

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GOOGLE SITES DI  
KELAS IV SDN 04 TERANDAM KOTA PADANG.**

Hazila Rizkina Julvi<sup>1</sup>, Arwin Rasyid<sup>2</sup>, Yeni Erita<sup>3</sup>, Ranti Meizatri<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>[hazilarizkinajulvi@gmail.com](mailto:hazilarizkinajulvi@gmail.com), <sup>2</sup>[arwinrasyid62@gmail.com](mailto:arwinrasyid62@gmail.com),

<sup>3</sup>[yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id), <sup>4</sup>[rantimeizatri@fip.unp.ac.id](mailto:rantimeizatri@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education learning in grade IV of SDN 04 Terandam, Padang City, which is indicated by the majority of students not having achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This problem is caused by the lack of active student involvement, the use of less varied learning models, and the less than optimal use of learning media. This study aims to describe the improvement in student learning outcomes through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative model assisted by Google Sites. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative and quantitative approach carried out in two cycles, including planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 grade IV students. Data collection techniques used tests and non-tests, while data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The results of the study showed an increase in every aspect. The value of the teaching module increased from 91.8 to 98.28. Teacher activity increased from 87.46 to 96.42, and student activity from 83.89 to 96.42. Student learning outcomes also increased, namely in the attitude aspect from 76.21 to 87.01, knowledge from 81.34 to 90.38, and skills from 79.32 to 90.98. It can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Google Sites is effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education learning in grade IV.*

*Keywords: Learning outcomes, Team Games Tournament (TGT) Model, Google Sites, Pancasila Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang, yang ditunjukkan oleh sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek. Nilai modul ajar meningkat dari 91,8 menjadi 98,28. Aktivitas guru meningkat dari 87,46 menjadi 96,42, dan aktivitas peserta didik dari 83,89 menjadi 96,42. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu pada aspek sikap dari 76,21 menjadi 87,01, pengetahuan dari 81,34 menjadi 90,38, dan keterampilan dari 79,32 menjadi 90,98. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Model *Team Games Tournament* (TGT), Google Sites, Pendidikan Pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai moral, sikap, dan perilaku sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila (Kusmanto, 2025). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut berpusat pada peserta didik, bersifat aktif, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna

melalui pendekatan pembelajaran mendalam (Isnayanti et al., 2025).

Namun, pada praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 26 peserta didik, sebagian besar belum mencapai nilai ketuntasan. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi guru, kurangnya variasi model pembelajaran, serta penggunaan media yang belum

mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan peserta didik dapat disebabkan oleh media dan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Secara teoritis, hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran (Masitoh, 2022). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan interaksi peserta didik (Slavin, 2015; Sugiata, 2019). Selain itu, penggunaan media digital seperti Google Sites dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan mudah diakses oleh peserta didik (Hidayat & Wijaya, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 04 Terandang Kota Padang.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, serta menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

## **B. Metode Penelitian**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara terpadu. Pendekatan

kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta refleksi selama pelaksanaan tindakan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui tes (Sugiyono, 2019).

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto et al., 2017). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yaitu pada siklus I pertemuan I dilaksanakan hari Jum'at tanggal 06 Februari 2026. Kemudian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa

tanggal 10 Februari 2026 dan dilanjutkan pada siklus II yaitu hari Selasa tanggal 24 Februari 2026.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang yang terdaftar pada semester II yang berjumlah 26 orang peserta didik. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru sebagai praktisi dan peneliti sebagai pengamat (observer).

### **Prosedur Penelitian**

Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan observasi awal pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang. Peneliti menemukan beberapa fenomena - fenomena yang mengharuskan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, peneliti bersedia untuk melakukan penelitian di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang melalui persetujuan Kepala Sekolah dan juga guru yang mengajar di kelas IV tersebut. Prosedur penelitian mengacu pada model siklus PTK yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui LKPD dan soal evaluasi. Sementara itu, non tes digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran melalui pengamatan secara langsung. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1)Lembar Penilaian Modul Ajar, (2)Lembar Penilaian Aktivitas Guru, (3)Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik, (4)Lembar Penilaian Aspek Sikap; (5)Lembar Penilaian Aspek Pengetahuan; dan (6)Lembar Penilaian Aspek Keterampilan.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh oleh peneliti dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif menurut Utami et al., (2024) yaitu data tersebut berupa informasi dalam bentuk uraian yang menggambarkan secara deskriptif

peserta didik terkait tingkat pemahaman mereka terhadap mata pelajaran (kognitif), sikap mereka terhadap metode pembelajaran yang baru (afektif), dan aktivitas mereka selama mengikuti pelajaran, seperti perhatian, antusiasme, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan aspek lain yang dapat dianalisis secara kualitatif.

Sedangkan analisis data kuantitatif menurut Eko et al., (2024) adalah analisis data nilai hasil belajar peserta didik yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun rumus yang dikemukakan oleh (Kemendikbud, 2018) dalam menghitung hasil belajar peserta didik dalam ranah pengetahuan dan keterampilan yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$$

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Kondisi Awal**

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 04

Terancam Kota Padang ditemukan bahwa kondisi awal pembelajaran masih kurang optimal. Selain itu, aspek keterampilan sosial peserta didik juga tergolong rendah yang ditandai dengan kurangnya kerja sama dalam kegiatan kelompok dan kurangnya interaksi antar peserta didik. Tingkat keberanian peserta didik dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya masih minim sehingga hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif dalam bertanya. Disisi lain, masih banyak peserta didik yang kurang antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, hal ini perlu terus dikembangkan agar dapat muncul secara konsisten pada seluruh peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran agar hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dapat meningkat dengan optimal.

### **Siklus I**

Pada siklus I, tahap perencanaan diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites. Kegiatan perencanaan

meliputi analisis capaian pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan LKPD, serta perancangan instrumen penilaian. Hasil penilaian terhadap modul ajar pada siklus I memperoleh rata-rata 91,8% dengan kategori sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan, terutama pada aspek identifikasi kesiapan peserta didik dan penyajian materi yang belum sepenuhnya kontekstual.

Pada tahap pelaksanaan siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model TGT, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, dan rekognisi tim. Namun, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan optimal karena guru masih cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok serta penggunaan media Google Sites belum maksimal. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aspek guru memperoleh nilai rata-rata 87,46 dengan kategori baik, sedangkan aspek peserta didik memperoleh rata-rata 83,89 dengan kategori baik. Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa aspek sikap

memperoleh rata-rata 76,21 (cukup), aspek pengetahuan 81,34 (baik), dan aspek keterampilan 79,32 (cukup).

Secara rinci, pada aspek pengetahuan diperoleh rata-rata 84,61 dengan 21 peserta didik tuntas dan 5 peserta didik belum tuntas, sedangkan pada aspek keterampilan diperoleh rata-rata 83 dengan 15 peserta didik tuntas dan 11 peserta didik belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kendala, yaitu rendahnya keaktifan peserta didik, kurang optimalnya penerapan langkah-langkah model TGT, serta pemanfaatan media Google Sites yang belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II, terutama dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran sesuai sintaks model TGT.

### **Siklus II**

Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I, seperti

penyempurnaan modul ajar, penyesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, serta peningkatan integrasi media Google Sites dalam pembelajaran. Hasil penilaian modul ajar pada siklus II meningkat menjadi 98,28% dengan kategori sangat baik. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran sudah berjalan lebih optimal karena guru telah melaksanakan seluruh langkah model TGT secara sistematis, dan peserta didik terlihat lebih aktif dalam kegiatan kelompok, permainan, dan pertandingan. Media Google Sites juga dimanfaatkan secara lebih efektif sebagai sarana pembelajaran interaktif.

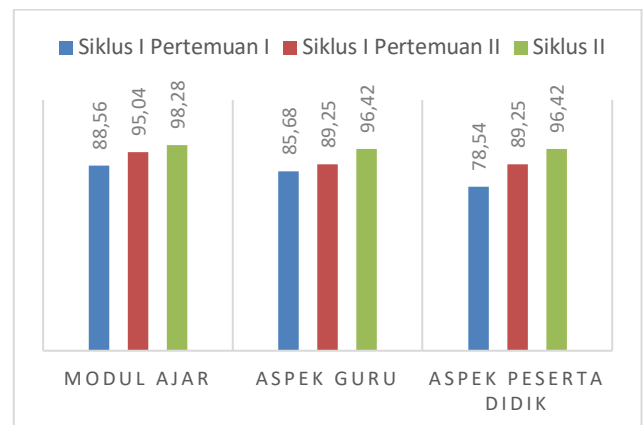
Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Aspek guru dan peserta didik masing-masing memperoleh nilai rata-rata 96,42 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu aspek sikap menjadi 87,01 (baik), aspek pengetahuan 90,38 (baik), dan aspek keterampilan 90,98 (baik). Secara rinci, pada aspek pengetahuan terdapat 24 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada aspek keterampilan

terdapat 25 peserta didik yang tuntas dan hanya 1 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

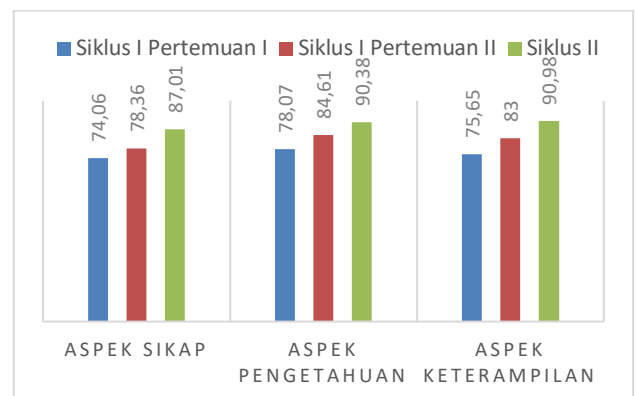
Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Keaktifan dan kerja sama peserta didik meningkat, serta hasil belajar telah mencapai target yang ditetapkan. Meskipun masih terdapat kekurangan kecil, seperti kurang optimalnya penyampaian pesan moral pada kegiatan penutup, secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah berhasil.

Berdasarkan data yang telah didapat menjelaskan bahwa hasil belajar unit 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT) pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

Adapun grafik peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara keseluruhan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Grafik 1 Peningkatan Hasil Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus I-II.**



**Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar Siklus I-II.**

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik

menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka dapat diambil kesimpulan Modul Ajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) hasil penilaian modul ajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siklus I rata-rata 91,8% perencanaan dengan predikat sangat baik (SB), kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 98,28% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.

Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dengan langkah-langkah: a) Penyajian kelas; b) Kelompok (*Team*); c) Permainan (*Games*); d) Pertandingan (*Tournament*); e) Rekognisi Tim. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami

peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada aktivitas guru rata-rata 87,46% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Pelaksanaan siklus I pada aktivitas peserta didik rata-rata 83,89% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB).

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites yang dilihat dari penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I rata-rata nilai sikap 76,21 (C), meningkat pada siklus II menjadi 87,01 dengan predikat baik (B). Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan 81,34 dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 90,38 dengan predikat baik (B). Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan 79,32 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II menjadi 90,98 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila

menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Google Sites hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, M. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas V Sekolah Dasar. 7(2015), 7343–7348.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Eko, G., Suharjono, S., & Fitriyah, C. Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 7, 257–269.
- Isnayanti, P., et al. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Kurikulum Sekolah Dasar Tantangan dan Peluang. *Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*. 8, 911-920.
- Kemendikbud. (2018). *Panduan penilaian hasil belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusmanto. (2025). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jawa Tengah: Meta Nusantara.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. 4(1), 21–27.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Pearson Education.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. 2071–2082.