan didukung dengan media Uno balok yang sudah di praktikkan dan sudah melalui perbaikan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan sintaks yang disesuaikan dengan media Uno balok, yaitu; (1) guru menyajikan materi dan menjelaskan konsep permainan (penyajian kelas); (2) peserta didik dibagi ke dalam kelompok besar (teams); (3) kelompok bermain secara bergantian sesuai urutan (games); kelompok berdiskusi tentang soal yang didapatkan pada petak dimana ia berhenti (tournament); (4) pengumuman pemenang (team rekognisi); dan (5) penguatan dari guru.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan Uno Balok ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V-A pada mata pelajaran IPAS dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila topik 3 Jati diri dan lingkunganku. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis pada siklus I dan siklus II. Rincian data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

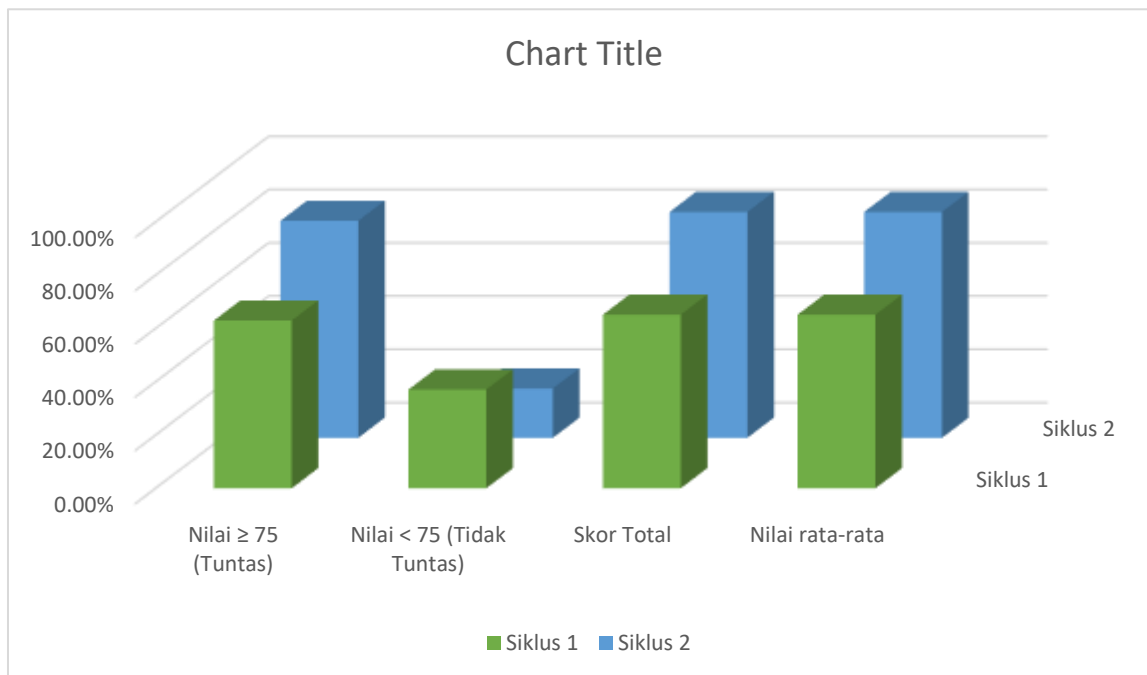
Tabel 2 Hasil Penelitian

Hasil Penelitian	Siklus 1		Siklus 2	
	Hasil	Persentase	Hasil	Persentase
Nilai \geq 75 (Tuntas)	17 siswa	62,96 %	22 siswa	81,48 %
Nilai < 75 (Tidak Tuntas)	10 siswa	37,03 %	5 siswa	18,51 %
Skor Total	1760	65,18 %	2290	84,81 %
Skor Maksimal Individu	100	100 %	100	100 %
Skor Maksimal Kelas	2700	100 %	2700	100 %
Nilai rata-rata	65,18 %	65,18 %	84,81 %	84,81 %

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus I dari 27 peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 10 peserta didik (38,46%) dan peserta didik yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 16 peserta didik (61,54%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,65.

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 86,92 sebanyak 22 peserta didik (84,61%) mencapai nilai KKM dan sebanyak 4 peserta didik (15,38%) tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan dari Tabel 1 peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V-A pada siklus I dan siklus II tersebut, dapat digambarkan pada diagram berikut.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik di kelas IIB SDN Sukun 3 Malang sesuai dengan tahap-tahap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Uno Balok dapat meningkatkan pemahaman hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada siklus dalam kategori rendah (37%), siklus I dalam kategori sedang (57,4%) dan pada siklus II dalam kategori tinggi (82,4%) dengan peningkatan sebesar 25%.

Daftar Rujukan

- Darmadi, H. (2013). Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Bandung: Alfabeta
- Juliardi, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2): 124-25
- Trianto. (2011). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Trianto. 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Widiyanto, A., Sujarwanto, E., & Prihaningtyas, S. (2018, October). Analisis Pemahaman Konsep Peserta Didik dengan Instrumen Four Tier Diagnostic Test pada Materi Gelombang Mekanik. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin (Vol. 1, pp. 138-146)*.
- Karlingga, K. (2018). Peranan FSPMI Dalam Hubungan Industrial di Kabupaten Bekasi Tahun 1999-2012: Aksi Tutup Jalan Tol 27 Januari 2012 (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).

- Khasanah, U., & Suparman, M. A. (2022). Model pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini menggunakan big book: Konsep dan aplikasinya. Prenada Media.
- Larasati, Mitchella Sinta, and Erlina Prihatnani. "Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko balok Hitung)." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.2 (2018).
- Slameto, A. A., Utami, E., & Pangera, A. A. (2013). Penerapan Zachman Framework Dalam Merancang Sistem Pelaporan Kerusakan Komputer. *Semnasteknomedia Online*, 1(1), 17-27.
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19-27.
- Harjani, Santi. 2013. Perbandingan Pembelajaran TGT dan NHT dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Negeri 3 Columadu Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hedberg, Karl. 2010. *Authentic Games in The Classroom An Approach to Teaching Grammar to Young Learners* (<https://www.usp.ac.jp>>2010-I- Hedberg diunduh 25 Februari 2019).