

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

PUTRI SAHAPANI

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini berawal dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan capaian belum optimal di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini termasuk dalam pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan menggunakan metode eksperimen semu dengan menerapkan desain *Non-equivalent Control Group*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, dengan satu kelas berperan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan jumlah keseluruhan 57 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar, serta catatan berupa observasi (lembar observasi) dan dokumentasi untuk melihat aktivitas belajar peserta didik. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Team Game Tournament*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ON LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION LESSONS FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

PUTRI SAHAPANI

The problem underlying this research stemmed from the learning outcomes of students in the Pancasila Education subject, which showed suboptimal achievement in Grade IVAt State Elementary School 8 East Metro. This study aimed to determine the effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes. This type of research employed a quantitative approach and was conducted using a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group design. The study used two classes as a sample, with one class serving as the experimental group receiving treatment using the TGT learning model and the control group using conventional learning, totaling 57 students. Data collection techniques were employed through tests (pretest and posttest) to measure learning outcomes, as well as through observations (observation sheets) and documentation to see student learning activities. The hypothesis was tested using a simple linear regression test. The research results indicated that the TGT learning model had an influence on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in Pancasila Education.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Team Game Tournament