

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 03 LUBUKLINGGAU**

Karunia Putri¹, Rudi Erwandi², Akmal Rijal³

¹PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, ²Manajemen Pendidikan, Pascasarjana, Universitas PGRI Silampari, ³PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari,

¹KaruniaPutri771@gmail.com, ²rudi.erwandi.lg@gmail.com, ³akmalrijal@unpari.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning model can complete the learning outcomes of pancasila education for fourth-grade students at SD Negeri 3 Lubuklinggau. This research method used an experimental research method with a pre-test and post-test experimental design. Sampling was taken using the side random technique. The sample in the study was 30 students of class IV.B. The instrument used by the researcher was a multiple-choice questionnaire with 10 questions. Data collection was carried out using a test technique. Data were analyzed using the t- test formula. Based on the results of the hypothesis test, the calculated t_{value} is then consulted with the t_{table} in the t distribution list with a significance level of $\alpha = 0.05$ so that the calculated $t_{\text{value}} > t_{\text{table}}$ ($5,36 > 1.69$) is obtained. With this, H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the Make A Match learning model can complete the science learning outcomes of Teams Games Tournament (TGT) students of SD Negeri 03 Lubuklinggau.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Lubuklinggau. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Pre-test* dan *Post-test*. Pengambilan sampel diambil menggunakan teknik *Random Sampling*, adapun sampel dalam penelitian adalah siswa kelas IV.B yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Pengumpulan data diambil dengan teknik tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Berdasarkan hasil uji hipotesis kemudian t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($5,36 > 1,69$), dengan hal ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menuntaskan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Lubuklinggau.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar, Pendidikan pancasila*

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai semua kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan kapan saja dan dimanapun dalam aktivitas kehidupan. Pendidikan dapat dilakukan disegala jenis, bentuk, serta tingkat lingkungan hidup. Hal ini membantu mengembangkan potensi seseorang melalui kegiatan belajar, yang memberi mereka kemampuan untuk mengubah dan mengembangkan diri (Hasanati et al., 2024, p. 5) .

Pentingnya pendidikan tidak bisa diabaikan disetiap tempat dengan populasi manusia, terutama menghadapi tuntutan zaman yang menuntut peningkatan kualitas individu,(Sentia et al., 2024) Pendidikan Pancasila, yang berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sebagai warga negara Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, siswa dibekali nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi begitu penting karena merupakan salah satu metode pendidikan berkarakter yang dikembangkan secara sistematis dan sistemik yang tidak dapat dipisahkan

dari kerangka kebijakan pembangunan nasional, pembangunan bangsa dan karakter.” Oleh sebab itu, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek pengetahuan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam sikap dan perilaku, sehingga terbentuk warga negara yang cakap, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Munthe et al, 2023)

Natalia dan Yakobus Adi (2023) menyatakan bahwa mata pelajaran ini berfungsi sebagai fondasi yang kuat dalam mempersiapkan generasi muda yang berintegritas serta menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga peserta didik tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga mampu bersikap jujur, bertanggung jawab, dan menghargai sesama dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru dan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV b, Ditemukan bahwa dalam proses Pendidikan Pancasila masih

didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana.

Dalam proses pembelajaran, sebagian siswa juga terlihat kurang antusias dan jarang memberikan tanggapan atau bertanya. Selain itu, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan kelas seperti diskusi dan kerja kelompok juga masih rendah. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa belum optimal dan perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, yang dimana Model pembelajaran merupakan suatu prosedur atau tahapan dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau acuan dengan adanya langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bastian & Reswita, 2021) Salah satu model

pembelajaran yang dapat

digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model Teams Games Tournament (TGT) sangat sesuai diterapkan dalam penelitian ini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna kepada siswa. Melalui kuis, permainan, dan turnamen akademik, siswa terdorong untuk memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik agar dapat memperoleh nilai terbaik bagi timnya. Situasi ini membuat siswa lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih serius dalam belajar, sehingga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT memiliki kelebihan yang dimana dapat mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan tingkat yang beragam. menjadi lebih baik.” Keunggulan ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam memahami materi, sikap aktif dalam pembelajaran, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. melalui pendekatan ini siswa belajar dengan cara kolaboratif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada saat belajar (Aditya, 2023)

Metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournamen (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membuat Siswa lebih bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023, p. 71).

mendapatkan informasi bahwa jumlah jumlah seluruh siswa kelas IV B SD Negeri 03 Lubuklinggau, berjumlah 30 siswa, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 15 siswa, dan jumlah siswa perempuan 15 siswa. Permasalahan yang penulis temukan adalah hasil belajar pendidikan pancasila hampir mendekati mencapai target ketuntasan hasil belajar. Hal ini terbukti pada daftar nilai siswa yang dimana masih banyak yang belum mencapai KKTP. Dapat diketahui bahwa Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pendidikan Pancasila 70.

Beberapa fakta yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila disekolah yaitu cara mengajar guru yang jarang mengaitkan dengan kegiatan siswa dikehidupan sehari-hari. Adapun model yang

digunakan Seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan fakta dalam kehidupan siswa. Dalam proses belajar hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, kreatif, dan inovatif memberikan rasa yang menyenangkan terhadap siswa, serta dapat mendorong siswa lebih kritis dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, hal tersebut akan mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh serta siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Setianingsih et al., 2021, p. 26)“model TGT merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi siswa dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.Sementara itu Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan

status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Astuti et al., 2022, p. 200). Sementara itu Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model TGT menurut (Amin & Sumendap., 2022)

1. Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan tim atau kelompok ini dilakukan secara heterogen Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat orang, dalam satu kelompok ada dua pasang., 2. Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen Partner menjawab soal sedangkan pelatih akan mengecek jawabannya., 3. Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin Tim studi akan ditotal secara keseluruhan.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: 1.

Meningkatnya keterlibatan siswa dalam prose pembelajarn., 2. Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.,3. Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri ., 4. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain Dll. Adapun Kelemahan Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: 1. Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang cukup lama., 2. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.,3. Siswa terbiasa belajar dengan adanya reward., 4. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Hal ini selaras dengan hasil observasi maka dari itu peneliti ingin melihat apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV secara signifikan dengan harapan model ini dapat mengubah siswa lebih aktif dan kreatif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Merujuk pada

permasalahan yang telah diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Lubuklinggau. Dan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Lubuklinggau sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang bertujuan untuk mengetahui

pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sugiyono (2019:169) sebuah metode penelitian *eksperimen* ialah metode penelitian yang melakukan percobaan, yaitu

penelitian yang menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (*treatment*/perlakuan). Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Lubuklinggau yang beralamat di Jl. Garuda, Kelurahan Lubuk Tanjung, Kecamatan Lubuklinggau Barat I, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 64 siswa, terdiri dari kelas IV.A sebanyak 34 siswa dan kelas IV.B sebanyak 30 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak di mana seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih. Berdasarkan hasil undian yang dilakukan secara

objektif dan adil, terpilihlah kelas IV.B sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kelas IV.B untuk mendapatkan informasi tambahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan karakteristik siswa.

Teknik tes digunakan sebagai alat utama untuk mengukur hasil belajar siswa, yang dilakukan dua kali yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 nomor dan disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada capaian pembelajaran dan indikator kompetensi. Materi yang diujikan mencakup konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier serta penerapan jenis-jenis kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tingkatan kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung

keaterbatasan data dengan mengumpulkan dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, nilai hasil belajar, dan dokumen sekolah yang relevan. Melalui metode ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* secara sistematis untuk menilai efektivitas model dalam meningkatkan pemahaman pendidikan pancasila pada siswa kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Lubuklinggau pada siswa kelas IV selama satu bulan, yaitu dari tanggal 11 Februari hingga 16 maret 2026. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT) dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Lubuklinggau.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournamet* (TGT) dilakukan sebanyak dua kali pertemuan setelah pelaksanaan *pretest*, dan diakhiri dengan *posttest* sebagai evaluasi hasil belajar siswa.

Sebelum digunakan dalam

pengumpulan data, instrumen soal terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 10 dari 20 soal dinyatakan valid, sementara sisanya tidak digunakan. Uji daya pembeda menunjukkan mayoritas soal berada pada kategori baik dan cukup, meskipun ada beberapa yang rendah.

Tingkat kesukaran soal didominasi kategori sedang, dan tidak ada soal yang terlalu sulit. Nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,85 menunjukkan konsistensi yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pretest, dilanjutkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, dan diakhiri dengan posttest menggunakan soal yang sama. Hasil posttest menunjukkan peningkatan skor siswa secara signifikan.

Dengan demikian, model *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, didukung oleh instrumen yang valid, reliabel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil tes awal pada kelas eksperimen memberikan

gambaran bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Sebagian besar siswa berada pada kategori belum tuntas, yang mencerminkan rendahnya pemahaman awal terhadap materi Pendidikan Pancasila sebelum dilaksanakannya pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan konsep yang perlu diatasi melalui model pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penyebaran hasil belajar yang cukup bervariasi mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan antar individu yang signifikan dalam kelas.

Data hasil analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat pada tabel 1 yang sudah dilampirkan berikut ini .

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Awal (Pre-test)

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
≥ 70	Tuntas	3	10%
< 70	Tidak Tuntas	27	90%
Jumlah		30	
Rata-rata		46,3	
Nilai Tertinggi		80	
Nilai Terendah		30	
Simpangan baku		14,73	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh kondisi awal tersebut, pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan tampaknya belum mampu mengoptimalkan potensi belajar siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang relevan untuk diterapkan sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Model ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran awal dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

Posttest dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tes ini bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan, sekaligus membandingkan capaian siswa

dengan hasil *pretest* sebelumnya. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman dan

keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, distribusi nilai yang cenderung membaik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan secara individu, tetapi juga secara keseluruhan kelas. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2. lebih partisipatif dan efektif. Dengan pendekatan yang menekankan kolaborasi, interaksi, dan kegiatan mencocokkan informasi, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Sabila et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan perhatian, minat, serta daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti

tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Awal (Post-test)

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Present
≥ 70	Tuntas	28	93,33%
< 70	Tidak Tuntas	2	6,67%
Jumlah		30	
Rata-rata		81	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		60	
Simpangan baku		11,24	

Berdasarkan tabel 2 di atas, perubahan hasil belajar yang terjadi setelah pembelajaran menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan lebih partisipatif dan efektif. Dengan pendekatan yang menekankan kolaborasi, interaksi, dan kegiatan mencocokkan informasi, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Afifah & Pratama (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan perhatian, minat, serta daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Agustina

et al., 2025, p. 628)

Berdasarkan Gambar 1 dibawah masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan hal ini bisa disebabkan dari berbagai faktor yang dimana dapat menghambat siswa dalam suatu proses pembelajaran nantinya.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Faktor penghambatnya seperti Gaya belajar, tingkat motivasi individu, hingga latar belakang pemahaman awal siswa yang relatif lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Dewi & Anugrah (2021), dalam setiap proses pembelajaran, selalu terdapat keragaman kemampuan siswa yang dipengaruhi oleh kondisi kognitif, afektif, dan lingkungan belajar masing-masing.

Siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah atau kurang aktif dalam proses interaksi

cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti dinamika pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut seperti pendampingan belajar tambahan atau pendekatan diferensiasi agar siswa yang belum tuntas dapat terfasilitasi secara optimal dalam proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Chi- Kuadrat, diperoleh bahwa data pada tes awal dan tes akhir berada dalam kategori berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai χ^2 hitung yang lebih kecil daripada χ^2 tabel untuk kedua tes. Karena data hasil belajar diketahui berdistribusi normal dan nilai simpangan baku populasi telah diperoleh, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 5,36$ dan $t_{tabel} = 1,69$ dengan $\alpha = 5\%$ (0,05). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,36 > 1,69$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat hasil analisis pre-test dan post-test yang telah dilakukan, terdapat ketercapaian yang signifikan dalam hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Lubuklinggausesudah diterapkannya model Teams Games Tournament (TGT) ketercapaian bisa dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa tersebut, yang dimana rata-rata kemampuan awal (pre-test) siswa sebesar 46,3 setelah dilakukan model Teams Games Tournament (TGT) meningkat pada kemampuan akhir (post-test) sebesar 81. Penelitian ini memperlihatkan temuan penting mengenai pencapaian hasil belajar siswa, seperti yang tercermin dalam analisis statistik yang menolak hipotesis nol, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode Kooperatif Teams Games Tournament (TGT), melalui pembelajaran dalam kelompok yang mampu meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, W. (2023). *Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Primary School Students' Collaboration Skills*.
- Agustina, Rijal, & Egok. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 26 Lubuklinggau.
- Alawiyah, Sukron, & Firdaus. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Amin, & Sumendap. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM. <https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ>
- Astuti, Suryana, & Suaidi. (2022). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.
- Bastian, & Reswita. (2021). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Hasanati, Mooduto, & Pongoliu. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Tpack Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv B Di Sdn 1 Limboto Kabupaten Gorontalo.
- Munthe Et Al. (2023). *Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (Vol. 1, Number 1).
[Http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Ami](http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Ami).
- Natalia, L., & Yakobus Adi, S. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272.
- Sabila, Nabila, Ayunda, & Khasanah. (2021). Prosiding Semai Seminar Nasional Pgmi 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. [Http://Proceeding.lainpekalongan.Ac.Id/Index.Php/Semai-499-](http://Proceeding.lainpekalongan.Ac.Id/Index.Php/Semai-499-)
- Sentia, Octavanny, & Rijal. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Materi Kenampakan Alam Di Kelas Iv Sdn Teluk Timbau. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 493–508. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V8i2.1407>
- Setianingsih, Afiani, & Mirnawati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. In *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Number 1).