

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MODEL  
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
ULAR TANGGA PADA MATERI SEJARAH LAHIRNYA PANCASILA**

Indrasta rofilah<sup>1</sup>, Wahyu Maulida Lestari, S.Pd., M.Pd<sup>2</sup>, Asiani, S. Pd<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

<sup>3</sup>SDN Balonggabus, Candi, Sidoarjo

Email: [rflhindrsta@gmail.com](mailto:rflhindrsta@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahyulestari.pgsd@ac.id](mailto:wahyulestari.pgsd@ac.id)<sup>2</sup>, [asiani2001nova@gmail.com](mailto:asiani2001nova@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sejarah Lahirnya Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas V SDN Balonggabus Candi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang berdampak pada seluruh indikator. Aktivitas guru meningkat dari 76% menjadi 92% pada siklus II, termasuk kategori sangat tinggi. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari 73% menjadi 85% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari 29% pada ulangan harian menjadi 69% pada siklus I, dan mencapai 82% pada siklus II, melewati Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media ular tangga yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, serta pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial sebagaimana dikemukakan Vygotsky. Secara teoritis, pendekatan ini sejalan dengan konstruktivisme Piaget dan teori sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, sehingga penggunaan model TGT berbantuan media ular tangga menjadi pilihan yang tepat dan efektif dalam memperkuat pembelajaran peserta didik.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament (TGT), Ular Tangga, Hasil Belajar, Sejarah Lahirnya Pancasila, Sekolah Dasar

**Abstract:** This Classroom Action Research (CAR) aims to improve student learning outcomes in the material on the History of the Birth of Pancasila thru the application of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) assisted by the media of snakes and ladders. The research subjects are 28 fifth-grade students from SDN Balonggabus Candi. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data was collected thru observation of teacher activities, student activities, and learning outcome tests, and then analyzed descriptively and quantitatively. The research results show a significant improvement across all indicators.

*Teacher activity increased from 76% to 92%, which is considered very high. Student activity also increased from 73% to 85%. In addition, student learning outcomes increased from 29% in daily tests to 69% in Cycle I, and reached 82% in Cycle II, exceeding the Learning Objectives Completion Criteria (KKTP) of 75. This increase was influenced by the use of the Snakes and Ladders game, which can provide a concrete and enjoyable learning experience, in line with Piaget's theory of cognitive development, as well as cooperative learning, which emphasizes social interaction as stated by Vygotsky. Theoretically, this approach aligns with Piaget's constructivism and Vygotsky's social theory, which emphasize the importance of concrete experiences and social interaction in building knowledge. Therefore, using the TGT model with the Snakes and Ladders game is a suitable and effective choice for strengthening student learning.*

**Keywords:** Team Games Tournament (TGT), Snakes And Ladders, Learning Outcomes, History Of The Birth Of Pancasila, Elementary School

## **PENDAHULUAN**

Pancasila terdiri dari bahasa Sanskerta yang merupakan dua kata gabungan, yakni “panca” dan “sila” yang bermakna “lima” dan “dasar”. Menurut Prof. Darji Darmodiharjo (dalam Arifin et al., 2023), SH istilah Pancasila telah dikenal sejak zaman kerajaan Mojopahit pada abad XIV, yakni terdapat dalam kitab Negarakertagama karya Epu Prapanca dan kitab Sutasoma karya Epu Tantular. Sehingga secara umum pancasila berarti lima prinsip Dasar Negara Republik Indonesia yang dijadikan pedoman dalam benegara dan bermasyarakat.

Dalam konteks pendidikan, pancasila dijadikan sebagai pedoman moral yang harus ditanamkan sejak dini. Mata pelajaran pendidikan pancasila memiliki peran yang krusial dalam membangun nilai kebangsaan kepada peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar bertujuan untuk membangun kebiasaan peserta didik untuk belajar mengenai cara menerapkan prinsip-prinsip utama Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Rohmawati, 2024). Di sisi lain juga, untuk memberikan peluang kepada peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, serta untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang Pancasila sebagai identitas bangsa Indonesia (Siti Rosanti, Ika Ari Pratiwi, Muhamad Rustanto, 2025). Mata pelajaran pendidikan pancasila, khususnya materi sejarah lahirnya pancasila, menjadi pondasi utama bagi peserta didik dalam memahami identitas nasional dan jati diri bangsa. Pemahaman tentang proses lahirnya Pancasila tidak hanya menambah wawasan sejarah, tetapi juga menumbuhkan *nasionalisme* dan kesadaran berbangsa.

Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas 5 SDN Balonggabus Candi pada tanggal 5 November 2025, memaparkan bahwa pembelajaran materi sejarah lahirnya Pancasila masih menghadapi kendala seperti banyaknya hari dan tanggal penting perihal sejarah lahirnya Pancasila, banyaknya bacaan, serta materi yang dianggap sulit dipahami. Akibatnya, banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami kronologi sejarah lahirnya Pancasila, tidak mengetahui tokoh-tokoh yang terlibat dalam perumusan lahirnya Pancasila, kurang konsentrasi, dan belum bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dari 28 peserta didik, hanya (6 peserta didik dari total atau) 29% yang mencapai ketuntasan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75 pada ulangan harian sejarah lahirnya Pancasila, sedangkan 71% lainnya belum mencapai ketuntasan.

Dalam pembelajaran peserta didik memiliki karakteristik belajar yang khas. Menurut Jean Piaget (Pitriani et al., 2023), peserta didik usia 11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu anak-anak dapat memfungsikan akalnya untuk berpikir logis melalui benda yang bersifat nyata atau konkret, aktivitas permainan, maupun interaksi langsung. Pada tahap ini, peserta didik akan mengalami kesulitan jika dihadapkan pada konsep abstrak. Selain pandangan Piaget, teori konstruktivisme sosial Vygotsky juga menekankan bahwa kemampuan belajar peserta didik dapat berkembang melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok. Qhurota et al., 2025, menjelaskan bahwa melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD), peserta didik dapat memiliki pemahaman yang tinggi ketika belajar bersama teman sebaya atau melalui bimbingan guru. Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran yang memfasilitasi kolaborasi, komunikasi, dan pengalaman belajar aktif di dalam kelompok.

Merujuk pada teori Piaget dan Vygotsky, peserta didik kelas V memerlukan pembelajaran konkret dan aktivitas bermakna, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran berkelompok menjadi pendekatan yang ideal untuk materi sejarah lahirnya Pancasila karena mampu menggabungkan aktivitas konkret dengan kerja sama sosial untuk memahami nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hadir sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berdiskusi melalui aktivitas permainan edukatif.

Secara konseptual, model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi pengajar dalam

menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas (Melina, 2020). Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok, kompetisi akademik melalui permainan, dan sistem turnamen yang dapat mengoptimalkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Siti Rosanti, Ika Ari Pratiwi, Muhamad Rustanto, 2025). Proses pembelajaran melalui TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar bersama, berdiskusi, menyelesaikan soal, dan kemudian mengikuti turnamen sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan.

Efektivitas model TGT dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakter bermain peserta didik (Rosyada et al., 2025). Salah satu media pembelajaran yang relevan adalah media permainan ular tangga. Media ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal atau informasi terkait Sejarah Lahirnya Pancasila pada setiap kotaknya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dan mengulang materi melalui pengalaman langsung. Media ular tangga sangat cocok digunakan oleh peserta didik pada tahap operasional konkret karena memberikan visualisasi nyata dan memunculkan rasa penasaran serta motivasi.

Beberapa riset memperkuat efektivitas model TGT, Siti Rosanti, et.al (Siti Rosanti, Ika Ari Pratiwi, Muhamad Rustanto, 2025) memaparkan peningkatan hasil belajar pada siklus I dan II menggunakan model TGT dari 77% menjadi 85%; Yasmin, et.al (Qhurota et al., 2025) menunjukkan lonjakan peningkatan hasil belajar 50% naik menjadi 66,7%; Fillda dwi utami, et.al (Utami & Madiun, 2024) melaporkan peningkatan hasil belajar siswa daari 5,56 dan mencapai 33,3% meningkat pada akhir siklus I dan II menjadi 86,5 dengan besar peningkatan 67% .

Beberapa penelitian mutakhir terkait penggunaan model TGT berbantu media ular tangga juga meneguhkan efektivitas hasil belajar peserta didik, Sulis indrayani dan Naeklan (Lubis & Simbolon, 2023) mencatat nilai rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan 66% dari rata-rata nilai *pretest* awal 45,62 ke nilai rata-rata *posttest* 75,83. Ia juga mengungkapkan bahwa melalui media ular tangga, peserta didik dapat memahami materi melalui permainan edukatif yang menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik, dan melatih kerja sama tim; Siti Rosanti, et.al (Siti Rosanti, Ika Ari Pratiwi, Muhamad Rustanto, 2025) menyimpulkan dari hasil

temuannya, bahwa penerapan TGT berbantuan media ular tangga terbukti mampu membuat suasana belajar jadi lebih hidup, penuh tantangan, dan menyenangkan. Sementara itu, metode ini juga mendukung peserta didik turut berpartisipasi dan memperbaiki semangat belajar mereka. Hasil penelitian ini mendukung ide bahwa pembelajaran yang mengandalkan permainan dan bekerja sama dalam kelompok cukup ampuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari segi pemahaman.

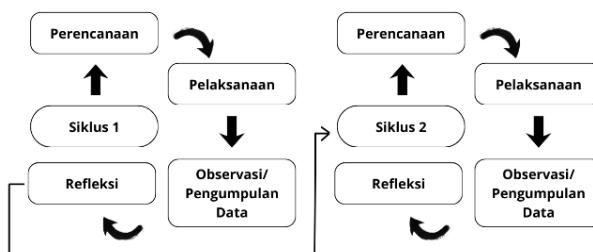
Namun, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan model TGT berbantuan media ular tangga secara khusus pada materi Sejarah Lahirnya Pancasila. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian tindakan kelas untuk menilai efektivitas dan implementasinya pada kondisi nyata di kelas. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Sejarah Lahirnya Pancasila”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang diterapkan dalam studi ini. Menurut Aminarti et al., 2024, Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah studi terstruktur mengenai berbagai langkah yang digunakan oleh pendidik sebagai peneliti, mulai dari perencanaan hingga evaluasi aktivitas pengajaran yang aktual di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan aktivitas keterampilan guru dalam mengajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Utomo et al., 2024).

Studi PTK ini dilakukan dengan perhatian pada peningkatan hasil belajar di ruang kelas melalui serangkaian tindakan yang terencana dan reflektif. Subjek penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas V SDN Balonggabus Candi. Objek yang dikaji adalah peningkatan hasil belajar dan partisipasi aktif dalam materi pembelajaran sejarah lahirnya pancasila melalui penerapan model pembelajaran tipe *Temas Group Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V SDN Balonggabus Candi, serta melalui tes untuk menilai peningkatan hasil belajar. Kemudian, data tersebut dianalisis dengan metode kuantitatif deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase pencapaian hasil belajar dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengumpulan data, dan refleksi. Pada fase perencanaan, peneliti dengan guru kelas mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, kemudian menyusun strategi pembelajaran yang akan diimplementasikan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap pelaksanaan dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik, tingkat partisipasi mereka, serta peran guru dalam mengelola kelas. Tahap berikutnya adalah



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

refleksi, yaitu proses evaluasi bersama antara peneliti dan guru untuk meninjau hasil pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi kelemahan yang masih ditemukan, dan merumuskan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut ditampilkan secara visual pada Gambar 1 berikut.

Menurut Alim et al., 2025 indikator keberhasilan dalam sebuah penelitian terdiri dari dua aspek, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan hasil.

- Indikator keberhasilan proses. Suatu penelitian dianggap berhasil jika seluruh tahapan menggunakan model pembelajaran TGT dilaksanakan dengan baik, sehingga mencapai tingkat keberhasilan antara 75%-100%.
- Indikator keberhasilan hasil. Penelitian ini dianggap berhasil apabila rata-rata pencapaian belajar siswa menunjukkan peningkatan dan kriteria ketuntasan belajar siswa memenuhi target yang telah ditetapkan secara klasikal, yaitu 75%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa rentang nilai suatu penelitian tindakan kelas dapat dinyatakan berhasil pada prosesnya, yakni antara 75% - 100%, sedangkan nilai minimum untuk mencapai keberhasilan hasil ialah 75%, serta nilai minimum KKTP mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu 75. Hal ini dapat dilihat pada tabel tingkat keberhasilan sebagai berikut.

**Kriteria Tingkat Keberhasilan dalam%**

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan menurut Aqib, 2020 dalam Alim et al., 2025

Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
>80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap ini akan dijabarkan hasil penelitian tindakan kelas peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V menggunakan model TGT dengan berbantuan media ular tangga pada materi sejarah lahirnya Pancasila. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi/ pengumpulan data, dan refleksi.

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh data yang menunjukkan indikator-indikator penting seperti aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini merupakan hasil dari perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang terencana, serta refleksi dan penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan. Ketuntasan aktivitas guru di setiap siklus ditunjukkan pada diagram 1 berikut:

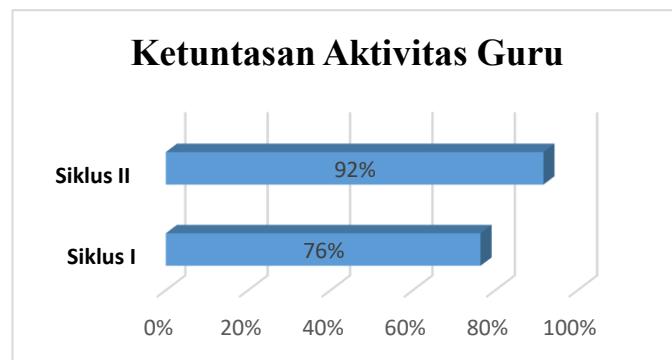


Diagram 1. Ketuntasan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I, aktivitas guru mencapai 76% yang termasuk dalam kategori tinggi dan secara kuantitatif telah melewati batas minimal keberhasilan (75%). Namun demikian, terdapat beberapa elemen penting yang belum berjalan dengan baik dan memengaruhi jalannya pembelajaran. Guru belum menyediakan buku bacaan atau sumber belajar untuk tiap

kelompok, sehingga peserta didik tidak memiliki pegangan yang jelas saat mendiskusikan materi. Hal ini berimbas pada munculnya hambatan bagi beberapa kelompok yang tampak kebingungan dalam menjalankan mekanisme TGT serta ragu-ragu ketika menghadapi pertanyaan dan tantangan. Selain itu, kegiatan refleksi bersama tidak sempat dilakukan karena waktu pembelajaran yang terbatas. Akibatnya, guru dan peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk meninjau proses pembelajaran, mengidentifikasi kendala, ataupun merumuskan langkah perbaikan.

Kekurangan-kekurangan pada siklus I kemudian dijadikan dasar evaluasi pada siklus II. Guru mulai menyiapkan bahan bacaan untuk setiap kelompok sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih sistematis dan tidak lagi kebingungan dalam diskusi. Pelaksanaan refleksi juga diatur lebih efisien sehingga tetap dapat dilakukan meskipun waktu pembelajaran terbatas. Perbaikan tersebut terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus II, ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas guru menjadi 92% termasuk pada kategori sangat tinggi dengan keterlaksanaan mencapai 100%. Hasil siklus II memperlihatkan bahwa semua tahapan TGT dapat dijalankan dengan baik, didukung penggunaan media ular tangga yang efektif dalam membantu peserta didik mempelajari sejarah lahirnya Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui evaluasi yang dilakukan, siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik karena mampu memperbaiki berbagai hambatan pada siklus I dan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Selain peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran juga mengalami kemajuan. Hal ini juga menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan siklus I, aktivitas peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup berdampak, sebagaimana tersaji pada Diagram 2 yang menggambarkan perbandingan aktivitas antarsiklus.

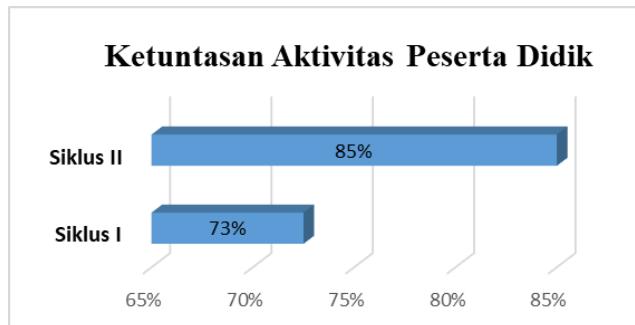


Diagram 2. Ketuntasan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Diagram 2, tampak pada siklus I aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran materi sejarah lahirnya Pancasila dengan menerapkan model TGT berbantuan media ular tangga baru mencapai 73%. Persentase tersebut masih di bawah standar keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu minimal 75%. Kondisi ini tampak dari beberapa temuan di lapangan, di mana sebagian peserta didik masih menunjukkan keraguan saat menjawab pertanyaan yang diajukan guru maupun ketika diminta menyampaikan pendapat selama diskusi. Beberapa kelompok terlihat pasif dan menunggu respons dari teman lain, sementara yang lain tampak kesulitan memahami alur permainan serta pertanyaan yang disajikan dalam kegiatan TGT.

Situasi tersebut terjadi karena peserta didik belum memiliki sumber bacaan yang dapat dijadikan pedoman untuk memahami materi sejarah lahirnya Pancasila secara mandiri. Ketiadaan buku bacaan pada setiap kelompok membuat peserta didik kurang percaya diri dalam memproses informasi, sehingga mereka kesulitan menafsirkan pertanyaan dan tantangan yang muncul selama permainan. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok maupun dalam sesi pertanyaan langsung dari guru. Dengan demikian, pada siklus I dapat diketahui bahwa peserta didik belum sepenuhnya siap mengikuti alur kegiatan TGT karena kurangnya dukungan bahan ajar yang memadai.

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk mengatasi ketidakefektifan pada siklus I, yaitu dengan memberikan buku bacaan kepada setiap kelompok sebagai acuan memahami materi serta panduan saat berdiskusi dan mengikuti tournament. Guru juga menetapkan aturan permainan yang lebih jelas sehingga pelaksanaan TGT berjalan lebih sportif dan terarah. Perbaikan ini berdampak positif terhadap aktivitas peserta didik; mereka menjadi lebih berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dengan baik, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menghadapi tantangan. Meskipun sebagian kecil peserta didik masih tampak ragu saat berbicara di depan kelas, secara keseluruhan antusiasme dan keterlibatan mereka meningkat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dilengkapi buku bacaan dan aturan yang terstruktur mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif di kelas V. Dengan adanya perbaikan tersebut, aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasilnya pada siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan menjadi 85% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, melewati batas keberhasilan yang telah ditentukan.

Selain meningkatnya aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah lahirnya Pancasila dengan model TGT pun mengalami pengembangan yang positif. Hal ini tercermin dari peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Secara umum, pencapaian ketuntasan klasikal ditunjukkan pada Diagram 3 berikut:

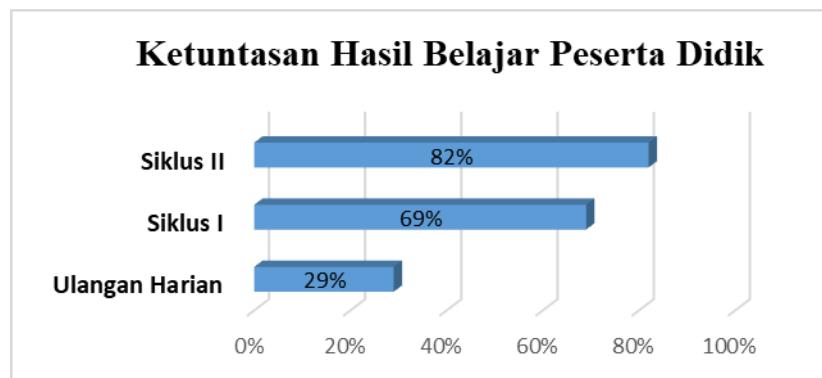


Diagram 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Ulangan Harian, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan pada diagram 3, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlihat adanya kemajuan capaian yang signifikan pada setiap tahap evaluasi. Pada tahap ulangan harian, dari 28 peserta didik, hanya 6 peserta didik (atau 29% dari total) yang mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP (75). Hal ini menyatakan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Artinya, lebih dari separuh peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami sejarah lahirnya Pancasila karena banyaknya hari dan tanggal penting perihal sejarah lahirnya Pancasila.

Pada siklus I, setelah dilakukan perencanaan tindakan dengan penggunaan media pembelajaran yang dianggap relevan, ketuntasan belajar meningkat menjadi 18 peserta didik (69%). Kemajuan ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Meskipun demikian, capaian tersebut masih berada di bawah target ketuntasan klasikal, sehingga diperlukan penguatan tindakan pada siklus berikutnya. Selanjutnya, pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat lebih lanjut hingga 82%, melampaui KKTP dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan sebesar 13% membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang positif. Hal ini juga dapat memperlihatkan bahwa target keberhasilan dapat dicapai secara penuh dengan sedikit penguatan dan siklus lanjutan.

Secara keseluruhan, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sejarah lahirnya Pancasila yang dipadukan dengan media permainan ular tangga menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas guru, partisipasi peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ular tangga yang relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik terbukti mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan kompetitif sehingga mendorong motivasi serta partisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran ini, guru berperan tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai motivator, pengelola kelas, dan pembimbing yang memastikan kegiatan berlangsung efektif, terarah, serta kondusif bagi semua peserta didik. Meskipun ketuntasan klasikal masih perlu ditingkatkan, capaian peningkatan pada aspek aktivitas, partisipasi, dan hasil belajar menunjukkan bahwa model TGT dengan dukungan media ular tangga merupakan pendekatan yang layak untuk dipertahankan dan dikembangkan pada siklus atau penerapan selanjutnya.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, terutama pada tahap *operasional konkret* yang umumnya dialami peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan melalui media konkret, visual, maupun aktivitas permainan edukatif. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui proses manipulasi objek dan pengamatan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan pandangan Lev Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan pentingnya *scaffolding* dalam pembelajaran. Pada siklus I dan siklus II, pemberian dukungan melalui arahan guru, diskusi kelompok, serta kerja sama antar peserta didik memungkinkan mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan ketika belajar secara individual. Interaksi sosial dalam kelompok turut memfasilitasi konstruksi pengetahuan melalui pertukaran gagasan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan demikian, peningkatan ketuntasan belajar dari 29% pada ulangan harian, menjadi 69% pada siklus I, dan 82% pada siklus II menggambarkan keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Perencanaan yang matang, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme Piaget dan

Vygotsky terbukti berkontribusi secara signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan guru, partisipasi aktif peserta didik, serta hasil belajar pada materi sejarah lahirnya Pancasila di kelas V. Integrasi media ular tangga yang bersifat permainan edukatif berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap peristiwa dan nilai-nilai historis dalam proses perumusan Pancasila.

Pada siklus pertama, aktivitas guru tercatat mencapai 76% dan meningkat menjadi 92% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan pengelola kelas. Keterlaksanaan pembelajaran juga mencapai 100%, menandakan bahwa seluruh tahapan pembelajaran TGT dapat diterapkan secara konsisten sesuai rencana tindakan. Keaktifan peserta didik ikut menunjukkan perkembangan signifikan, dari 73% pada siklus I meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ular tangga dalam TGT efektif dalam mendorong peserta didik terlibat aktif, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta terlibat dalam proses permainan yang menstimulasi motivasi belajar.

Dari aspek hasil belajar, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan pada siklus I adalah 69% (18 dari 28 peserta didik), dan meningkat menjadi 82% (22 dari 28 peserta didik) pada siklus II. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi sejarah lahirnya Pancasila secara lebih sistematis, menarik, dan kontekstual.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran sejarah lahirnya Pancasila terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar. Model ini mampu meningkatkan interaksi antarpeserta didik, memperkuat motivasi belajar, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, sehingga layak terus dikembangkan pada pembelajaran selanjutnya

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alim, A., Aryani, Z., Diana, R., Fauziah, A., & Sandi, P. F. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Index Card Match Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di UPT SD Negeri 21 Kandang Baniah Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan*. 3, 102–108.
- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). *Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas ( PTK )*.
- Arifin, S., Sulistiyono, A. H., Fauzia, R., & Cempaka, G. (2023). *Pancasila Sebagai Asal Mula Ideologi Bangsa dan Negara Indonesia*. 7(2), 2505–2514.
- Lubis, S. I., & Simbolon, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. 357–368.
- Melina, S. (2020). *Hakikat Model Pembelajaran*. 22330016.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). *Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini*. 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/almuttaqin.v9i1.2218>
- Qhurota, Y., Rofilah, I., Nurhaliza, M. N., Ariyanti, E. S., Arrizka, S., Wirayudha, M. A., & Kartikasari, H. L. (2025). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GROUP TOURNAMENT ( TGT ) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PANTUN*. 3(2), 91–98.
- Rohmawati, I. (2024). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pendidikan di Indonesia , menjadikan orientasi untuk mengembangkan kemampuan dalam pendidikan di indonesia menerapkan pendidikan berbasis kurikulum " Merdeka Belajar " yang reformasi pendidikan . Kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang beragam . Di mana konten pembelajaran akan lebih optimal agar peserta didik mendalami konsep dan menguatkan kompetensi . Kurikulum Merdeka Belajar diterapkan pada Sekolah mudah karena , dengan Kurikulum Merdeka belajar , pembelajaran menjadi lebih spesifik*. 4, 1–11.
- Rosyada, R. K., Waluyaningrum, I. H., Madiun, K., & Timur, J. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT ( TEAM GAMES TOURNAMENT ) PADA SISWA*

*KELAS III SDN 03 TAMAN PERMAINAN EDUKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT ( TEAM GAMES TOURNAMENT ) PADA SISWA KELAS III SDN 03 TAMAN. 3(5).*

Siti Rosanti, Ika Ari Pratiwi, Muhamad Rustanto, A. E. B. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR. 1*, 104–119.

Utami, F. D., & Madiun, U. P. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT melalui Media Permainan Ludo pada Peserta Didik Kelas V di SDN 02 Kanigoro Madiun. 3(2)*, 387–393.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) : Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. 4*, 1–19.