

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV DI SDN 09 CIPINANG BESAR UTARA

Dilla Nurul Aulia¹, Linda Zakiah², Juhana Sakmal³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : [1dilla_1107622169@mhs.unj.ac.id](mailto:dilla_1107622169@mhs.unj.ac.id), [2lindazakiah@unj.ac.id](mailto:lindazakiah@unj.ac.id),
[3jsakmal@unj.ac.id](mailto:jsakmal@unj.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving the learning outcomes of Pancasila Education in grade IVB students at SDN 09 Cipinang Besar Utara Jakarta. The background of this study is the low learning outcomes of students caused by learning that is still conventional and does not involve active student participation. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection methods through observation, interviews, questionnaires, and documentation studies. The study results indicate that implementing the TGT learning model is efficacious in improving student learning outcomes. The average student score increased from 72.03 before implementation to 89.67 after implementing the TGT model. The percentage of learning completion also increased from 38.7% to 91%. In addition, the questionnaire results showed that 94% of students were delighted with learning using the TGT model. Thus, the TGT learning model has been proven to create active, enjoyable, and meaningful learning for elementary school students.

Keywords: Civic Education, Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, cooperative learning, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IVB di SDN 09 Cipinang Besar Utara Jakarta. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 72,03 sebelum penerapan menjadi 89,67 setelah penerapan model TGT. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 38,7% menjadi 91%. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 94% siswa merasa sangat puas dengan pembelajaran menggunakan model TGT.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar, pembelajaran kooperatif, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara, memiliki peran untuk membentuk dan memperbaiki mutu sumber daya manusia (SDM). Di zaman modern ini, kemajuan suatu negara tidak lagi semata-mata bergantung pada kekayaan sumber daya alam (SDA), melainkan ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya (Ferdino and Sirozi 2025). Oleh karena itu, usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan menjadi suatu keharusan.

Untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi perkembangan dunia di era abad 21, pendidik harus memiliki tingkat kecerdasan dan kreativitas yang tinggi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan paradigma pembelajaran abad 21 yaitu didasarkan pada kemampuan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, mengartikulasikan masalah, berpikir analitis, dan

berkomunikasi serta berpartisipasi dalam pemecahan masalah (Wahid and Hamami 2021). Sehingga yang menjadi tujuan utama dari berkembangnya teknologi dalam pendidikan salah satunya yakni peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, dari ketiga kategori tersebut, ranah yang paling sering dievaluasi oleh guru di sekolah adalah ranah kognitif (Nur 2023). Hasil belajar siswa merupakan cerminan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Bila hasil belajarnya bagus maka pembelajaran itu disebut telah berhasil, tapi bila hasil belajarnya tidak bagus maka pembelajaran yang terjadi dapat dikatakan tidak berhasil (Linda Zakiah 2020). Lebih lanjut, hasil pembelajaran berfungsi sebagai

ukuran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini terjadi karena hasil pembelajaran dievaluasi untuk menilai seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai melalui proses belajar dan mengajar (Putri et al. 2023).

Berdasarkan hasil laporan lembaga internasional, perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia masih belum memuaskan dan optimal. Hal ini tercermin dari hasil ICCS (*International Civic and Citizenship Education Study*) oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) pada 2016 menunjukkan bahwa tingkat literasi kewarganegaraan siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara peserta dengan skor di bawah 500, skor tersebut berada jauh di bawah negara-negara seperti Denmark, Swedia, Finlandia, dan Korea Selatan (Schulz and Ainley 2023). Selanjutnya pada 2022, dalam (Schulz et al. 2025) proporsi siswa Indonesia mencapai level B yaitu antara 479-562, sementara rata-rata internasional berada pada diatas 600. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi

kewarganegaraan siswa Indonesia berada jauh di bawah rata-rata.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka merupakan sebuah transformasi dari pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang sudah ada sebelumnya. Walaupun namanya berganti, Pendidikan Pancasila tetap memprioritaskan hasil belajar yang konsisten dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah ada. Esensi dan isi dari materi Pendidikan Pancasila tetap sama dengan PPKn seperti yang tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022. Standar isi kedua mata pelajaran memasukkan elemen yang sama, yakni mencakup Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Permendikbudristek 2022).

Fungsi mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa Indonesia yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan di Indonesia yang dianggap sebagai dasar dari

pendidikan formal. Siswa sekolah dasar merupakan calon warga negara yang masih memerlukan bimbingan dan pendidikan untuk memahami konsep kewarganegaraan serta hak dan kewajibannya. Sehingga pembentukan karakter perlu ditanamkan sejak usia dini, karena pengaruhnya dalam menentukan sifat dan karakter anak di masa depan (Zakiah and Marini 2023). Dengan demikian, guru memegang peranan penting dalam menanamkan sikap dan nilai-nilai kepada siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang bermakna (Zakiah, Sakardi, Komarudin, et al. 2023).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar perlu dirancang dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Mahmud, Awaliyah, and Suhartono 2023). Namun kenyataannya proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali bersifat pasif karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada

rendahnya tingkat keberhasilan mereka (Habibah and Fathurrahman 2025). Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual dan emosional secara terus menerus dalam proses pembelajaran (Zakiah 2017). Sementara itu, siswa cenderung memandangi mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sesuatu yang monoton karena pembelajarannya sering kali hanya berfokus pada pengulangan dan penghafalan materi (Anggulation et al., 2024)

Permasalahan serupa juga ditemukan oleh peneliti di kelas IVB SDN Cipinang Besar Utara 09 Jakarta Timur. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan beberapa kendala. Sekolah memang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, tetapi proses pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang variatif dan belum menerapkan model pembelajaran kooperatif, terutama model TGT. Selama proses KBM berlangsung siswa dituntut untuk menjadi pendengar aktif tanpa adanya timbal balik yang diberikan oleh siswa, hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan cenderung ramai saat penyampaian materi oleh guru. Hal ini tentunya akan berdampak pada

hasil belajar yang didapat oleh siswa yaitu kurang memuaskan dan berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yakni 75. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar Ujian Tengah Semester di kelas IVB SDN 09 Cipinang Besar Utara Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Ujian Tengah Semester Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan sebanyak 20 siswa atau 64,5% belum mencapai KKTP, sedangkan 12 siswa atau 38,7% telah mencapai KKTP. Dari total 32 siswa, hanya 12 siswa yang dinyatakan tuntas. sehingga belum menggambarkan keseluruhan capaian belajar yang diharapkan. Fakta ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IVB SDN 09 Cipinang Besar Utara berada di tingkat yang rendah dan belum optimal. Dari pengamatan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa minimnya inovasi dalam penerapan metode pembelajaran dan kecenderungan untuk menggunakan model yang sama secara terus menerus dapat berpengaruh negatif terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dengan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hal ini sejalan dengan (Slavin 1995) yang menyatakan "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Ini berarti sistem pengajaran dalam model kooperatif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur yang dikenal sebagai pengajaran gotong royong.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas permainan instruksional. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya pada kelompoknya dan mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar TGT memiliki komponen utama yang saling

berkaitan (Slavin 1987). Komponen atau fase pertama adalah presentasi kelas. Dalam hal ini, guru menyampaikan materi ajar yang perlu dikuasai oleh siswa. Fase kedua adalah tim, ketika masuk ke dalam tahap ini, siswa bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi dan latihan. Fase ketiga adalah *games*. Di tahap ini, siswa melakukan *game* dengan anggota-anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan guru maupun yang didiskusikan di tahap sebelumnya. Fase keempat adalah turnamen. Di tahap ini, struktur aktivitasnya serupa dengan tahapan *game* akan tetapi terdapat unsur kompetisi antarkelompok. Fase terakhir yakni *Nawala*, yaitu memberikan sebuah penghargaan/hadiah (DeVries et al. 1975). (Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan siswa tidak hanya terhindar dari kebosanan, tetapi juga lebih mudah mengingat materi pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan diharapkan dapat mengalami peningkatan dalam hasil belajar

mereka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menilai bahwa diperlukan penggunaan model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan materi, kebutuhan dan karakteristik siswa. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menjabarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode ini dipilih karena bertujuan mendeskripsikan, memberi gambaran, menerangkan, dan menjelaskan fenomena yang terjadi secara nyata (Sugiyono 2016), yaitu implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket kuisisioner, dan studi dokumen dengan masing-masing sumber data. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 09

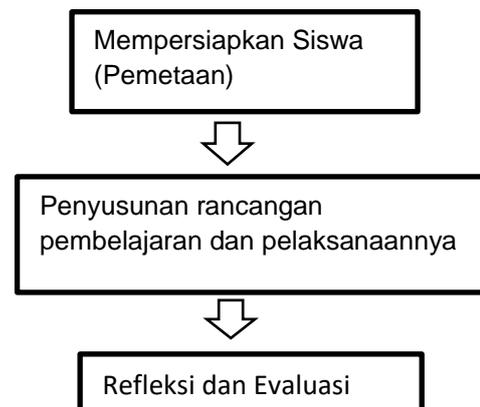
Cipinang Besar Utara. Dengan teknik pemilihan sampel menggunakan *sampel cluster*, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 09 Cipinang Besar Utara yaitu sebanyak 32 siswa.

Data terdiri dari: 1) informan yang terlibat, yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV B SDN 09 Cipinang Besar Utara; 2) peristiwa yang diobservasi, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; dan 3) dokumen yang terdiri dari catatan observasi lapangan, wawancara, dan nilai hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan berupa analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi: 1) reduksi data (pengumpulan data), 2) penyajian data (data display), dan verifikasi/penarikan kesimpulan (Qomaruddin and Sa'diyah 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat direncanakan dan ditetapkan penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamnet*) di SDN 09 Cipinang Besar Utara tersusun atas tiga tahap berjenjang, yaitu: (1) memetakan karakteristik siswa dan menyusun

rancangan pembelajaran; (2) pelaksanaan rancangan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*); dan (3) refleksi dan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.



Grafik 1 Tahap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model TGT

1. Mempersiapkan Siswa dan Menyusun Rancangan Pembelajaran

Tahap pertama dalam menerapkan model pembelajaran TGT adalah dengan mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang heterogen. Pengelompokan dilakukan berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan guru untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa meliputi gaya belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa

sebelumnya. Hasilnya, terbentuk 5 kelompok dengan anggota 6 siswa di dalamnya.

Selanjutnya dilakukan penyusunan rancangan pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik hasil belajar siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Diketahui berdasarkan hasil belajar sebelumnya yaitu Ujian Tengah Semester Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan sebanyak 20 siswa atau 64,5% belum mencapai KKTP, sedangkan 12 siswa atau 38,7% telah mencapai KKTP. Dari total 32 siswa, hanya 12 siswa yang dinyatakan tuntas. Begitu pula dengan gaya belajar siswa, kebanyakan dari mereka memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Sehingga penyusunan rancangan pembelajaran menyesuaikan kebutuhan tersebut.

Isi perencanaan dalam modul ajar meliputi kegiatan atau aktivitas apa saja yang akan dilaksanakan, hasil belajar yang ingin dicapai oleh guru, metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut, dan materi yang akan disampaikan oleh

guru dalam proses pembelajaran (Zakiah, Sakardi, Marini, et al. 2023).

2. Pelaksanaan Rancangan Pembelajaran dengan Model TGT

Tahap kedua dalam penerapan model TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila adalah pelaksanaan rancangan pembelajaran. Penerapan TGT mengikuti modul ajar yang sudah direncanakan dengan materi Perumusan Pancasila yang terbagi dalam tiga fase kegiatan, yakni kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Dimana dalam kegiatan inti tersusun atas lima sintak model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Lebih lanjut, berikut penjelasan tiap tahap kegiatan pelaksanaan model TGT.

1) Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, yang kemudian dijawab oleh siswa. Kemudian, guru mempersilahkan perwakilan siswa untuk memimpin doa bersama sebelum memulai

pembelajaran. Setelah itu, diadakan percakapan sederhana untuk menyampaikan kabar masing-masing dan memberikan motivasi sebelum memulai pembelajaran. Tidak lupa juga dilakukan presensi kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, yang dilanjut dengan pemberian pertanyaan pemantik untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya dan terkait materi pembelajaran pada hari tersebut, sebagai bagian dari asesmen diagnostik.

2) Kegiatan Inti

Tahap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima sintak pembelajaran yang memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar yang berorientasi untuk mengaktifkan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, fase penyajian kelas (*Class*

Presentation), Guru membuka dengan mengajukan pertanyaan yang dapat menarik perhatian dan partisipasi siswa. Selanjutnya, materi ajar disampaikan menggunakan media presentasi interaktif yang dibuat untuk mendukung pengalaman belajar yang komprehensif. Dalam pengajaran materi, terdapat penyisipan aktivitas analisis dan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif serta mendalami isi materi. Contohnya, siswa diajak untuk menganalisis foto pahlawan nasional dan diminta untuk mengungkapkan perannya dalam perumusan Pancasila atau menjawab soal kuis berbasis permainan melalui platform digital seperti Wordwall.



Gambar 2 Tahap penyajian kelas

Kedua, fase pengorganisasian (*Teams*), dilakukan setelah memastikan pemahaan siswa terhadap materi sudah terbentuk. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok belajar yang heterogen, dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti cara belajar, kemampuan, dan kebutuhan masing-masing. Setiap kelompok kemudian menerima Lembar Kerja Siswa (LKPD) untuk melanjutkan kegiatan TGT.

Ketiga, fase permainan (*Games*) dimulai dengan penjelasan yang jelas dari guru mengenai aturan permainan. Setiap kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang disajikan di papan

tulis. Pertanyaan-pertanyaan itu dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan, dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, sehingga dapat memenuhi kebutuhan berbagai kemampuan siswa. Siswa diperbolehkan untuk memanfaatkan sumber daya yang ada, seperti buku ajar dan catatan, dalam menyelesaikan soal.



Gambar 3 Tahap permainan berupa penjelasan instruksi

Keempat, fase turnamen (*Tournament*) yaitu pelaksanaan permainan TGT dilakukan secara bergantian oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Setiap perwakilan memilih soal dari level paling dasar dan mendiskusikannya bersama

anggota kelompok di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Disini guru mengatur waktu dan memeriksa jawaban dari kelompok guna menjamin keadilan dalam proses tersebut.



Gambar 4 Tahap turnamen

Kelima, fase penghargaan kelompok, (*Team Recognition*). Menghargai pencapaian tim yang meraih nilai tertinggi dan menyelesaikan permainan dengan waktu

tercepat. Diskusi bersama sebelum penetapan pemenang juga memberi kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi pengetahuan. Fase ini menjadi akhir yang meningkatkan semangat persaingan sekaligus kerja sama di antara siswa. Dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT, pembelajaran siswa lebih bermakna dan meningkatkan rasa ingin tahu.



Gambar 5 Tahap Penghargaan Kelompok

3) Kegiatan Penutup

Tahap ketiga dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa yakni melibatkan guru untuk berperan dalam membantu siswa untuk

merenungkan pengalaman belajar yang mereka jalani pada hari itu. Untuk memulai langkah ini, guru menanyakan kepada siswa tentang perasaan mereka terkait dengan proses pembelajaran yang baru saja selesai. Tujuan dari ini adalah untuk memberikan peluang kepada siswa untuk membagikan pengalaman dan pemikiran mereka mengenai pembelajaran itu. Selanjutnya, guru memberikan post-test singkat berbantuan web Wordwall dengan jumlah 15 pertanyaan. Post-test ini dirancang untuk memudahkan analisis hasil pembelajaran dan mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Perumusan Pancasila yang telah disampaikan. Analisis hasil post-test akan memberikan gambaran kepada guru mengenai capaian pembelajaran serta area mana yang perlu diperbaiki

atau ditingkatkan di kemudian hari.

3. Refleksi dan Evaluasi

Tahap ketiga dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah refleksi dan evaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui analisis data yang terkumpul selama proses pembelajaran, yang mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil post-test yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Hasil post-test siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari ujian sebelumnya yaitu rata-rata 72,03 dan setelah diterapkan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa mengalami kenaikan, yakni dengan rata-rata 89,67 dengan persentase keberhasilan sebelum diterapkannya model TGT sebesar 38,7% dan setelah diterapkannya model TGT sebesar 91%, yang artinya hanya tersisa 9% atau 3 siswa dari total 32 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.



Grafik 1 Tingkat Kepuasan Penggunaan Model Pembelajaran TGT

Sementara itu, data kualitatif juga diperoleh dari umpan balik siswa berupa angket kuisisioner kepuasan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan respon positif. Hal ini didapatkan dari analisis angket 32 siswa menunjukkan 94% siswa menyatakan sangat memuaskan saat belajar dengan menggunakan model TGT dan 6% menyatakan cukup memuaskan. Dapat disimpulkan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila bisa dianggap sukses.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN 09 Cipinang Besar Utara Jakarta Timur. Sebelum penerapan model TGT, hanya 38,7% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah penerapan model tersebut, persentase ketuntasan meningkat signifikan menjadi 91%, dengan rata-rata nilai naik dari 72,03 menjadi 89,67.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model TGT juga sangat positif. Sebanyak 94% siswa merasa sangat puas dan 6% cukup puas terhadap model pembelajaran ini. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT sangat disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membangun keterlibatan

aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- DeVries, D. L., I.T, Shachman, and S.L. 1975. "Teams-Games-Tournament in the Elementary Classroom: A Replication." *Johns Hopkins University Press* (190).
- Ferdino, Muhammad Farhan, and Muhammad Sirozi. 2025. "DAMPAK EKONOMI NEOLIBERAL TERHADAP SISTEM DAN TATA KELOLA PENDIDIKAN DI INDONESIA." 7.
- Habibah, Aulia Hindun, and Moh Fathurrahman. 2025. "Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora." 7.
- Linda Zakiah. 2020. "Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 32(1):30–52. doi:10.21009/parameter.321.03.
- Mahmud, Siti Awaliyah, and Edi Suhartono. 2023. *Literasi Pancasila: Inovasi Praktis Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Penerbit P4I.
- Nur, Muhammad. 2023. "MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENGUKURAN PANJANG DAN BERAT MENGGUNAKAN MEDIA TABEL KONVERSI SATUAN PADA SISWA KELAS II B SD NEGERI 016 TANJUNGPINANG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2021/2022." *Vol. (1)*.
- Permendikbudristek. 2022. "Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah."
- Putri, Yulia Melinda, Erika Septianing Rustianti, Susilo Tri Widodo, Nur Indah, and Risky Nur Aryanti. 2023. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI PERUMUSAN DAN PENETAPAN DASAR NEGARA MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF SDN KEBOLAMPANG." 09.
- Qomaruddin, Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah. 2024. "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman." *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1(2):77–84. doi:10.52620/jomaa.v1i2.93.
- Schulz, Wolfram, and John Ainley. 2023. "Citizenship Education in Times of Global Challenge." November.
- Schulz, Wolfram, John Ainley, Julian Fraillon, Bruno Losito, Gabriella Agrusti, Valeria Damiani, and Tim Friedman. 2025. *Education for Citizenship in Times of Global Challenge: IEA International Civic and Citizenship Education Study 2022 International Report*. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Slavin, E. Robert. 1987. "Using Student Team Learning: Johns Hopkins Team Learning Project." *Johns Hopkins University Press*.

- Slavin, E. Robert. 1995. "Cooperative Learning Theory, Research and Practice Massachusett." *USA: Allymand Dan Bacon.*
- Sugiyono, Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.
- Wahid, Lalu Abdurahman, and Tasman Hamami. 2021. "Tantangan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Dan Strategi Pengembangannya Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Masa Depan." 8(1):23–26.
- Zakiah, Linda. 2017. "HUBUNGAN KEAKTIFAN DALAM KEGIATAN PRAMUKA DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR* 8.
- Zakiah, Linda, and Arita Marini. 2023. "Teachers' Strategies in Teaching Social Tolerance to Elementary School Students in Jakarta, Indonesia."
- Zakiah, Linda, Sakardi, Komarudin, Asep Rudi Casmanas, and Kusmawati. 2023. "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* 5:84–90.
doi:10.33884/psnistek.v5i.8067
- Zakiah, Linda, Sakardi, Arita Marini, Asep Rudi Casmanas, Adistyana, and Kusmawati. 2023. "Implementation of Teaching Multicultural Values Through Civic Education for Elementary School Students." 110–42.