

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI SIKAPKU PEDULI
LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS II SD**

Renny Dwi Puspita¹, Budi Lestari², I Ketut Suastika³
^{1,2,3}PPG PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
rennydwi98@gmail.com¹, budilestari36@guru.sd.belajar.id²,
suastika@unikama.ac.id³

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model and to improve students' learning outcomes in Pancasila Education on the topic "My Attitude of Caring for the Environment" for second-grade students at SDN Karangbesuki 3. The study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 19 students, consisting of 9 female students and 10 male students. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The results showed that the implementation of the TGT learning model significantly improved students' learning outcomes. The percentage of learning mastery increased from 37% in the pre-cycle to 63% in Cycle I and reached 89% in Cycle II. The class average score also improved from 68 in the pre-cycle to 74 in Cycle I and 85 in Cycle II. In addition, the TGT model enhanced students' activeness, cooperation, and enthusiasm during the learning process. Therefore, the Team Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving Pancasila Education learning outcomes for elementary school students.

Keywords: Pancasila Education, Team Games Tournament Model, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Sikapku Peduli Lingkungan" siswa kelas II SDN Karangbesuki 3. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa yang terdiri atas 9 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 37% pada pra siklus menjadi 63% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 68 menjadi

74 pada siklus I dan 85 pada siklus II. Selain itu, model TGT mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan antusias siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Model *Team Games Tournament*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang berfungsi untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu menerapkan sikap peduli, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas II sekolah dasar adalah "Sikapku Peduli Lingkungan". Materi ini bertujuan untuk menanamkan kebiasaan menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal sejak usia dini (Khairunnisa Ulfadhilah, 2024). Sikap peduli lingkungan perlu dibiasakan sejak sekolah dasar agar peserta didik memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan sekitar dengan baik (Maresi & Basoeki, 2024).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Sikapku Peduli Lingkungan" tidak hanya berfokus pada pengetahuan peserta didik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang baik seharusnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Nidaur, 2017). Peserta didik kelas II SD lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, permainan, diskusi kelompok, dan kegiatan yang melibatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menarik agar peserta didik lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung (Rony Mofu, 2020). Penggunaan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa sekolah dasar (Simanjuntak et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Karangbesuki 3, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran berlangsung satu arah dan peserta didik cenderung pasif. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga peserta didik mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik kurang fokus ketika guru menjelaskan materi dan masih kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran sehingga ada sekitar 63% hasil belajar siswa belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah (Mayzura & Limbong, 2025). Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga dapat memengaruhi pembentukan karakter sosial peserta didik (Mts et al., n.d.).

Permasalahan tersebut juga terlihat dari sikap peserta didik terhadap lingkungan sekolah. Masih terdapat peserta didik yang membuang sampah sembarangan,

kurang menjaga kebersihan kelas, dan tidak disiplin dalam melaksanakan piket kelas. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan” juga masih rendah. Berdasarkan hasil evaluasi awal diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas II SDN Karangbesuki 3 sebanyak 19 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Dari jumlah tersebut, hanya 7 siswa atau sekitar 37% yang mencapai KKTP ≥ 75 , sedangkan 12 siswa atau sekitar 63% belum mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal (Aliyyah et al., 2021). Suasana belajar yang monoton dapat menurunkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Wijaya, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Karangbesuki 3, tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran masih rendah. Sebagian besar peserta didik belum berani menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan masih bergantung pada penjelasan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum terlibat secara aktif dalam

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan semangat belajar peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial siswa sekolah dasar (Sari et al., 2022). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sekolah dasar (Hafizah et al., 2024).

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik (Zulaikha, 2024). Melalui model ini, peserta didik belajar dalam kelompok heterogen sehingga dapat saling membantu memahami materi pembelajaran. Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Paryati & Ningsih, 2025). Model TGT juga dapat meningkatkan keberanian peserta

didik dalam menyampaikan pendapat serta melatih kerja sama antarsiswa (Siswa et al., 2025).

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan”, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Sinaga, 2024). Melalui kegiatan permainan dan kerja kelompok, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, model TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dilakukan sambil bermain (Nurhikmawati et al., 2024). Media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Ali et al., 2025).

Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik sekolah dasar.

Penelitian (Suardin et al., 2023) menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar karena peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian (Hidayati et al., 2024) juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kerja sama dan kemampuan sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, penelitian mengenai penerapan model TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” masih terbatas sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” pada peserta didik kelas II SDN Karangbesuki 3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas II SDN Karangbesuki 3. Penelitian ini mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangbesuki 3 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 19 siswa, terdiri atas 9 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Peneliti berperan langsung sebagai pelaksana tindakan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru kelas bertindak sebagai kolaborator yang membantu

melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran, menyusun lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta menyiapkan soal evaluasi hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pembentukan kelompok heterogen, penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan

untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT. Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran sebelum tindakan dilakukan. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan”, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, dan data peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, pedoman wawancara, soal evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi penelitian. Kisi-kisi instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” yang mencakup indikator memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, menunjukkan perilaku peduli lingkungan, dan menerapkan sikap menjaga kebersihan di sekolah maupun di rumah.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{T. Siswa Tuntas}}{\text{T. Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan penelitian ditentukan apabila minimal 75% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas II SDN Karangbesuki 3 dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas peserta

didik, observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar.

Kondisi Awal Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil evaluasi awal sebelum tindakan, diperoleh data hasil belajar peserta didik yang menunjukkan masih rendahnya tingkat ketuntasan belajar pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Data kondisi awal hasil belajar peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal Hasil Belajar Peserta Didik

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Peserta didik tuntas	7	37%
Peserta didik belum tuntas	12	63%
Jumlah Peserta Didik	19	

Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis horizontal. Dan table tidak terbagi menjadi dua kolom, tetapi hanya satu kolom.

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa hanya 7 peserta didik

yang mencapai nilai ≥ 75 sesuai KKM, sedangkan 12 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang meliputi pembentukan kelompok, penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik.

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mulai aktif mengikuti diskusi kelompok dan permainan akademik, namun masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bertanya selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT telah berjalan sesuai langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan, meskipun pengelolaan waktu dan pengarahan saat turnamen masih perlu ditingkatkan. Hasil tes

belajar peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Peserta didik tuntas	12	63%
Peserta didik belum tuntas	7	37%
Nilai Rata-rata Kelas	74	
Jumlah Peserta Didik	19	

Data pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan kondisi awal. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 12 peserta didik dengan persentase ketuntasan sebesar 63%.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II, guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai aturan permainan dan turnamen, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif dalam diskusi kelompok.

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan selama pembelajaran. Peserta didik lebih berani bertanya, aktif dalam diskusi kelompok, serta antusias mengikuti kegiatan permainan dan turnamen akademik. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT berjalan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Guru mampu mengelola kelas dengan baik dan seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai rencana. Hasil tes belajar peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

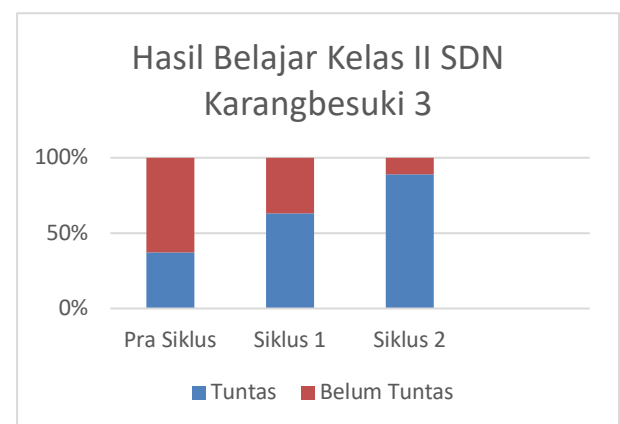
Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Peserta didik tuntas	17	89%
Peserta didik belum tuntas	2	11%
Nilai Rata-rata Kelas		85
Jumlah Peserta Didik		19

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 17 peserta

didik dengan persentase ketuntasan sebesar 89%.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II disajikan pada Diagram 1. di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Karangbesuki 3 bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, serta keterlibatan peserta

didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kondisi awal sebelum tindakan, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Dari 19 peserta didik, hanya 7 peserta didik atau 37% yang mencapai KKTP ≥ 75 , sedangkan 12 peserta didik atau 63% belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan metode ceramah menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang fokus dalam memahami materi. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Wijaya (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 12 peserta didik

dengan persentase ketuntasan sebesar 63% dan nilai rata-rata kelas mencapai 74. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kelompok, berdiskusi, serta mengikuti permainan akademik yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik mulai aktif bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan permainan dan turnamen mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhikmawati et al. (2024) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Meskipun hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran. Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bertanya kepada guru. Selain itu, pengelolaan waktu saat pelaksanaan turnamen belum berjalan secara optimal sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus

berikutnya. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan arahan yang lebih jelas terkait aturan permainan, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 17 peserta didik dengan persentase ketuntasan sebesar 89% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, dan antusias mengikuti kegiatan permainan maupun turnamen akademik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikapku

Peduli Lingkungan”. Model pembelajaran ini membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan kerja sama kelompok dan permainan akademik sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penjelasan guru. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Suardin et al. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT juga mampu meningkatkan kemampuan sosial peserta didik, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian dalam berpendapat. Peserta didik belajar bekerja sama dengan anggota kelompok untuk memperoleh hasil terbaik dalam turnamen akademik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sari et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hidayati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa

model TGT dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan” pada peserta didik kelas II. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar serta meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas II SDN Karangbesuki 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, persentase

ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 37%, kemudian meningkat menjadi 63% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 89% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 68 pada pra siklus menjadi 74 pada siklus I dan meningkat menjadi 85 pada siklus II.

Penerapan model pembelajaran TGT juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang terdapat dalam model TGT membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi “Sikapku Peduli Lingkungan”. Penelitian ini memiliki kelebihan karena peng-

gunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan kerja sama peserta didik. Namun, penelitian ini juga memiliki kelemahan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas, berfokus pada satu materi pembelajaran, dan dilaksanakan dalam waktu yang singkat sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model TGT pada materi atau mata pelajaran lain dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif agar proses pembelajaran menjadi semakin optimal dan menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
- Hafizah, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Eka Cahya Sari Putra, & Mubarak. (2024). Media Game Poki.Com Arithmetika Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 210–216.
<https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.131>
- Hidayati, N., Salabi, M., & Palgunaldi, I. K. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Siswa Kelas X Sma Nw Kopang Lombok Tengah Tahun 2023. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 11(1), 219.
<https://doi.org/10.33394/gjpor.v11i1.12813>
- Khairunnisa Ulfadhilah. (2024). Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Lingkungan Sekolah PAUD. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20.
- Maresi, S. R. P., & Basoeki, A. D. (2024). Upaya meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap

- keberlangsungan lingkungan. *Journal of Character and Environment*, 1(2), 113–125. <https://doi.org/10.61511/jocae.v1i1.2024.474>
- Mayzura, M., & Limbong, I. E. (2025). Strategi dalam Meningkatkan Pemahaman Dasar Bagi Peserta Didik di Desa Belawan Sicanang. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3), 332–343.
- Mts, D. I., Baramuli, M., & Viii, K. (n.d.). *Juliah Sri Ulfa*.
- Nidaur, R. A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Paryati, & Ningsih, T. (2025). 2925-File Utama Naskah-7536-1-10-20250527 (1). 5(2), 1773–1780.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 濟無No Title No Title No Title. 2, 306–312.
- Rony Mofu. (2020). Pentingnya Peran Guru dalam Pendidikan . *SMA YPK 1 Biak*, 6(1), 0–1.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). MENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL PEMEBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA SEKOLAH DASAR Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1 , Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah terpenuhi. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1557. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Simanjuntak, N. B., Surbakti, M. B., & Kawilaa, R. S. A. (2023). Inovasi Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah. *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 200–220. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat>
- Sinaga, W. I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments). *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 197–204. <https://doi.org/10.53842/qvj.v3i2.52>
- Siswa, B., Pada, K., & Pelajaran, M. (2025). 3 1,2,3. 10(September).
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil

belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.

Wijaya, S. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–36.
<https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096>
<https://ejournal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool/article/download/2096/1239>

Zulaikha, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 1151.
<https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52509>