

Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada Anak Prasekolah di Panti Asuhan Al-Marhamah

Rahmi Wardah Ningsih^{1*}, Niken Farida², Hilma Mithalia Shalihat³

^{1,2,3}Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*penulis korespondensi : rahmiwardah@gmail.com

Abstrak. Mengintegrasikan Pancasila dalam pendidikan sangat penting untuk memperkuat profil pelajar Pancasila dan membina generasi individu yang bertanggung jawab secara moral dan terlibat secara sipil. Dengan membina jati diri bangsa, memajukan kerukunan sosial, dan membangun nilai-nilai moral, pendidikan Pancasila berkontribusi terhadap pengembangan anak secara menyeluruh. Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengatur dan menjalankan turnamen yang melibatkan tim-tim yang berkompetisi dalam berbagai permainan. *Team Games Tournament* dalam pengabdian masyarakat ini digunakan sebagai salah satu cara dalam kegiatan bermain sambil belajar untuk menguatkan profil pelajar Pancasila pada anak usia 0-8 tahun. Hasil dari kegiatan ini adalah bermain sambil belajar dengan TGT memunculkan perilaku yang mencerminkan sikap Pancasila seperti bekerja sama gotong royong dalam menyelesaikan permainan, mandiri dalam melaksanakan tanggung jawab, bersatu mencapai kemenangan, serta berpikir kritis dalam pemecahan masalah memunculkan sikap kreatif.

Abstract. Integrating Pancasila in education is essential to strengthening the profile of Pancasila students and cultivating a generation of morally responsible and civically engaged individuals. By fostering national identity, promoting social harmony, and building moral values, Pancasila education contributes to the overall development of children. The *Team Games Tournament* (TGT) method is one approach used to organize and run tournaments involving teams competing in various games. The *Team Games Tournament* in community service is used as a way of playing while learning to strengthen the profile of Pancasila students for children aged 0-8 years. The result of this activity is that playing while learning with TGT creates behavior that reflects the Pancasila attitude, such as working together and working together to complete the game, being independent in carrying out responsibilities, uniting to achieve victory, and thinking critically in solving problems, giving rise to a creative attitude.

Historis Artikel:

Diterima : 17 Juli 2024

Direvisi : 26 Juli 2024

Disetujui : 07 Agustus 2024

Kata Kunci:

Profil Pelajar Pancasila ; *Team Games Tournament* (TGT) ; Anak Prasekolah

PENDAHULUAN

Pancasila, landasan filosofis Indonesia, mewujudkan prinsip-prinsip persatuan, demokrasi, keadilan sosial, dan keberagaman budaya. Integrasi Pancasila ke dalam sistem pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk individu berwawasan luas yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga bermoral dan beretika. Pentingnya memasukkan Pancasila ke dalam pendidikan untuk memperkuat profil peserta didik Pancasila, strategi penyempurnaan kurikulum pendidikan Pancasila, dan tantangan dalam menerapkan pendekatan pendidikan tersebut.

Pentingnya mengintegrasikan Pancasila ke dalam pendidikan adalah hal yang fundamen. Pertama, menumbuhkan jati diri dan persatuan bangsa di kalangan anak dengan menanamkan rasa bangga terhadap warisan budaya dan nilai-nilai bersama. Dengan mempelajari sejarah dan prinsip-prinsip Pancasila, anak mengembangkan apresiasi yang lebih mendalam terhadap keberagaman permadani yang membentuk masyarakat Indonesia. Lebih jauh lagi, pendidikan Pancasila mengedepankan keharmonisan dan toleransi sosial dengan mengajarkan anak untuk menghormati dan menganut keyakinan, budaya, dan cara pandang yang berbeda. Hal ini tidak hanya menciptakan komunitas yang lebih inklusif dan kohesif namun juga mempersiapkan untuk menjadi warga global yang bertanggung jawab. Terakhir, mengintegrasikan Pancasila ke dalam pendidikan membantu membangun nilai-nilai moral dan etika pada anak, menekankan kebajikan seperti kejujuran, integritas, dan kasih sayang. Nilai-nilai ini berfungsi sebagai kompas untuk membimbing siswa dalam mengambil keputusan etis dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Untuk memperkuat pendidikan Pancasila, kurikulum harus disempurnakan agar memberikan pemahaman asas yang lebih komprehensif. Hal ini dapat dicapai dengan memasukkan prinsip-prinsip Pancasila ke dalam berbagai mata pelajaran di seluruh kurikulum, yang menunjukkan relevansi Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan. Misalnya, kelas sejarah dapat mendalami asal usul Pancasila, sedangkan kelas sastra dapat menganalisis bagaimana nilai-nilai Pancasila tercermin dalam karya sastra Indonesia. Selain itu, penyediaan kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan Pancasila, seperti proyek pengabdian masyarakat atau acara kebudayaan, memungkinkan anak untuk menerapkan dan merasakan nilai-nilai Pancasila dalam situasi kehidupan nyata. Selain itu, pelatihan guru untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara efektif sangat penting untuk memastikan bahwa pesan disampaikan dengan jelas dan menarik. Program pengembangan profesi dapat membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan Pancasila ke dalam praktik mengajar mereka, sehingga menjadikan pengalaman belajar lebih berdampak dan bermakna bagi siswa.

Meskipun pendidikan Pancasila mempunyai manfaat, terdapat tantangan dalam menerapkan pendekatan ini secara efektif. Salah satu tantangan utamanya adalah penolakan terhadap perubahan kurikulum oleh berbagai pemangku kepentingan, termasuk pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua. Untuk mengatasi hambatan ini memerlukan komunikasi yang jelas tentang alasan dan manfaat mengintegrasikan Pancasila ke dalam pendidikan, serta keterlibatan aktif dengan para pemangku kepentingan untuk mengatasi kekhawatiran mereka dan meminta dukungan mereka. Tantangan lainnya adalah memastikan kualitas penyelenggaraan pendidikan Pancasila, termasuk ketersediaan sumber daya, kapasitas guru, dan mekanisme penilaian. Pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap program pendidikan Pancasila sangat penting untuk mempertahankan standar yang tinggi dan meningkatkan efektivitas. Selain itu, mengatasi kesalahpahaman atau salah tafsir terhadap prinsip-prinsip Pancasila sangat penting untuk mencegah kesalahpahaman dan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang akurat di kalangan pelajar dan masyarakat luas. Dengan memberikan kejelasan dan konteks, pendidik dapat membantu siswa menavigasi permasalahan sosial yang kompleks dan membuat keputusan berdasarkan semangat Pancasila yang sebenarnya.

Dalam praktiknya pendidikan pancasila tidak hanya mengacu pada lingkungan pendidikan formal, tapi juga masuk ke ranah pendidikan non formal seperti di panti asuhan. Praktik nilai-nilai pancasila dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Anak-anak prasekolah dalam kesehariannya dapat dicontohkan nilai-nilai dasar yang dalam profil pelajar pancasila diantaranya berakhlak mulia, bersikap mandiri, gotong royong dalam hal kebaikan, menerapkan sikap kebhinekaan global, bernalar kritis, dan mampu berpikir kreatif.

SOLUSI PERMASALAHAN MITRA

Pengenalan mengenai profil pelajar pancasila untuk anak prasekolah di Panti asuhan Al-Marhamah dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini dikarenakan pada usia prasekolah anak-anak masuk dalam fase bermain. Kegiatan bermain sambil belajar yang diterapkan adalah dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* secara khusus dimanfaatkan untuk memunculkan perilaku yang berkaitan dengan profil pelajar pancasila. Latar belakang penggunaan metode *team games tournament* (TGT) adalah metode ini dapat membantu anak untuk menyampaikan gagasan atau idenya, selain itu dalam tournament atau games juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama kelompoknya. Penggunaan metode *team games tournament* juga membantu anak untuk lebih bersemangat dalam menjalankan kegiatan sehingga anak merasa rileks dan senang sebab tidak merasa terpaksa dengan kegiatan yang dilakukan.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada anak prasekolah dikenal sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar individu. Dalam konteks kegiatan bermain sambil belajar pada anak usiad ini penerapan metode *team games tournament* (TGT) menghadirkan peluang unik yang tidak hanya mendorong kerjasama tim tetapi juga meningkatkan

perkembangan kognitif. Dalam hal ini upaya kegiatan bermain dengan metode TGT diperuntukkan untuk mengedukasi anak dan memunculkan profil pelajar pancasila pada anak prasekolah. Hal ini disinyalir dapat mengembangkan kemampuan kognitif, keterampilan berpikir kritis, dan juga daya kreatif anak prasekolah.

Salah satu manfaat utama penerapan metode Team Games Tournament dalam pembelajaran anak usia dini adalah meningkatkan keterampilan kerja tim dan komunikasi di kalangan anak-anak. Melalui partisipasi dalam permainan berbasis tim, anak-anak belajar pentingnya kolaborasi dan bekerja menuju tujuan bersama. Misalnya, permainan seperti lari estafet atau teka-teki kelompok mengharuskan anak berkomunikasi secara efektif dengan teman sebayanya agar berhasil. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal mereka tetapi juga menumbuhkan rasa persahabatan dan saling mendukung di antara anggota tim. Dengan terlibat dalam permainan tim, anak-anak mengembangkan keterampilan sosial penting yang penting untuk pertumbuhan pribadi dan akademik mereka.

Selain mendorong kerja tim dan komunikasi, metode Turnamen Permainan Tim juga memberikan hasil pendidikan yang signifikan bagi pelajar muda. Terlibat dalam permainan yang strategis dan kompetitif membantu meningkatkan perkembangan kognitif dengan menantang anak-anak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam situasi waktu nyata. Misalnya, permainan yang memerlukan perencanaan strategis dan pengambilan keputusan, seperti catur atau permainan papan strategis, dapat merangsang keterampilan berpikir analitis anak-anak dan meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat pilihan yang tepat. Dengan berpartisipasi aktif dalam permainan-permainan tersebut, anak tidak hanya mempertajam kemampuan kognitifnya tetapi juga mengembangkan rasa ketahanan dan kemampuan beradaptasi ketika menghadapi tantangan.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Tahapan Pra Persiapan
Tahapan ini merupakan tahapan awal yang terdiri atas :
 - a. Melakukan studi pendahuluan ke tempat yang dilaksanakan kegiatan
 - b. Melakukan koordinasi atau konsultasi dengan kepala Panti Asuhan Al-Marhamah Medan
2. Tahap Persiapan
Melakukan pengkajian, penyusunan pedoman observasi, dan evaluasi untuk melihat pengenalan profil pelajar pancasila pada anak prasekolah
3. Tahap pelaksanaan
Melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk penguatan profil pelajar pancasila pada anak usia prasekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Panti Asuhan Al-Marhamah ini diikuti oleh 13 anak prasekolah. Fokus utama dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menumbuhkan sikap yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Penerapan kegiatan ini diawali dengan pengenalan tim pengabdian kepada masyarakat dari prodi PG-PAUD USM-Indonesia selanjutnya kegiatan bermain tebak gaya dengan metode *team games tournament* (TGT). 13 anak dengan tambahan 10 anak usia sekolah dasar bergabung untuk memainkan games ini. 1 kelompok berjumlah 5 orang dengan kolaborasi anak prasekolah dengan anak seusia Sekolah Dasar. Selanjutnya setiap kelompok menunjuk 1 ketua tim untuk mempraktekkan gaya sesuai dengan arahan dari panitia kegiatan. Ketua kelompok tersebut selanjutnya mensimulasikan gerakan kepada anggota kelompoknya secara berturut-turut, hingga pada anggota kelompok yang terakhir menyebutkan gaya yang sesuai dengan kalimat yang telah ditentukan panitia.

Dalam permainan tebak gaya ini, setiap kelompok menyusun strategi untuk meraih kemenangan. Dalam beberapa pengamatan, setiap anggota kelompok sudah memiliki ciri khas untuk memainkan dan mempraktikkan gaya agar sesuai dengan kalimat yang diperlombakan. Melalui kegiatan bermain tebak gaya dengan metode TGT, anak melatih daya kreatif untuk memenangkan setiap lomba yang dimainkan. Selain itu, dalam penerapannya, setiap kelompok memiliki daya juang serta saling bergotong royong demi kemenangan yang ditargetkan. Hal ini tentu sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Kegiatan kedua dalam pelaksanaan PKM selanjutnya adalah permainan pecah piring. Permainan pecah piring ini juga menggunakan metode *team games tournament* (TGT). Permainan pecah piring dilakukan dengan membagi anak menjadi 2 kelompok masing-masing menjaga/tahan/ dan main. Kedua kelompok ini bermain suten terlebih dahulu untuk memilih siapa yang akan memecahkan susunan piring. Setelah terpilih, kelompok yang bermain memecahkan posisi susunan piring, dan setelah memecahkan piring tersebut kelompok yang bermain berusaha menyusun kembali dengan tantangan akan dilempari oleh sebuah bola. Anggota kelompok yang terkena lemparan bola, maka anggota kelompok tersebut akan tereliminasi. Jadi kelompok yang main harus bisa menyelesaikan misi menyusun kembali piring-piring yang sudah berantakan setelah dilempar bola dengan tantangan bagaimana mereka bisa menghindari dari lemparan bola kelompok lain. Jika kelompok yang main gagal menyusun piring dan anggota kelompok sudah tereliminasi, maka kelompok tersebut akan gagal dan gantian menjaga.

Manfaat yang didapatkan dari bermain tradisional pecah piring tersebut diantaranya melatih ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, juga melatih kecerdasan interpersonal. Dari kedua permainan yang dimainkan dengan metode TGT, memunculkan sikap profil pelajar pancasila. Perwujudan nilai pancasila dalam kegiatan bermain sambil belajar tebak gaya dan permainan pecah piring dapat dilihat pada saat pijakan sebelum bermain yaitu dimulai dari berdoa, hal ini menyatakan bahwasanya anak memahami bahwa mereka sebagai individu yang beragama dan memahami tata cara berdoa dalam agama yang dianutnya. Kemudian pada saat bermain, anak bergotong royong dalam menyusun piring hingga susunan terakhir. Susunan piring dalam permainan pecah piring memiliki susunan dari yang lebar hingga paling kecil dan disusun menjadi menara. Dengan strategi dan kerjasama tim susunan piring tersebut dapat disusun dengan baik sambil menghindari bola yang dilempar lawan.

Selanjutnya dimensi lain dalam profil pelajar pancasila yang muncul pada saat bermain dengan metode *team games tournament* (TGT) yaitu dimensi Berkebhinekaan Global. Dalam hal ini anak dapat mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen kunci dari berkebhinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.

Pada dimensi 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. Dimensi Mandiri yaitu anak menjadi 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. Sedangkan dimensi Bernalar Kritis 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, merefleksikan pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Dimensi 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 serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, metode *Team Games Tournament* (TGT) menawarkan kesempatan berharga bagi anak untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak melalui kerja tim, komunikasi, dan perkembangan kognitif yang hal ini sesuai dengan capaian elemen profil pelajar pancasila. Dengan memanfaatkan manfaat metode ini dan mengatasi tantangan yang terkait dengan penerapannya, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang mendorong pertumbuhan holistik dan pengembangan keterampilan dalam pendidikan anak usia dini. Melalui perencanaan dan pertimbangan yang matang, metode *team games tournament* (TGT). Permainan Tim dapat menjadi alat yang ampuh untuk memupuk potensi pelajar muda dan mempersiapkan mereka untuk kesuksesan akademis dan sosial di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Kepala Panti Asuhan Al-Marhaman yang telah memberikan kesempatan kepada kami, tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari prodi PG-PAUD USM-Indonesia serta anak-anak asuh dari panti asuhan Al-Marhamah yang bersedia ikut andil dalam kegiatan edukasi dan sosialisasi pengenalan profil pelajar pancasila melalui metode *Team Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1998). *Cooperative Learning: Increasing College Faculty Instructional Productivity*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 4. Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Sharan, Y. (2010). *Cooperative Learning for Academic and Social Gains: Valued Pedagogy, Problematic Practice*. *European Journal of Education*, 45(2), 300-313.
- Hänze, M., & Berger, R. (2007). *Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes*. *Learning and Instruction*, 17(1), 29-41.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.
- Millis, B. J., & Cottell, P. G. (1998). *Cooperative Learning for Higher Education Faculty*. Phoenix, AZ: Oryx Press.
- Slavin, R. E. (1991). *Synthesis of Research on Cooperative Learning*. *Educational Leadership*, 48(5), 71-82.
- Totten, S., Sills, T., Digby, A., & Russ, P. (1991). *Cooperative Learning: A Guide to Research*. New York: Garland.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Hidayat, M. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Surabaya*. Tesis tidak diterbitkan, Universitas Negeri Surabaya.
- Rohmah, L. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Malang*. Tesis tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang.
- Anwar, H. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahfud, M.D. (2011). *Peran Pancasila dalam Pendidikan Karakter Bangsa*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 12-23.
- Subakti, N. (2015). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 89-102.
- Arifin, Z. (2019). "Penguatan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Pancasila." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 45-55.
- Wibowo, T. (2018). "Model Pendidikan Pancasila untuk Generasi Milenial." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 77-89.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan*

- Karakter Berbasis Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP). (2020). *Pedoman Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Pendidikan*. Jakarta: BPIP.
- Sari, M. (2020). *Laporan Penelitian: Implementasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Pratama, R. (2019). *Studi Kasus: Penguatan Nilai Pancasila pada Siswa SMP*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.