

PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT

Nur Indah Setiyani¹, Sunarto², Subiyanto³

¹Bidang Studi PPKn, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²PPKn, SMP Negeri 3 Tegal, Jl. Yos Sudarso 25, Tegalsari, Kec. Tegal Barat, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52111 Indonesia.

³PPKn, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail: nurindahsetiyani@gmail.com, Telp: 085713666331

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian terdiri dari *posttest* dan lembar observasi. Teknik analisis data dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Indikator minat belajar berupa perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Sedangkan indikator keberhasilan apabila melebihi 75%. Hasil penelitian menunjukkan pada minat belajar meningkat dari 44% di kondisi awal, menjadi 65% di Siklus 1, dan 89% di Siklus II. Sedangkan hasil belajar meningkat dari 47% di kondisi awal, menjadi 73% di Siklus I, dan 87% di Siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : minat belajar, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, kooperatif, TGT.

INCREASING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION LESSONS WITH THE TGT TYPE COOPERATIVE MODEL

Abstract

This research was conducted to describe the increase in interest and learning outcomes of class VII D students at SMP Negeri 3 Tegal in the Pancasila Education subject using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. Collecting data in this study using observation techniques, tests, documentation, and interviews. The research instrument consisted of posttest and observation sheets. Data analysis techniques with quantitative and qualitative analysis. Indicators of interest in learning are feelings of pleasure, involvement, interest, and attention. While the indicator of success if it exceeds 75%. The results showed that interest in learning increased from 44% in the initial conditions to 65% in Cycle 1 and 89% in Cycle II. While learning outcomes increased from 47% in the initial conditions, to 73% in Cycle I, and 87% in Cycle II. This proves that the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can increase the interest and learning outcomes of class VII D students at SMP Negeri 3 Tegal in the subject of Pancasila Education.

Keywords: interest in learning, learning outcomes, Pancasila Education, cooperative, TGT.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai salah satu ilmu yang diajarkan di Indonesia sangat relevan dengan upaya melestarikan identitas manusia Indonesia. Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, PPKn telah berubah menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki empat elemen utama yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Empat elemen tersebut antara lain Pancasila, UUD NRI 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Urgensi Pendidikan Pancasila untuk membentuk generasi muda yang unggul dan nasionalis sangat penting, akan tetapi pada praktiknya masih ditemukan minat yang rendah terhadap mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi pada kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal, ditemukan peserta didik yang memiliki minat dan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya minat peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mulai dari materi yang padat dan sulit untuk dipahami hingga jadwal mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII D yang selalu berada pada jam terakhir, dimana pada jam tersebut peserta didik mulai merasa jenuh dan mengantuk. Kondisi tersebut berdampak pada antusiasme, ketertarikan, dan partisipasi peserta didik yang rendah pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan, kondisi awal minat belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal hanya 44% atau termasuk dalam kriteria sangat rendah.

Rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai ulangan tengah semester, hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal masih kurang, dimana hanya 17% dari jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 . Persentase tersebut menunjukkan bahwa hanya ada 5 peserta didik yang tuntas dari jumlah total 30 peserta didik. Selain dari data nilai ulangan tengah semester, Peneliti juga mengadakan *pretest* sebelum tindakan kelas dilakukan. Berdasarkan *pretest* tersebut persentase peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 hanya 47% dari 30 peserta didik, persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat kurang.

Faktor yang memengaruhi rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berasal dari peserta didik. Faktor lain yang memengaruhi yaitu aktivitas belajar yang dilakukan. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas VII D, aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan masih monoton yaitu dengan ceramah dan pemberian tugas. Maka dari itu, perlu dilakukan inovasi dalam aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan agar dapat menarik minat peserta didik. Dalam hal ini peneliti merancang pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan kesenangan dan

ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran. Melalui turnamen dalam pembelajaran juga akan meningkatkan jiwa berkompetisi peserta didik yang akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Metode ini menghilangkan suasana belajar yang monoton ataupun membosankan sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan. Berkenaan dengan hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Turnament (TGT)*”

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus penelitian yang akan diukur antara lain minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ada empat indikator yang akan diukur dalam minat belajar, yaitu perasaan senang (peserta didik menunjukkan ekspresi wajah senang atau tidak menunjukkan ekspresi bosan saat mengikuti pembelajaran), keterlibatan (peserta didik aktif dalam berdiskusi dan berkontribusi saat kegiatan berkelompok atau menjawab pertanyaan guru), ketertarikan (peserta didik bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran), dan perhatian (peserta didik tidak gaduh atau tidak bermain sendiri pada saat pembelajaran berlangsung). Sedangkan hasil belajar yang diukur berupa hasil belajar ranah kognitif mulai dari level C1, C2, dan C3.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Obyek tindakan penelitian menggunakan dua variabel yaitu dari ranah afektif (minat belajar) dan kognitif (hasil belajar). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Tegal yang berlokasi di Jalan Yos Sudarso No. 25, Tegalsari, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah pada bulan Maret 2023 sampai Mei 2023. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal yang terdiri dari 30 peserta didik.

Peneliti mengadaptasi desain penelitian dari Kemmis dan Taggart dimana tindakan kelas dilakukan dalam beberapa siklus. Terdapat empat tahap dalam setiap siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Instrumen tes terdiri dari soal *pretest*, *posttest* Siklus I, dan *posttest* Siklus II yang disusun mulai dari level C1 hingga C3. Sedangkan lembar observasi terdiri dari lembar untuk mengamati aktivitas guru dan respon peserta didik pada indikator minat belajar. Selain itu untuk mendapatkan validitas data, peneliti juga menambahkan pedoman wawancara untuk guru dan peserta didik dalam instrumen penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif berasal dari hasil posttest diakhir siklus dan lembar observasi indikator minat belajar yang kemudian diolah menggunakan rumus statistik sederhana. Dalam menganalisis minat belajar peserta didik peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keberhasilan

f = frekuensi peserta didik pada indikator

n = jumlah peserta didik

Sedangkan dalam menganalisis hasil belajar peneliti terlebih dahulu mencari skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Selanjutnya untuk menghitung persentase peserta didik yang tuntas, peneliti menggunakan rumus:

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

Minat belajar peserta didik yang telah dianalisis kemudian diidentifikasi ke dalam kriteria berikut:

Interval	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat tinggi
70 % - 79 %	Tinggi
60 % - 69 %	Cukup
50 % - 59 %	Rendah
0 % - 49 %	Sangat rendah

Sedangkan hasil belajar peserta didik yang telah dianalisis kemudian diidentifikasi ke dalam kriteria berikut:

Interval	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat baik
70 % - 79 %	Baik

60 % - 69 %	Cukup
50% - 59 %	Kurang
0% - 49%	Sangat kurang

Selanjutnya untuk analisis data kualitatif berasal dari hasil observasi dan wawancara yang dideskripsikan. Analisis tersebut untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah dilakukan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pra tindakan berupa observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kondisi peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui observasi dan pengumpulan data, peneliti dapat mengetahui variabel apa saja yang bermasalah dan perlu untuk dilakukan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII D, kondisi awal yang terjadi pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sangat rendah. Indikator yang menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik kelas VII D terdiri dari beberapa hal seperti ekspresi wajah yang lesu; tidak fokus terhadap pembelajaran; tidak semangat mengikuti setiap aktivitas pembelajaran; tidak tertarik mengerjakan LKPD; tidak merasa senang dalam belajar; gaduh dan bermain sendiri di kelas; serta pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi awal minat peserta didik kelas VII D tertuang dalam tabel berikut:

Tabel 1. Minat Belajar Peserta Didik Pada Kondisi Awal

No.	Indikator Minat Belajar	Jumlah Peserta Didik		Jumlah (%)
		+	-	
1.	Perasaan senang: menunjukkan ekspresi wajah senang atau tidak menunjukkan ekspresi bosan saat mengikuti pembelajaran.	14	16	30
		47%	53%	100%
2.	Keterlibatan: aktif dalam berdiskusi dan berkontribusi saat kegiatan berkelompok atau menjawab pertanyaan guru.	13	17	30
		43%	57%	100%
3.	Ketertarikan: bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.	14	16	30
		47%	53%	100%
4.	Perhatian: tidak gaduh atau tidak bermain sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.	12	18	30
		40%	60%	100%

Berdasarkan Tabel 1 di atas terlihat pada indikator perasaan senang hanya memperoleh persentase 47% dari jumlah peserta didik, 43% pada indikator keterlibatan, 47% pada indikator ketertarikan, dan 40% pada indikator perhatian. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase rata-rata minat belajar masih 44% atau termasuk dalam kriteria sangat rendah. Penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal telah dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana dalam 2 siklus tersebut masing-masing dilakukan selama 2 pertemuan. Selama 2 siklus tindakan kelas terjadi peningkatan minat belajar. Peningkatan pada indikator minat belajar peserta didik dapat dilihat dalam tabel perbandingan berikut:

Tabel 2. Perbandingan Peningkatan pada Indikator Minat Belajar

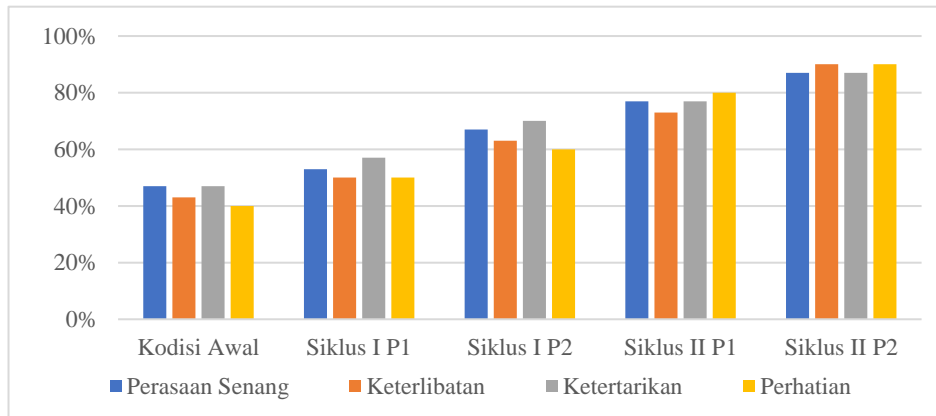
Indikator	Kondisi Awal	Siklus I P1	Siklus I P2	Siklus II P1	Siklus II P2
Perasaan Senang	47%	53%	67%	77%	87%
Keterlibatan	43%	50%	63%	73%	90%
Ketertarikan	47%	57%	70%	77%	87%
Perhatian	40%	50%	60%	80%	90%

Berdasarkan Tabel 2 di atas diketahui terdapat peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap indikator. Pada indikator perasaan senang, persentase peserta didik yang menunjukkan ekspresi wajah senang atau tidak menunjukkan ekspresi bosan saat mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan secara progresif yaitu dari kondisi awal 47%, Siklus I pertemuan 1 meningkat 53%, Siklus I pertemuan 2 meningkat 67%, Siklus II pertemuan 1 meningkat 77%, dan Siklus II pertemuan 2 meningkat 87%.

Pada indikator keterlibatan, persentase peserta didik yang aktif dalam berdiskusi dan berkontribusi saat kegiatan berkelompok atau menjawab pertanyaan guru mengalami peningkatan secara progresif yaitu dari kondisi awal 43%, Siklus I pertemuan 1 meningkat 50%, Siklus I pertemuan 2 meningkat 63%, Siklus II pertemuan 1 meningkat 73%, dan Siklus II pertemuan 2 meningkat 90%.

Pada indikator ketertarikan, persentase peserta didik yang bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan secara progresif yaitu dari kondisi awal 47%, Siklus I pertemuan 1 meningkat 57%, Siklus I pertemuan 2 meningkat 70%, Siklus II pertemuan 1 meningkat 77%, dan Siklus II pertemuan 2 meningkat 87%.

Sedangkan pada indikator perhatian, persentase peserta didik yang tidak gaduh atau tidak bermain sendiri pada saat pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan secara progresif yaitu dari kondisi awal 40%, Siklus I pertemuan 1 meningkat 50%, Siklus I pertemuan 2 meningkat 60%, Siklus II pertemuan 1 meningkat 80%, dan Siklus II pertemuan 2 meningkat 90%. Perbandingan peningkatan indikator minat belajar dapat dilihat pada gambar berikut:



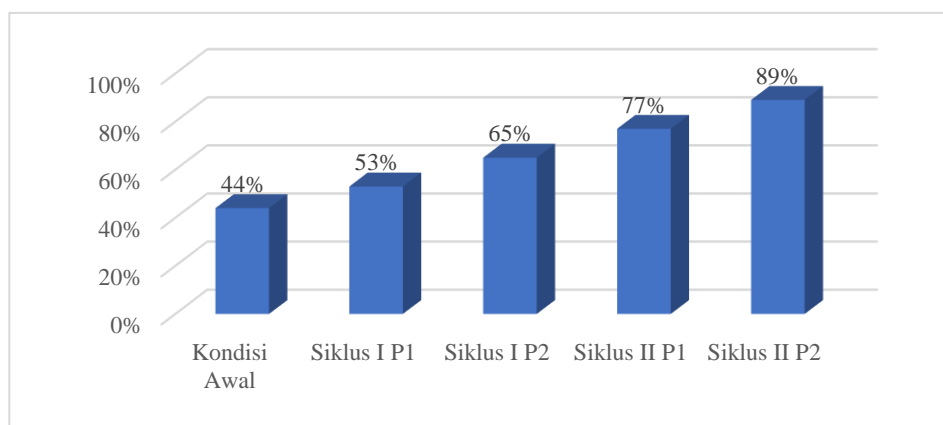
Gambar 1. Grafik Perbandingan Peningkatan Indikator Minat Belajar

Analisis juga dilakukan untuk mengetahui rata-rata persentase minat belajar peserta didik pada semua indikator dari kondisi awal hingga Siklus II pertemuan 2. Perbandingan rata-rata persentase minat belajar peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Persentase Minat Belajar

Indikator	Kondisi Awal	Siklus I P1	Siklus 1 P2	Siklus II P1	Siklus II P2
Perasaan Senang	47%	53%	67%	77%	87%
Keterlibatan	43%	50%	63%	73%	90%
Ketertarikan	47%	57%	70%	77%	87%
Perhatian	40%	50%	60%	80%	90%
Rata-Rata	44%	53%	65%	77%	89%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, rata-rata persentase minat belajar peserta didik terus meningkat dari kondisi awal hingga Siklus II pertemuan 2. Kenaikan dialami secara progresif, dimana pada kondisi awal meningkat menjadi 53% pada Siklus I pertemuan 1, 65% pada Siklus I pertemuan 2, 77% Siklus II pertemuan 1, dan 89% Siklus II pertemuan 2. Untuk lebih jelasnya, perbandingan rata-rata persentase minat belajar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata Persentase Minat Belajar

Pada Gambar 2 di atas, minat belajar peserta didik terlihat mengalami peningkatan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan tercapainya indikator keberhasilan dimana persentase minat belajar lebih dari 75%, maka penelitian tindakan ini berakhir pada Siklus II dengan persentase minat belajar sebesar 89%.

Penelitian tindakan kelas ini juga dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Studi dokumentasi dan pengambilan data telah dilakukan untuk mengetahui kondisi awal yang berkaitan dengan hasil belajar (aspek kognitif) peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data nilai peserta didik. Berdasarkan data nilai ulangan tengah semester, persentase peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 hanya 17%, artinya dari 30 peserta didik hanya ada 5 peserta didik yang tuntas. Selain studi dokumentasi, peneliti juga memberikan *pretest* pada peserta didik. *Pretest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan level kognitif dari C1 hingga C3. Melalui *pretest* ini peneliti dapat mendapatkan konfirmasi terkait kondisi awal hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan tabel hasil belajar peserta didik pada kondisi awal:

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kondisi Awal

Hasil Belajar	Kondisi Awal
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	55
Rata-Rata Nilai	70,17
Tuntas	14
Belum Tuntas	16
Persentase Nilai ≥ 75	47%
Persentase Nilai < 75	53%

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi awal hasil belajar peserta didik kelas VII D termasuk dalam kriteria sangat kurang. Hal tersebut karena persentase nilai ≥ 75 hanya mencapai 47% dari jumlah peserta didik. Dengan kata lain dari 30 peserta didik, hanya terdapat 14 peserta didik yang tuntas.

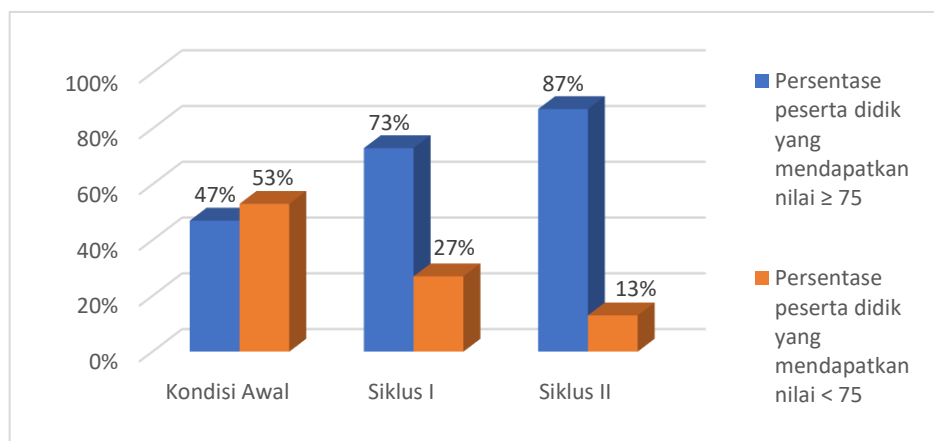
Setelah tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar pada penelitian ini diukur dengan *posttest* pada setiap akhir siklus. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII D dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Antarsiklus

Ketuntasan	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Tuntas (≥ 75)	14	47%	22	73%	26	87%
Belum Tuntas (< 75)	16	53%	8	27%	4	13%
Rata-Rata	70,17		78,17		85,00	

Berdasarkan Tabel 5 di atas diketahui terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Rata-rata nilai pada kondisi awal 70,17 meningkat menjadi 78,17 pada Siklus I, dan 85,00 pada Siklus II. Jumlah peserta didik yang tuntas juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal hanya ada 14 peserta didik yang tuntas, kemudian meningkat menjadi 22 peserta didik pada Siklus I, dan 26 peserta didik pada Siklus II. Sedangkan persentase peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 juga meningkat, yang awalnya hanya 47% meningkat menjadi 73% pada Siklus I, dan 87% pada Siklus II.

Untuk lebih jelasnya, perbandingan hasil belajar antarsiklus dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Persentase Hasil Belajar Antarsiklus

Pada Gambar 3 di atas, hasil belajar peserta didik terlihat mengalami peningkatan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan tercapainya indikator keberhasilan dimana persentase hasil belajar lebih dari 75%, maka penelitian tindakan ini berakhir pada Siklus II dengan persentase hasil belajar sebesar 87%.

b. Pembahasan

Antara minat belajar dan hasil belajar saling berkaitan satu sama lain. Ketika seseorang memiliki minat tinggi pada suatu subjek atau topik, mereka cenderung mempunyai motivasi untuk belajar serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Minat belajar yang kuat dapat menjadi sumber motivasi intrinsik yang memacu peserta didik untuk belajar lebih dalam, mencari informasi tambahan, dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

Ketika minat belajar tinggi, peserta didik biasanya lebih fokus dan terlibat dalam materi pembelajaran. Mereka lebih cenderung mencari peluang untuk belajar di luar waktu pelajaran, melakukan riset tambahan, dan berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan terkait. Semua ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan memperluas pengetahuan mereka dalam subjek yang diminati.

Sebagai hasilnya, peserta didik dengan minat belajar tinggi biasanya mencapai hasil belajar yang lebih baik. Mereka memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengingat informasi, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam subjek yang diminati. Minat belajar yang kuat juga dapat membantu mengatasi hambatan atau kesulitan dalam belajar, karena peserta didik akan lebih termotivasi untuk mencari solusi dan terus berusaha.

Pada tahap pra tindakan yang diberikan *pretest* kepada 30 peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal, diperoleh persentase peserta didik yang dapat mencapai memperoleh nilai ≥ 75 hanya 47%, sedangkan 53% lainnya memperoleh nilai < 75 . Artinya hasil belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat kurang. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik yang rendah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran, persentase minat belajar peserta didik hanya 44% atau termasuk dalam kriteria sangat rendah. Hal tersebut membuat peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah berjalan dengan baik. Pada Siklus I terjadi peningkatan rata-rata persentase minat dan hasil belajar. Minat belajar peserta didik meningkat sebesar 21% yaitu menjadi 65% dari kondisi awal yang hanya 44%. Sementara pada variabel hasil belajar, peningkatan terjadi sebesar 26% yaitu dari 47% menjadi 73%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus I memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Alasan mengapa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik antara lain karena peserta didik lebih dilibatkan dalam pembelajaran seperti pada saat berkelompok. Peserta didik akan merasa lebih termotivasi karena terlibat aktif dalam diskusi, permainan, dan kompetisi antar tim. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik dapat berdiskusi, berkolaborasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. Model ini juga menghadirkan suasana belajar yang positif dan meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga mendorong peserta didik untuk berbagi pengetahuan, pemahaman, dan strategi

dengan anggota tim mereka, yang dapat memperkaya pemahaman individu dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik berperan aktif dalam mencari dan menerapkan informasi yang relevan untuk menyelesaikan tugas atau pertanyaan dalam permainan. Hal ini memperkuat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran dan membantu mereka menghubungkan konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila dengan situasi nyata. Kompetisi sehat antar tim dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih baik. Mereka akan berusaha untuk menjadi tim terbaik dan mencapai hasil yang lebih baik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) membuat suasana kelas VII D menjadi lebih hidup. Peserta didik menunjukkan respon positif terhadap indikator minat belajar diantaranya peserta didik menunjukkan ekspresi wajah senang dan tidak menunjukkan ekspresi bosan saat mengikuti pembelajaran; aktif dalam berdiskusi dan berkontribusi saat kegiatan berkelompok atau menjawab pertanyaan guru; bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran; serta tidak gaduh atau bermain sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Indikator tersebut tidak langsung ditunjukkan oleh semua peserta didik. Akan tetapi secara progresif terlihat adanya peningkatan setelah tindakan diberikan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini dimodifikasi dengan mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Hal yang dimodifikasi antara lain pada bagian turnamen. Pada penelitian ini, turnamen dilaksanakan secara bergantian antara permainan sederhana/manual dan dengan memanfaatkan platform digital. Pada Siklus I pertemuan 1, turnamen dilakukan dengan memanfaatkan platform *Quizizz*. Pada Siklus I pertemuan 2, turnamen dilakukan dengan melakukan permainan dadu dan amplop. Pada Siklus II pertemuan 1, turnamen dilakukan dengan pengurutan grup melalui platform *Wordwall*. Sedangkan pada siklus II pertemuan 2, turnamen dilakukan dengan permainan duel kartu pintar. Variasi turnamen ini telah terbukti dapat menarik perhatian peserta didik kelas VII D dan mengurangi terjadinya perasaan bosan terhadap model pembelajaran yang sama selama tindakan berlangsung.

Selama melakukan tindakan penelitian kelas, kendala yang dihadapi pada saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pengaturan waktu yang ketat, terlebih jam pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 3 Tegal menggunakan alokasi waktu 1JP dan 2JP. Hal tersebut membuat satu pertemuan dalam siklus terpotong dan harus dilanjutkan pada jadwal berikutnya. Padahal model pembelajaran ini melibatkan kegiatan permainan dan diskusi kelompok yang

membutuhkan waktu yang cukup banyak. Hal ini dapat membatasi jumlah materi yang dapat dicakup dalam satu sesi pembelajaran. Strategi untuk mengatasi kendala ini adalah dengan mengatur alokasi waktu untuk setiap langkah pembelajaran dan membagi materi menjadi bagian-bagian yang sesuai dengan waktu yang tersedia.

Kendala lain yang dirasakan pada saat tindakan adalah peserta didik kesulitan menjaga fokus dan keterlibatan dalam kelompok. Oleh karena itu guru terus memantau dan mengawasi serta mendampingi setiap kelompok. Selain itu guru juga memberikan arahan yang jelas sebelum memulai kegiatan, memfasilitasi diskusi dan refleksi kelompok, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk menjaga kualitas kerja kelompok. Melalui strategi dan perbaikan yang dilakukan dalam menghadapi kendala-kendala tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Siklus II dapat berjalan dengan baik.

Peningkatan minat dan hasil belajar kembali terjadi pada Siklus II. Minat belajar peserta didik pada Siklus II meningkat sebesar 24% yaitu menjadi 89% dari Siklus I yang hanya 65%. Sementara pada variabel hasil belajar, peningkatan terjadi sebesar 14% yaitu dari 73% menjadi 87%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan minat dan hasil belajar tidak terlepas dari peran guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dalam prosesnya, guru berperan penting dalam mendukung dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif, serta merespon kendala yang muncul untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di setiap siklus.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 3 Tegal. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meliputi; guru melakukan penyajian kelas dengan menjelaskan materi yang akan diajarkan; peserta didik dibagi ke dalam kelompok beranggotakan 3-5 orang; kelompok tersebut kemudian melakukan *team study* untuk mengeksplorasi materi dan mendiskusikan LKPD; antarkelompok kemudian melakukan turnamen sesuai dengan petunjuk guru; setelah itu guru menentukan kelompok pemenang dan memberikan penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan pada peningkatan minat belajar peserta didik pada Siklus I sebesar 21% dari kondisi awal 44% menjadi 65%. Sedangkan pada Siklus II, minat belajar peserta didik meningkat sebesar 24% dari 65% menjadi 89%.

Sedangkan untuk hasil belajar, aspek yang diteliti adalah hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar kognitif ditunjukkan dengan peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada Siklus I meningkat sebesar 26% dari kondisi awal 47%

menjadi 73%. Pada Siklus II peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 mengalami peningkatan sebesar 14% menjadi 87%. Nilai rata-rata pada Siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal 70,17 menjadi 78,17, kemudian pada Siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan lagi menjadi 85,00.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, model ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman mereka tentang nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila, serta mengembangkan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Budimansyah, D dan Budimansyah. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Internasional: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Widya Aksara Press
- Budiyanto, A. K. 2016. *SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press
- Cholisin. 2010. *Handout mata kuliah Ilmu Kewarganegaraan*
- Dale H. Schunk. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT.Indeks.
- Gudeva, L. K., Dimova, V., Daskalovska, N., & Trajkova, F. 2012. *Designing Descriptors of Learning Outcomes for Higher Education Qualification, Procedia Social and Behavioral Sciences*
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. 2014. *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude Towards School*. International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE), 1 (11), 73-100
- Lee, J., & Shute, V. J. 2010. *Personal and Social-Contextual Factors in K-12 Academic Performance: An Integrative Perspective on Student Learning*. Educational Psychologist, 45 (3), 185-202.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rotgans, J. I., & Schmidt, H. G. 2011. *Situational interest and academic achievement in the active-learning classroom*. Learning and Instruction, 21 (2011), 58-67
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wigfield, A., & Cambria, J. 2010. *Students' Achievement Values, Goal Orientations, and Interest: Definitions, Development, and Relations to Achievement Outcomes*. Developmental Review, 30 (2010), 1-35

PROFIL SINGKAT

Nur Indah Setiyani lahir di Banyumas, 28 Juli 1995. Pendidikan terakhir yaitu S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Semarang, lulus tahun 2020. Saat ini sedang menjalani Program Profesi Guru Prajabatan 2022 Gel 1 di Universitas Pancasakti Tegal.