

Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Terintegrasi Permainan Tradisional Lompat Jengkal di Kelas VI SDN 8 Salubulo

Hapizah¹, Rosdiana², Lisa Aditya Dwiwansyah Musa³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹hapizahrukiah@gmail.com, ²rosdiana@iainpalopo.ac.id, ³lisa_aditya_dwiwansyah_musa@iainpalopo.ac.id

Abstract

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Terintegrasi Permainan Tradisional Lompat Jengkal di Kelas VI SDN 8 Salubulo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Perangkat Pembelajaran Melalui Penggunaan *Metode Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahapan saja. Pada tahapan analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang terdiri dari analisis kinerja, memilih arah fungsi tugas, mengkontruksi performance, dan analisis tujuan. Persngkst pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh 2 validator di antaranya: validator bahasa, dan validator materi. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid dengan presentase 88.89%. Hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli materi 80%, dan nilai dari ahli bahasa 90%. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan diketahui bahwa terdapat 7 poin yang peneliti nilai ada 6 yang baik dengan presentase 75% dan ada 1 yang sangat baik dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 90%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perangkat pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Keywords: Perangkat Pembelajaran, Metode *Teams Games Tournament* (TGT), Nilai-nilai Pancasila, Permainan Tradisional Lompat Jengkal

Introduction

Pembelajaran merupakan kegiatan formal yang memiliki macam-macam komponen, yaitu kurikulum, guru, siswa, maupun sarana dan prasarana yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran (Ulfa & Saifuddin, 2018) (Hamid, 2016). Guru termasuk salah satu komponen yang sangat berpengaruh dan bertanggung jawab dalam membantu pencapaian keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan, salah satunya dengan cara melengkapi perangkat pembelajaran yang akan digunakan (Yunian dkk., 2023) (Novianti, 2015).

<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024 di kelas VI SD Negeri 8 Salobulo menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dibuat dan dipersiapkan oleh guru itu sudah lengkap, namun mengenai pemilihan metode pembelajaran yang digunakan ketika mengajarkan materi penerapan nilai-nilai Pancasila yaitu masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika belajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang paham mengenai materi yang dibawakan oleh guru tersebut. Kemudian untuk cara penilaian guru terhadap siswa pada saat itu juga kurang terstruktur, yaitu guru hanya memberikan pertanyaan secara acak kepada 4 siswa saja dari total 14 siswa lalu mengambil kesimpulan.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut (Sulhiyati, 2019) (Anas & Muassomah, 2021). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka (Fauziyah & Anugraheni, 2020) (Hikmah dkk., 2019) (Hamdani dkk., 2019). Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi. Adapun permainan yang akan dimainkan adalah permainan tradisional dengan maksud untuk melestarikan permainan tradisional yang saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak (Sangaji, 2018).

Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh ibu Jumhana, S.Pd. SD. selaku wali kelas VI SDN 8 Salobulo pada saat wawancara bahwa di sekolah tersebut siswa sudah jarang memainkan permainan tradisional. Guru juga bisa berperan dalam usaha melestarikan permainan tradisional di lingkungan sekolah dengan cara mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa permainan tradisional mempunyai banyak manfaat, baik itu untuk kesehatan fisik, kesehatan mental, ataupun kehidupan sosial siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis nilai Pancasila terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal di kelas VI SDN 8 Salobulo. Berkaitan dengan perangkat pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di awal bahwa perangkat pembelajaran meliputi silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Tes Hasil Belajar (THB), serta media pembelajaran, namun karena menyesuaikan dengan metode pembelajaran dan permainan tradisional yang dipilih, maka peneliti hanya akan meneliti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Tes Hasil Belajar (THB) saja. Penggunaan permainan tradisional lompat jengkal dalam mengajarkan materi penerapan nilai pancasila diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena proses pembelajarannya yang menyenangkan bagi siswa dan pengembangan ini juga bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional yang kini sudah mulai terlupakan. Pengembangan ini juga mendapat dukungan dari Jumhana, S.Pd., SD. selaku wali kelas VI SDN 8 Salobulo dikarenakan menurut beliau permainan tradisional memang harus dilestarikan dan hal tersebut juga sudah masuk dalam agenda sekolah, hanya saja masih dalam tahap perencanaan.

Method

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R & D) adalah suatu proses peneliti yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Model dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan ADDIE dalam mengembangkan modul pembelajaran. Adapun tahap model pengembangan ADDIE yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Salobulo yang beralamat di Jl. Dr Ratulangi, Salobulo, kecamatan Wara Utara, kabupaten / kota Palopo, provinsi Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 8 Salubulo dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa yang berusia rata-rata 12 tahun, Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk, setiap validator akan diberikan lembar validasi setaip instrument untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut ini:

Skor 4 : setuju/ layak/ baik

Skor 3 : Cukup setuju/ cukup layak/ cukup baik

Skor 2 : tidak setuju/ kurang layak/ kurang baik

Skor 1 : Sangat tidak setuju/ sangat tidak layak/ sangat tidak baik

Rumus dan pengkategorian yang digunakan untuk menentukan validitas yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Setelah nilai kevalidan telah diperoleh, maka selanjutnya akan disesuaikan dengan kriteria validitas ahli sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas ahli

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat baik	Sangat valid/ tidak perlu revisi
2.	61%-80%	Baik	Valid/ tidak perlu revisi
3.	41%-80%	Cukup baik	Kurang valid/ perlu revisi
4.	21%-40%	Kurang baik	Tidak valid/ perlu revisi
5.	0%-20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak valid/ perlu revisi

Result

Penelitian ini mengembangkan pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis nilai-nilai Pancasila terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal di kelas VI. Penelitian ini dilakukan SDN 8 Salobulo yang merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di palopo tepatnya di Salobulo. Jumlah siswa

kelas VI pada saat proses penelitian sebanyak 23. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013.

Siswa belum pernah menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal. Hal tersebut menjadi alasan diperlukan pengembangan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan sangat baik. Penelitian terkait perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang berkualitas serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khusus pada materi nilai-nilai pancasila.

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti telah melakukan penelitian pada siswa kelas VI di SDN 8 Salobulo dan peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya. Langkah awal dalam melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah melakukan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam materi nilai-nilai pancasila, peneliti memperoleh informasi bahwa pada materi ini masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena pendidik masih kurang dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga kebanyakan diantara mereka kurang merespon materi yang disampaikan.

Terlihat juga dari hasil angket siswa yang dibagikan oleh peneliti diperoleh data sekitar 70% yang sulit dalam memahami materi yang diajarkan dan hanya sekitar 30% saja yang bisa memahami materi dengan cepat. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini bisa terjadi karena pendidik kurang dalam menggunakan metode pembelajaran.



Gambar 4.1 Angket siswa

Hasil angket yang sudah peneliti dapatkan, banyak juga siswa yang merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Banyak dari mereka yang ribut disaat proses belajar mengajar. Sekitar 81,3% siswa merasa bosan dan 18,3% biasa saja. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa para peserta didik ini sangat membutuhkan metode pembelajaran yang menarik agar mereka bisa belajar dengan menyenangkan.

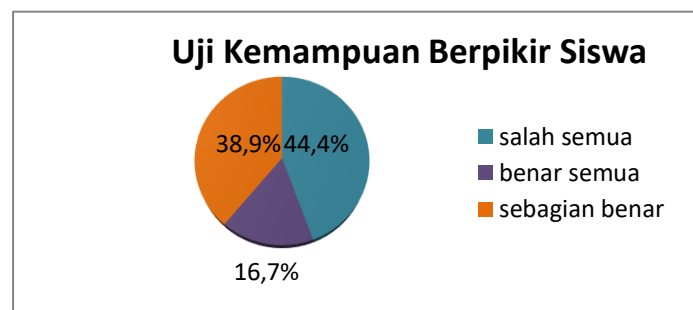


Gambar 4.2 Angket Siswa

b. Memilih arah fungsi tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan dapat dikerjakan dengan baik, tetapi diantara mereka masih banyak siswa yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena pendidik kurang menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu masih banyak siswa yang kurang fokus dalam menangkap materi yang diberikan khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila.

Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi pelajaran tentang nilai-nilai Pancasila. Pengisian tes ini dilakukan pada tanggal 17 Januari 2024 di ruang kelas VI SD Negeri 8 Salubulo. Hasil uji kemampuan berpikir siswa diperoleh informasi bahwa di dalam kelas memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda. Adapun hasil uji kemampuan berpikir siswa di dalam kelas disajikan dalam diagram berikut.

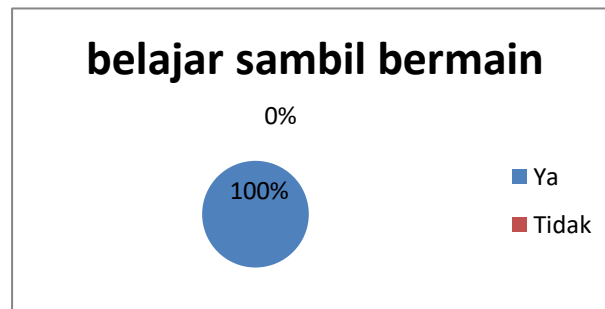


Gambar 4.3 Uji kemampuan berpikir siswa

Berdasarkan hasil diagram tersebut bahwa hanya 16,7% siswa yang berhasil menjawab tes dengan benar semua, 38,9% sebagian yang benar dan 44,4% jawabannya rata-rata salah semua. Data tersebut memberikan isyarat kepada pendidik bahwa siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, oleh sebab itu kebutuhan individu yang satu dengan individu yang lain tidak bisa disamakan.

c. Mengkontruksi Performance

Hasil angket selanjutnya didapatkan data bahwa peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka sangat menyukai jika didalam proses pembelajaran terdapat permainan-permainan yang dapat menghilangkan rasa bosan siswa.



Gambar 4.4 Angket siswa

d. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas VI di SDN 8 Salobulo, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Kompetensi dasar
 - 1.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
 - 4.1. Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Indikator
 - 1.1.1 Menguraikan contoh perilaku penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam atau di luar sekolah.
 - 4.1.1 Mengevaluasi pemahaman siswa mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Tujuan Pembelajaran
 - a) Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu menelaah apa saja contoh perilaku penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - b) Dengan memainkan permainan lompat jengkal, siswa mampu mengetahui manfaat dari permainan tradisional tersebut.

Setelah selesai bermain game, siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan pada Tes Hasil Belajar siswa yang disediakan oleh guru.

2. Desain Model Pembelajaran

Hasil observasi yang telah peneliti dapatkan yaitu pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Dari pengamatan peneliti selama penelitian, didapatkan bahwa saat pendidik melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan peserta didik terlihat bahwa hanya beberapa siswa dari keseluruhan kelompok yang memahami materi dan yang lain hanya mendengarkan saja. Hal ini dikuatkan apabila ada siswa dari kelompok lain yang mengajukan pertanyaan yang menjawab pertanyaan tersebut hanya itu-itu saja dan yang lainnya hanya mengandalkan temannya dan tidak ikut menjawab.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian mendiskusikannya dengan pendidik wali kelas VI di SDN 8 Salobulo yaitu Jumhana, S.Pd, SD untuk membuat suatu perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT). Perangkat ini diharapkan bisa merangsang siswa agar mereka semua lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti ingin mengembangkan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal.

Alasan pemilihan perangkat ini pada materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari diharapkan siswa akan lebih mudah dalam mengingat atau menerima materi yang diajarkan.

Dalam proses penyusunan perangkat pembelajaran ini tentunya harus dengan banyak kajian pustaka serta observasi lapangan. Untuk itu peneliti melakukan kajian pustaka yaitu dengan mencari referensi yang terkait dengan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang peneliti kembangkan. Untuk sumber-sumber pustaka yang membahas tentang model pembelajaran *teams games tournament* tentu sudah sangat banyak buku-buku yang membahasnya dan hal itu sangat memudahkan peneliti. Sedangkan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu perangkat pembelajaran baru yang sumber-sumbernya sangat terbatas, namun hal ini yang memicu peneliti untuk dapat menyusun perangkat pembelajaran ini. perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) sendiri merupakan hasil pemikiran peneliti merujuk pada metode yang sudah ada yaitu pembelajaran *teams games tournament*.

Perangkat pembelajaran metode *teams games tournament* suatu teknik dalam suatu pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar. Metode ini bagus untuk diterapkan di dalam sebuah kelas agar siswa tidak bosan dan mengantuk. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat melatih kemandirian, kemampuan berpikir dan cepat menangkap materi yang diajarkan.

3. Kevalidan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal

Tahap ini menghasilkan bentuk akhir metodel pembelajaran *teams games tournament* TGT setelah revisi berdasarkan masukan oleh para ahli. Setelah pembuatan perangkat pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh 2 validator yakni ahli materi dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil penilaian validitas

No.	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi	Ket
1.	Materi	75%	Valid
2.	Bahasa	84%	Sangat Valid

Dari persentase yang didapatkan pada validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa produk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Tes Hasil Belajar (THB) dinyatakan valid dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Discussion

Peneliti mengembangkan sebuah sumber pembelajaran yaitu pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Terintegrasi Permainan Tradisional Lompat Jengkal Di Kelas VI SDN 8 Salobulo. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang umumnya memiliki 5 tahapan. Berdasarkan hal tersebut aktivitas yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya analisis, desain, dan pengembangan.

1. Analisis kebutuhan

Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, bahwa pada analisis kondisi awal peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran materi nilai-nilai pancasila pendidik lebih fokus menggunakan metode ceramah saja, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi. Hal ini sependapat dengan Siti Uswatun Hasanah mengatakan bahwa

kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama, akan membosankan, pendidik menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Hasil angket analisis kebutuhan siswa yaitu dengan adanya perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi ajar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, hasil analisis kebutuhan siswa juga mengatakan bahwa siswa lebih menyukai perangkat pembelajaran yang didalamnya ada permainan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Giyoto dan Fauzi bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran metode *Teams Games Tournament* TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

a. Analisis kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran materi nilai-nilai pancasila masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena pendidik masih kurang dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga kebanyakan dari mereka kurang merespon materi yang disampaikan

b. Menganalisis arah fungsi tugas

Berdasarkan data hasil mengenai analisis siswa yang dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau pengetahuan siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh pendidik. Dimana hasil dari tes pada materi nilai-nilai pancasila belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan oleh siswa dapat dikerjakan dengan baik, tetapi diantara mereka masih banyak siswa yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena pendidik tidak menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Begitu pula dengan hasil angket siswa ada sebagian yang masih belum bisa menjawab pertanyaan tes dengan baik.

c. Mengkonstruksi performance

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil angket siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa yang disukai dalam proses pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila dimana peneliti menemukan bahwa gaya belajar yang kebanyakan disukai oleh siswa yaitu dengan belajar sambil bermain.

d. Analisis tujuan

Adapun data yang diperoleh menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas VI SDN 8 Salubulo dengan menggunakan instrument berupa dokumen yaitu kompetensi dasar yang mencakup tentang materi nilai-nilai pancasila.

2. *Design* (rancangan)

Desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Dengan kata lain desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa. Pada tahapan *design* ini peneliti merancang sebuah pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahapan analisis yang kemudian di rancang dengan membuat *flowchart* untuk memudahkan menyusun atau mengembangkan produk yang telah di

rancang. Rancangan metode pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila ini adalah suatu metode atau teknik dalam pembelajaran dimana siswa diajak untuk bermain sambil belajar.

Metode ini bagus untuk diterapkan di dalam sebuah kelas agar siswa tidak bosan dan mengantuk. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat melatih kemandirian, kemampuan berpikir dan cepat menangkap materi yang diajarkan. Dalam prosesnya penyusunan metode pembelajaran ini tentunya sudah disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan menurut Hanafi yaitu suatu proses suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain adalah bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Peneliti membuat atau mengembangkan perangkat pembelajaran berupa metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang sesuai dengan *design* yang telah di buat, yang kemudian di nilai oleh kedua validator ahli. Berdasarkan hasil penilaian dari 2 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal diharapkan bisa membuat atau merangsang guru untuk mengembangkan metode pembelajaran lain yang lebih interaktif, Sehingga guru tidak lagi hanya berfokus pada satu metode pembelajaran yang itu-itu saja

Conclusion

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VI di SDN 8 Salubulo pada tema 1 nilai-nilai pancasila bahwa dibutuhkan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk membantu guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Siswa akan lebih aktif dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis nilai-nilai pancasila terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal untuk kelas VI SDN 8 Salubulo.

Proses merancang perangkat pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini mengacu pada angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru. Metode pembelajaran yang dikembangkan juga dilakukan beberapa kali revisi mengenai beberapa aspek yaitu: (a) memperjelas keterkaitan antara metode pembelajaran dengan materi. (b) memperjelas tujuan pembelajaran dan materi yang dipilih.

Kelayakan atau validitas metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar dan setelah diproses dengan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ dan mendapatkan nilai 75% dari ahli materi dan 84% dari ahli bahasa sehingga berdasarkan data tersebut produk yang dihasilkan dinyatakan valid dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

References

- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) sebagai alternatif pembelajaran Maharah Kitabah. *'A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), Article 1.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hamid, A. (2016). Implementasi Kompetensi Guru dalam Evaluasi Pembelajaran pada Madrasah Aliyah Al-Balad Kamande. *J-Alif : Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah dan Budaya Islam*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.35329/jalif.v1i1.433>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X DI SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Novianti, H. (2015). Pelaksanaan Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.33369/mapen.v9i2.1130>
- Sangaji, Y. (2018). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Basic Education*, 7(7), Article 7.
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 10(1), 20–28. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v10i1.816>
- Ulfa, M., & Saifuddin, S. (2018). Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), Article 1. <https://doi.org/10.23917/suhuf.v30i1.6721>
- Yunian, R. W., Hasanudin, H., Rosidin, U., Hariri, H., & Sowiyah, S. (2023). Peningkatan Kinerja Guru dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Melalui Pelaksanaan Supervisi Akademik dan In House Training. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v13i1.14895>