

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ufara Alfadila¹, Muhsom², Roy Kembar Habibi³, Ulwan Syafrudin⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung

¹ufaraalfadila@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal learning outcomes of students based on the learning objective achievement criteria in the Pancasila Education subject at SD Negeri 2 Kota Gajah. This study aimed to determine the effect of implementing the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 2 Kota Gajah. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 53 students who were divided into an experimental class and a control class. Data were collected through test and non-test techniques. Data analysis using simple linear regression revealed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the implementation of the Teams Games Tournament cooperative learning model had a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Kota Gajah.

Keywords: *Learning Outcomes, Pancasila Education, Teams Games Tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang belum optimal berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Kota Gajah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Kota Gajah. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *non-equivalent control group*. Sampel penelitian ini terdiri dari 53 peserta didik yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pendidikan melibatkan komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, kurikulum, model pembelajaran, media serta lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tertuang dalam Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran yang bermakna menuntut adanya ketelibatan aktif peserta didik dalam proses belajar guna meningkatkan pengetahuan dan menumbuhkan keterampilan dan sikap positif peserta didik. Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang menekankan pengembangan sikap dan karakter melalui penanaman nilai-nilai pancasila. Pemahaman terhadap nilai-nilai pancasila perlu ditekankan untuk membentuk karakter positif pada peserta didik. Pemahaman

terhadap nilai Pancasila berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik (Nuraini dkk., 2021).

Pemahaman nilai-nilai pancasila oleh peserta didik salah satunya dapat dilihat dari capaian hasil belajar pendidikan pancasila. Hasil belajar adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai materi setelah proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui penilaian berupa angka, huruf, atau simbol tertentu berdasarkan hasil kesepakatan (Dewanti, 2024). Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Namun, pada praktiknya, sebagian peserta didik masih menunjukkan capaian hasil belajar yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih di bawah 50%. Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal seperti kesehatan fisik, pancaindra, tingkat kecerdasan,

minat, motivasi, sikap, dan strategi belajar, dan faktor eksternal meliputi keluarga, masyarakat, dan keadaan lingkungan sekitar (Irmawati, 2020).

Berbagai faktor tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kondisi peserta didik dan lingkungan pembelajaran yang mendukung sehingga diperlukan upaya untuk mengoptimalkan proses belajar. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, salah satunya dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Ketepatan pemilihan model pembelajaran bergantung pada kesesuaian antara model dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik serta materi. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berkaitan dengan aktivitas permainan (Rusdiana, 2025).

Pemilihan model pembelajaran juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pada jenjang sekolah dasar, tujuan pembelajaran pendidikan pancasila yaitu untuk membekali dan memperkuat pengetahuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik dalam membangun hubungan yang berlandaskan nilai-nilai pancasila (Sa'diyah dan Dewi, 2022). Sejalan

dengan tujuan tersebut, pemilihan model pembelajaran hendaknya mendorong interaksi sosial yang bermakna melalui kerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran yaitu model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama oleh peserta didik dalam suatu kelompok kecil untuk mengoptimalkan pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan (Octavia, 2020). Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Cooperative Integrated Reading and Composition*, *Team Accelerated Instruction*, *Group Investigation*, dan *JIGSAW* (Prihatmojo dan Rohmani, 2020).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* untuk diterapkan pada dua kelas yang berbeda. Model *Teams Games Tournament* adalah model yang menyajikan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan turnamen yang melibatkan seluruh peserta didik

untuk aktif berkompetisi meraih skor tertinggi (Astuti dkk., 2020). Sementara itu, model *Student Teams Achievement Division* juga memiliki karakteristik hampir sama dengan TGT perbedaannya pada penggunaan kuis individu untuk penilaiannya.

Dalam penelitian ini, difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen. Pemilihan model tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang menyukai aktivitas permainan dan untuk mengembangkan sikap kerja sama yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, pemilihan model *Teams Games Tournament* juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa penerapan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SD (Tamba dkk., 2025).

Penerapan model *Teams Games Tournament* memerlukan media sebagai sarana turnamen. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media permainan yaitu teka teki silang, media ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Teka-teki

silang adalah bentuk kotak yang tersusun vertikal dan horizontal yang saling berpotongan yang dikerjakan dengan mengisi kotak-kotak tersebut disesuaikan antara jumlah kotak dan jawabannya berdasarkan soal yang disediakan (Ramadhani dkk., 2024).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diintegrasikan dengan media teka teki silang diharapkan dapat menjadi solusi karena media ini membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif dalam memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) tipe *non-equivalent control group design*, yaitu penelitian yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih acak. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (IV B) dan

kelas kontrol (IV A) dengan subjek penelitian sebanyak 53 peserta didik. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes yang digunakan berupa instrumen soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan teknik non-tes berupa observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati subjek atau objek secara langsung menggunakan lembar observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah. Penerapan model *teams games tournament* pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui lima langkah pembelajaran yaitu: (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) presentasi, (4) turnamen, (5) penghargaan kelompok (Astuti dkk., 2020). Penerapan model tersebut menjadi dasar perbandingan dengan pembelajaran pada kelas kontrol.

Sementara itu, kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *student teams achievement division*

dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Penyajian materi, (2) mengerjakan lembar kerja secara berkelompok, (3) kuis individu (4) menghitung skor kemajuan, (5) penghargaan kelompok. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik dilakukan melalui *pretest* (pemberian soal sebelum pembelajaran) dan *posttest* (pemberian soal setelah pembelajaran).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Kota Gajah, diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen (IV B) dan kelas kontrol (IV A). Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	<i>Pre</i>	<i>Post</i>
N	27	27	26	26
Nilai tertinggi	77,3	95,5	81,8	95,5
Nilai terendah	18,2	45,5	22,7	45,5
Σ	1272,7	2022,8	1322,8	1890,8
Mean	47	75	51	73
Median	40,9	77,3	50	77,3
Modus	40,9	77,3	36,4	81,8

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kedua kelas, dengan kelas eksperimen memperoleh peningkatan

yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata peserta didik sebelum diberi perlakuan lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol ($47 < 51$). Namun, setelah diberikan perlakuan model *teams games tournament* (kelas eksperimen) dan model *student teams achievement division* (kelas kontrol) keduanya terjadi peningkatan rata-rata *posttest*.

Peningkatan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol ($75 > 73$) meskipun selisih rata-rata tidak besar. Sebaran hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Interval	Frekuensi	
		Eksperimen	Kontrol
1	18.2-28.1	3	1
2	28.2-38.1	4	6
3	38.2-48.1	8	5
4	48.2-58.1	5	6
5	58.2-68.1	3	4
6	68.2-78.1	4	3
7	78.2-88.1	0	1
Jumlah		27	26

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Interval	Frekuensi	
		Eksperimen	Kontrol
1	45.5-54.4	2	2
2	54.5-63.4	2	4
3	63.5-72.4	4	4
4	72.5-81.4	9	6
5	81.5-90.4	6	7
6	90.5-99.4	4	3

Jumlah	27	26
--------	----	----

Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS versi 23 yaitu sebagai berikut.

Tabel 4 Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	44.812	4.206		10.653	.000
TGT	.639	.084	.834	7.572	.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana di atas, tabel *coefficient* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*) berpengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar).

Terjadinya peningkatan hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang berbasis media teka

teki silang sebagai media dalam turnamen ini memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap keterlibatan aktif dan penguatan pemahaman terhadap materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang diintegrasikan dengan media *card sort* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD (Susilawati dkk., 2025). Penelitian serupa yaitu penerapan model pembelajaran TGT yang diintegrasikan dengan media roda putar berpengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn peserta didik sekolah dasar (Larasati dkk., 2025).

Sementara itu, dikarenakan kedua kelas diterapkan model pembelajaran yang berbeda maka dilakukan analisis data berupa uji *independent sample test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hasil uji *independent sample test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test

<i>Independent Sample Test</i>		
	t	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	-.600	.551

Equal variances not assumed	-.599	.552
-----------------------------	-------	------

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) yaitu $0,551 > 0,05$ dan $0,552 > 0,05$ sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, nilai rata-rata kelas eksperimen yang diterapkan model TGT cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (STAD). Hasil penelitian ini tidak mutlak menunjukkan bahwa TGT lebih baik dari STAD, karena pemilihan model yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar sehingga peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi melainkan juga aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman. Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui pembelajaran kooperatif dengan aktif berdiskusi dan berbagi pemahaman untuk mampu memahami materi dan

membangun pengetahuan secara lebih mendalam (Hu, 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah. Dibuktikan dari hasil analisis data dan pengujian statistik sehingga diketahui bahwa adanya peningkatan nilai *posttest* peserta didik berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dari 47 menjadi 75. Integrasi media teka teki silang sebagai ajang turnamen permainan berdampak positif terhadap rasa ketertarikan dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Pada kelas kontrol yang dilaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar. Namun, nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan, hal tersebut dapat terjadi karena kesetaraan model pembelajaran yang digunakan yaitu

model kooperatif. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada model pembelajaran yang secara mutlak lebih unggul dibandingkan model pembelajaran lainnya, pemilihan model pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Penelitian hanya dilakukan dengan sampel yang terbatas sehingga belum dapat digeneralisasikan secara luas, (2) Waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat yaitu hanya tiga kali pertemuan, (3) Keterbatasan pengukuran hasil belajar yaitu hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar ranah kognitif, (4) Penerapan model *Teams Games Tournament* yang diintegrasikan dengan media teka-teki silang dipengaruhi oleh kondisi dan kesiapan peserta didik sehingga kemungkinan terdapat faktor lain diluar kendali peneliti yang bisa ikut memengaruhi hasil belajar.

Saran Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti ingin menyampaikan saran rekomendasi

diantaranya sebagai berikut: (1) peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi dan kerja samanya saat kegiatan belajar dalam kelompok dan turnamen, (2) pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media teka-teki silang sebagai variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, (3) kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas dan mendorong penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, (4) disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas pengukuran hasil belajar, tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotor agar diperoleh gambaran yang komprehensif terkait penerapan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N., Rapani., Ningsih, D. K., dan Triastuti, V. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif: Implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dewanti, L. (2024). *Edukasi di Era Digital: Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi dalam Mencapai Prestasi*. Sleman: Deepublish Digital.
- Hu, W. (2024). Study on the Application of Cooperative Learning Based on Constructivism in Junior High School English Reading. *Journal of Education and Educational Research*, 9(2), 323. <https://doi.org/https://drpress.org/ojs/index.php/jeer/article/view/23312/22860>
- Irmawati, D. A. (2020). *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Tulungagung: Pernal Edukreatif.
- Larasati, N., Perdana, D. R., Nuraini, S., & Erni. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 147-160. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025>
- Nuraini, R. A., Asrin, & Jiwandono, I. S. (2021). Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran PPKn Dengan Karakter Siswa Kelas V SDN Gugus V Ampenan. *Primary Education Journal*, 2(1), 19-26. <https://doi.org/https://doi.org/>

- g/10.29303/PENDAS.V2I1.97
- Octavia, S., A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*. Lampung: Penerbit Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Ramadhani, Y., Tinggi Ilmu Tarbiyah Kota Pagar Alam, S., & Kariyanto, H. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 648–661.
<https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2329>
- Rusdiana. (2025). *Solusi Sistem Pembelajaran di SD/MI Menyongsong Indonesia Emas 2045*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940–9945.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3994>
- Susilawati, W. O., Nurhalimah, N., & Efendi, R. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 355–366.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7264>
- Tamba, R., Tambunan, J., & Sitohang, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 134411 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27477>