



MEDIA BOLA PANCASILA DENGAN TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MEWUJUDKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Fendika Prastiyo

Sekolah Dasar Negeri Sepanjang 2 Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: fendikaprastiyo@gmail.com

Received: July 25, 2023

Accepted: November 28, 2023

Published: March 30, 2024

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1304>

Abstract

Research problems include learning outcomes that are less than the minimum completion criteria (KKM), strengthening the concept of Pancasila values which is still low, and learning that is less active, interactive and enjoyable. The aim of the research is to create active, interactive and fun learning and improve the learning outcomes of class VI students so that they achieve the KKM. Pancasila Ball (BOCA) is a learning prop that contains the values of Pancasila Principles. The learning model uses Team Games Tournament (TGT). The research method is Classroom Action Research (PTK) with 3 cycles, pre-cycle, cycle-1 and cycle-2. Research techniques use observation, written tests, surveys, and reflection sheets. The research was carried out in class 6B with a total of 29 students (15 boys and 14 girls). Student completion results increased in each cycle, namely, Pre-cycle 1 child (3%), Cycle-1: 8 children (28%), and Cycle-2: 21 children (72%). The results of the research state that the use of BOCA in learning Pancasila Values material for class VI SDN Panjang 2 can create active, interactive and fun learning and improve student learning outcomes by using Bola Pancasila Media (BOCA) with the Team Games Tournament (TGT) model.

Keywords: BOCA; Team Games Tournament; Pancasila Student Profile.

Abstrak

Masalah penelitian meliputi ketuntasan hasil belajar kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM), penguatan konsep nilai-nilai Pancasila masih rendah, dan pembelajaran yang kurang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Tujuan penelitian adalah menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI sehingga mencapai KKM. Bola Pancasila (BOCA) merupakan alat peraga pembelajaran yang berisi nilai-nilai Sila Pancasila. Model pembelajaran menggunakan Team Games Tournament (TGT). Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 3 siklus, prasiklus, siklus-1 dan siklus-2. Teknik penelitian menggunakan observasi, tes tulis, survei, dan Refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas 6B dengan jumlah 29 siswa (15 laki-laki dan 14 perempuan). Hasilnya, ketuntasan siswa mengalami kenaikan pada setiap siklus yaitu, prasiklus 1 anak (3%), Siklus-1: 8 anak (28%), dan siklus-2: 21 anak (72%). Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan BOCA dalam pembelajaran materi Nilai-nilai Sila Pancasila kelas VI SDN Sepanjang 2 dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Media Bola Pancasila (BOCA) dengan model Team Games Tournament (TGT).

Kata Kunci: BOCA; Team Games Tournament; Profil Pelajar Pancasila

A. Pendahuluan

Media merupakan alat perantara, medium untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Menurut Faturrahman (2008:42), media adalah alat untuk mengirim pesan moral. Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar anak, memperjelas konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata serta mempertajam daya serap anak terhadap materi (Usman, 2002:21).

Fungsi media pembelajaran adalah pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata, mempercepat proses penjelasan materi pembelajaran, mendorong siswa belajar mandiri, dan materi pembelajaran lebih terstandarisasi. Dengan menggunakan media, diharapkan peserta didik dihadapkan dengan benda-benda yang konkret/ nyata karena peserta didik sekolah dasar masih dalam tahap konkret (umur 7-12 tahun).

Bola Pancasila (BOCA) merupakan salah satu alat peraga permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang berguna untuk

meningkatkan daya pikir dan juga termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Anak-anak sangat menyukai belajar sambil bermain. Bagi anak, belajar sambil bermain ini adalah hal yang menyenangkan. Anak lebih suka bermain bebas tanpa ada tekanan. Menurut Marina (dalam Arsyad, 2019), media dikelompokkan dalam 2 bagian, yaitu media tradisional dan media berbasis komputer. Media tradisional mencakup media yang dapat dilihat dengan mata (visual), audio, film, televisi, buku bacaan, puzzles, permainan papan, peta dan lain-lain. Kelompok lain adalah media yang menggunakan permainan komputer. BOCA termasuk dalam media tradisional, yang mana media ini sangat mudah dibuat dan digunakan, seperti bola-bola warna-warni dengan ukuran kecil dan banner bekas.

Permainan Bola Pancasila (BOCA) terdapat aktivitas seperti melempar bola ke dalam lubang yang sudah diberi gambar sila-sila Pancasila dari Sila ke-1 sampai Sila ke-6. Aktivitas melempar bola merupakan jenis dari permainan bola kecil (Nugroho: 2021; Kuntarto et al., 2021). Permainan ini memerlukan kerjasama dengan teman sejawatnya untuk bisa saling berkolaborasi memegang banner untuk memasukkan BOCA ke lubang Sila.

Nilai-nilai juang dalam sejarah perumusan Pancasila adalah musyawarah, kerja keras, tanpa pamrih, menghargai pendapat, mufakat, keberanian, rela berkorban, dan mengutamakan persatuan (Winarno & Kusumawati, 2009:15). Sila 1: Ketuhanan Yang Maha Esa, mengandung nilai-nilai religius sebagai berikut: keyakinan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Widihastuti, 2008:17; Wardani et al., 20). Sila 2: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab mengandung nilai-nilai persamaan derajat, menghargai hak asasi manusia, solidaritas dan perdamaian (Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018:24). Sila 3: Persatuan Indonesia mengandung nilai-nilai: bekerja sama, rela berkorban dan bangga dan cinta tanah air (Irene et al., 2018:18). Sila 4 mengandung nilai-nilai kedaulatan, mengutamakan kepentingan negara, bermusyawarah serta hak dan kewajiban yang sama. Sila 5 mengandung nilai-nilai adil, menghormati hak, membantu, hemat serta menghargai karya orang lain.

Profil Pelajar Pancasila sesuai visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.

Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Keenam ciri tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Ada lima elemen kunci beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: (a) akhlak beragama, (b) akhlak pribadi, (c) akhlak kepada manusia, (d) akhlak kepada alam, dan (e) akhlak bernegara.

Berkebhinekaan global. Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen dan kunci kebhinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.

Bergotong royong. Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

Mandiri. Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari

mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.

Bernalar kritis. Pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir, dan mengambil keputusan.

Kreatif. Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Penggunaan media BOCA dengan model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Umar, 2021; Dede, 2021; Zulfa, 2021; Lastia, 2021). Model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan untuk melakukan pengembangan akan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan dengan menyeluruh pada suasana belajar yang menyenangkan serta kompetitif di dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selain meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan siswa menilai bahwa model pembelajaran TGT membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan efektif meningkatkan motivasi belajar materi pelajaran Elektronika Dasar (Masriatus *et al.*, 2021). Selain itu juga ditemukan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan pendidikan karakter gotong royong siswa melalui pembelajaran yang beregu. Proses pembelajaran dengan model TGT berbasis kearifan lokal trikaya parisudha dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa. (Yogik, 2019).

Sintak model *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan utama yaitu penyajian kelas, kelompok, game, turnamen, dan pemberian penghargaan (Nur, 2011).

Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Kelompok (*team*). Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Game. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

Turnamen. Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Apabila jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. *Reader 1* bertugas membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila

jawaban *reader 1, challenger 1, challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader1, challenger 2* menjadi *challenger 1, challenger 3* menjadi *challenger 2, reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Penghargaan kelompok (*team recognise*). Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan masih jarang diterapkan oleh guru pada materi nilai-nilai Pancasila. Guru jarang menggunakan media pembelajaran terkait penerapan Pancasila dan lebih banyak menjelaskan dengan metode ceramah. Biasanya guru menggunakan buku paket. Bukan hanya cara metode ceramah yang jadi kendala, akan tetapi hasil belajar peserta didik dengan rerata kelas VI yakni 40, masih jauh dari KKM.

Berdasarkan masalah di atas, penulis berusaha membuat media BOCA dengan model TGT. BOCA merupakan alat peraga pembelajaran yang terbuat dari bola-bola warna-warni yang memuat nilai-nilai Pancasila sila ke-1, sila-2, sila ke-3, sila-4, dan sila ke-5. Peraga kedua yaitu banner yang dilubangi sejumlah 5 sila.

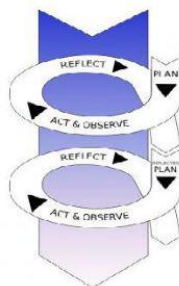
Tujuan penggunaan media BOCA dengan TGT adalah mengubah metode ceramah yang biasa diterapkan, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI sehingga mencapai KKM.

B. Metode

Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK Kemmis dan Taggart (Anugerah, 2019:56), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection*

(refleksi). Desain prosedur perbaikan pembelajaran diawali dengan studi pendahuluan meliputi identifikasi masalah, analisis masalah dan pengembangan alternatif tindakan kemudian dilanjutkan dengan langkah-langkah perbaikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, guru merancang perbaikan pembelajaran. Pelaksanaan PTK mencakup kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran dan pengamatan. Pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran (Tabrani ZA, 2014). Pada tahap refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.



Gambar 1. Model Kemmis & Taggart

Subyek dalam penelitian ini adalah kelas 6B dengan 29 peserta didik (15 laki-laki dan 14 perempuan). Penelitian dilaksanakan di SDN Sepanjang 2 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Teknik analisis data menggunakan observasi, tes hasil belajar, survei, dan lembar refleksi.

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar, observasi, survei, dan lembar refleksi. Analisis data dilakukan terhadap hasil tes hasil belajar, observasi, survei, dan lembar refleksi. Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tes hasil belajar dikatakan mencapai ketuntasan klasikal jika lebih dari 70%.

Observasi media BOCA dengan model TGT merupakan lembar pengamatan sikap yang memuat komponen Profil Pelajar Pancasila, yaitu Gotong royong dan bernalar kritis. Adapun aspek gotong royong yang ada dalam rubrik penilaian lembar observasi adalah menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dengan teman, menyampaikan hasil pekerjaan di depan kelas. Jika peserta didik memenuhi 1 aspek, ia mendapatkan skor 1. Jika peserta didik memenuhi 2 aspek, maka mendapatkan skor 2. Jika peserta didik memenuhi 3 aspek, ia mendapatkan skor 3. Jika peserta didik memenuhi 4 aspek, ia mendapatkan skor 4. Aspek berpikir kritis yang ada dalam rubrik penilaian lembar observasi adalah kolaborasi, peduli, berbagi, dan partisipasi aktif. Jika peserta didik memenuhi 1 aspek, maka mendapatkan skor 1. Jika peserta didik memenuhi 2 aspek, maka mendapatkan skor 2. Jika peserta didik memenuhi 3 aspek, maka mendapatkan skor 3. Jika peserta didik memenuhi 4 aspek, maka mendapatkan skor 4.

Survei media BOCA dengan model TGT merupakan lembar survei untuk peserta didik. Pertanyaan yang diajukan dalam survei adalah (1) Apakah Kalian dapat memahami materi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari menggunakan media BOCA? (2) Bagaimana tanggapan kalian tentang tampilan (gambar, warna, animasi, dll.) pada media BOCA? (3) Apakah media BOCA menarik bagi siswa? (4) Bagaimana menurut kalian soal-soal yang disajikan dalam media BOCA? (5) Apakah dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media BOCA bermanfaat bagi siswa? (6) Apakah ada kekurangan penyajian media BOCA? (7) Apakah materi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari menggunakan media BOCA sesuai dengan Kurikulum Merdeka/ Kurikulum 2013? (8) Apakah pengembangan media BOCA ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran? (9) Apakah pengembangan media BOCA ini memudahkan siswa memahami konsep nilai-nilai Pancasila? dan (10) Apakah penilaian kalian terhadap media BOCA?

Lembar refleksi media BOCA dengan TGT merupakan lembar Refleksi untuk peserta didik. Pertanyaan yang disajikan dalam lembar refleksi adalah (1) Apa yang kalian lakukan pada kegiatan tersebut? Pertanyaan ini untuk menanyakan peristiwa yang dialami peserta didik. (2) Bagaimana perasaan kalian ketika mempelajari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media BOCA? Pertanyaan ini untuk menanyakan perasaan yang dialami peserta didik. Pembelajaran apa yang kalian peroleh ketika mempelajari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media BOCA? Pertanyaan ini untuk menanyakan pembelajaran apa yang diperoleh peserta didik. Kendala-kendala apa yang kalian alami ketika mempelajari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media BOCA? Pertanyaan ini untuk menanyakan bagaimana peserta didik akan menerapkan apa yang dipelajarinya.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian media BOCA dengan Model TGT dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila sebagai berikut.

1. Hasil

Penggunaan media BOCA dengan model TGT dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila terdiri dari 3 siklus, yaitu prasiklus, siklus-1, dan siklus-2, Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Pada siklus 1, peneliti menyusun rencana pelaksanaan Pembelajaran dengan model TGT, lembar observasi, tes tulis, lembar survei analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media BOCA, dan lembar refleksi analisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media BOCA.

Pada tahap **Action (tindakan)**, melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT dalam Kegiatan belajar mengajar. Sintaks/langkah-langkah pembelajaran Model TGT adalah (1) Penyajian kelas. Guru menyajikan materi Nilai-nilai Pancasila di dalam kelas dengan tambahan

media PPT dan video pembelajaran di kelas dengan judul “Nilai-Nilai Pancasila di kelas VI”; (2) Kelompok (*team*). Guru membentuk 5 tim, dengan 1 kelompok 4-5 peserta didik; (3) *Game*, sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan aturan permainan dengan BOCA; (4) Turnamen, kelompok saling bertanding dengan durasi waktu 2 menit setiap kelompok; dan (5) Penghargaan kelompok (*team recognise*), kelompok yang paling banyak memasukkan lubang sila yang benar, maka akan menjadi pemenang.

Setelah melaksanakan pembelajaran di siklus 1, guru memberikan penilaian sumatif berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata siswa dengan sikap Gotong royong dan berpikir kritis sebesar 77%. Survei analisis terhadap media BOCA dengan model TGT sebesar 91%. Hasil refleksi menunjukkan hasil sebesar 90%.

Perencanaan pada siklus 2 hampir sama dengan siklus 1 yaitu menyusun RPP menggunakan model TGT dan mendesain BOCA, lembar observasi, tes tulis, lembar survei Analisis Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari menggunakan media BOCA, dan lembar refleksi Analisis Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari menggunakan media BOCA. Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan melakukan kegiatan Belajar mengajar menggunakan BOCA dengan model TGT.

Tujuan pembelajaran ada dua yaitu (a) setelah menyimak video pembelajaran yang dibagikan melalui *Classroom*, siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila beserta pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar dan (b) setelah menyimak video pembelajaran di *Google Classroom*, siswa mampu memberikan tiga contoh sila-sila yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sintaks/ langkah-langkah pembelajaran model TGT yaitu: (1) Penyajian kelas, guru menyajikan materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebelum melakukan permainan dengan media BOCA; (2) Kelompok (*team*), guru membentuk kelompok 3-5 kelompok dengan 3 guru; (3) *Game*, aturan permainan Media BOCA yaitu pemain terdiri dari 3 peserta didik, 2

(dua) pemain memegang banner sila, pemain-1 sebagai pelempar. Pemain-1 mengambil 1 bola Pancasila ke lubang banner Sila, kemudian 2 pemain yang lain menggerakkan banner sampai BOCA masuk dalam lubang banner dengan benar. Durasi permainan selama 2 menit. Tim yang lain membantu untuk sebagai *time keeper*/ penjaga waktu dan tim Skor; (4) Turnamen, permainan sudah bisa dilakukan setelah semua kelompok memahami aturan permainannya; (5) Penghargaan kelompok (*team recognise*), dari hasil permainan kelompok 3 yang memiliki skor yang paling tinggi yaitu 120. Guru melaksanakan penilaian sumatif setelah melaksanakan Siklus-2, yaitu 21 peserta didik yang tuntas.

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan dengan menggunakan media BOCA dengan model TGT. Lembar observasi media BOCA dengan Model TGT menunjukkan bahwa rata-rata siswa dengan sikap Gotong royong dan berpikir kritis sebesar 91%. Survei analisis terhadap media BOCA dengan Model TGT sebesar 93%.

Tahap refleksi diperoleh informasi bahwa siswa sangat baik dalam memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. lembar refleksi menunjukkan hasil sebesar 93%.



Gambar 2. Penyajian Materi



Gambar 3. Pembagian Kelompok



Gambar 4. Game dan Turnamen (kelompok 1)



Gambar 5. Game dan Turnamen (kelompok 2)

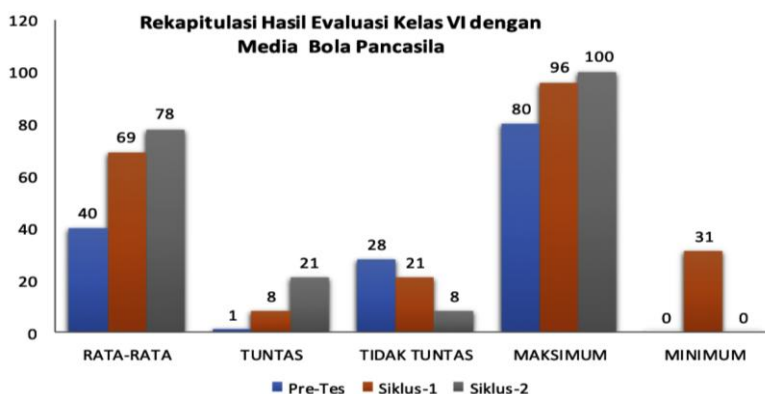


Gambar 6. Penghargaan/ reward

2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research Classroom*). Penelitian berlangsung 3 tahap, yaitu Prasiklus, siklus-1 dan siklus-2. Teknik penelitian berupa observasi, tes hasil belajar, survei, dan Refleksi.

Analisis butir soal evaluasi Media Bola Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Prasiklus, Siklus-1 dan siklus-2, sebagai berikut.



Gambar 7. Grafik Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kelas VI dengan Media Bola Pancasila

Berdasarkan grafik rekapitulasi hasil evaluasi kelas VI dengan Media BOCA dengan Model TGT diketahui rata-rata kelas nilai pada prasiklus (40), siklus-1 (60), dan siklus-2 (78). Ini menginformasikan bahwa nilai mengalami kenaikan setiap siklus sampai nilai mencapai KKM sebesar 60. Rata-rata kelas hasil evaluasi dari prasiklus ke siklus-1 dari 40 ke 60 mengalami kenaikan 20, sedangkan pada siklus-1 ke siklus-2 mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 18. Hal tersebut dikarenakan pada siklus-1 dan siklus-2 menggunakan media BOCA dengan Model TGT.

Ketuntasan siswa mengalami kenaikan pada setiap siklus yaitu, Prasiklus 1 anak (3%), Siklus-1 terdapat 8 anak (28%), dan siklus-2 terdapat 21 anak (72%). Pada prasiklus ke siklus-1, mengalami kenaikan sebesar 25% sedangkan pada siklus-1 ke siklus-2 mengalami kenaikan sebesar 48%, hal tersebut dikarenakan pada siklus-1 dan siklus-2 proses pembelajaran menggunakan media BOCA dengan model TGT.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tiap siklus, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini, sejalan dengan Bloom bahwa pembelajaran dikatakan tuntas jika minimal 70% dari jumlah peserta didik di atas Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Media BOCA dengan Model TGT dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Media BOCA dengan Model TGT dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

No.	Sikap	Prasiklus	Siklus-1	Siklus-2
1.	Rata-Rata	75%	77%	91%
2.	Minimum	50%	50%	75%
3.	Maksimum	88%	88%	100%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa persentase prasiklus (75%), siklus-1 (77%), dan Siklus-2 (91%). Hal tersebut menunjukkan ada kenaikan persentase di setiap siklus, yang artinya siswa sangat baik dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan komponen gotong royong dan berpikir kritis.

Tabel 2. Rekapitulasi Survei Media BOCA dengan Model TGT dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

No.	Sikap	Prasiklus	Siklus-1	Siklus-2
1.	Rata-Rata	89%	91%	93%
2.	Minimum	38%	60%	75%
3.	Maksimum	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 2 Rekapitulasi Survei Media BOCA dengan Model TGT bahwa rata-rata persentase prasiklus (89%), siklus-1 (91%), dan Siklus-2 (93%). Hal tersebut menunjukkan ada kenaikan persentase di setiap siklus, yang artinya siswa sangat baik dalam merespon media BOCA dengan Model TGT.

Tabel 3. Rekapitulasi Lembar Refleksi Media BOCA dengan Model TGT dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

No.	Sikap	Prasiklus	Siklus-1	Siklus-2
1.	Rata-Rata	80%	90%	92%

2.	Minimum	38%	60%	75%
3.	Maksimum	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 3 Rekapitulasi Lembar Refleksi Media BOCA dengan model TGT bahwa rata-rata persentase prasiklus (80%), siklus-1 (90%), dan Siklus-2 (92%). Hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan persentase di setiap siklus, yang artinya siswa sangat baik dalam merefleksikan media BOCA dengan Model TGT.

Berdasarkan analisis data dari tes hasil belajar, lembar observasi, survei dan lembar refleksi bahwa pada setiap siklus mengalami kenaikan persentase, sehingga dapat disimpulkan bahwa media BOCA dengan Model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6.

Dampak penggunaan media BOCA dengan Model TGT untuk meningkatkan hasil belajar dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila bagi siswa adalah (a) dapat belajar lebih menyenangkan di luar kelas; (b) (c) dapat saling berinteraksi, kolaborasi; dan (d) mampu mewujudkan profil pelajar Pancasila yaitu fokus pada sikap mandiri, kolaborasi, gotong royong serta bertanggungjawab. Hal tersebut sejalan dengan temuan Amaluddin (2022) bahwa model TGT mampu mengubah sikap belajar siswa serta dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerja sama antar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dengan BOCA menggunakan TGT dikarenakan siswa belajar secara aktif, kreatif, menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hal tersebut sejalan dengan temuan peneliti terdahulu (Umar, 2021; Dede, 2021; Zulfa, 2021; Lastia, 2021) bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Dede (2021) bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan model TGT sangat besar. (Dede K.A: 2021).

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini terjadi karena dalam pembelajaran dengan TGT motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Motivasi meningkat karena pembelajaran model TGT dirasa

oleh siswa sebagai proses pembelajaran yang menarik dan efektif meningkatkan (Zulfa: 2021).

Dampak penelitian ini bagi guru adalah dapat mereplikasi model pembelajaran TGT, sedangkan bagi sekolah adalah dapat mendorong tercapainya visi dan misi sekolah yaitu menciptakan generasi yang berakhlak, berkarakter, berprestasi, menguasai IPTEK dan peduli lingkungan, sedangkan misinya adalah melaksanakan pembelajaran yang kompetitif, dan inovatif di bidang akademik dan non akademik berbasis IT. Ono sejalan dengan (Nugroho, 2021) bahwa pembelajaran dengan permainan dapat menanamkan pendidikan karakter bagi anak yaitu sikap gotong royong (kerja sama), mandiri (kerja keras atau semangat) dan integritas (mematuhi aturan atau sportivitas) kepada siswa. Prayitno (2018) menambahkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan permainan seperti permainan praktik kewarganegaraan sangat penting dalam proses pembelajaran siswa SD. Permainan edukasi dapat menghasilkan pikiran dan perilaku positif yang dapat menyatu raga sehingga dapat diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis di atas dapat diketahui bahwa media BOCA dengan model TGT dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar dalam membentuk karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yaitu sikap gotong royong, mandiri, serta berpikir kritis.

D. Penutup

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media BOCA dengan model TGT dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6.

Rekomendasi penulis untuk meningkatkan hasil belajar dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila pada materi dan mata Pelajaran lain adalah guru dapat menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti berterima kasih kepada Urifah, M.Pd. selaku kepala sekolah SDN Sepanjang 2 beserta rekan-rekan sejawat guru SDN Sepanjang 2 yang telah membantu penulis menyelesaikan artikel ilmiah ini.

Daftar Referensi

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Amaluddin, A., Setiadi, M.A., & Sufiana, A. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14-20. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i1.444>.
- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: (Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit: LeutikaPrio.
- Fathurrohman. (2008). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Dakwah Digital Press.
- Gustina, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31-46. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269>.
- Irene MJA, dkk. (2018). *Bupena Jilid 6A*. Airlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Selamatkan Makhluk Hidup Tema 1 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas VI edisi revisi 2018*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Kuntarto, K., Widyaningsih, R., & Chamadi, M. (2021). The Hoax of SARA (Tribe, Religion, Race, and Intergroup) as a Threat to the Ideology of Pancasila Resilience. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(2), 413-434. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i2.539>
- Lastia, I.N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 74-79. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v5i1.31561>.

- Mahardi, I.P.Y.S., Murda, I.N., & Astawan, I.G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Nugroho, I. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berlari, Melempar, dan Menangkap Bola Melalui Permainan Tic Tac Toe Ball di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 657-678. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.230>.
- Nur, M. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Prayitno, P. (2018). Halantas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Tertib Berlalu Lintas. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 253-270. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/72>.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (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. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L.T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/38685>.
- Tabrani ZA. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Buku Ajar)-Bahan Ajar untuk Mahasiswa Program Strata Satu (S-1) dan Program Profesi Keguruan (PPG)*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25-40. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/26>
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal*

Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, 5(2), 140-147.
<https://doi.org/10.37730/edutrainee.v5i2.154>.

Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.

Wardani, H., Sujarwo, S., Rakhmawati, Y., & Cahyandaru, P. (2023). Analysis of the Impact of the Merdeka Curriculum Policy on Stakeholders at Primary School. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 11(2), 513-530. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.801>

Widihastuti, S. & Rahayuningsih, F. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas VI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.

Winarno, Kusumawati, M. (2009). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas VI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. http://siap-sekolah.s3.amazonaws.com/63994/files/2020/03/20090610122633_kelas5_pkn_winarno.pdf