

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

(Skripsi)

Oleh

**PUTRI SAHAPANI
NPM 2213053236**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

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

Oleh

PUTRI SAHAPANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM
GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Putri Sahapani

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053236

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

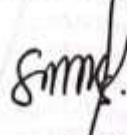
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



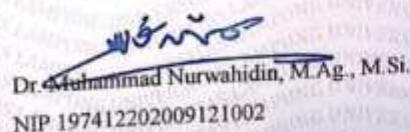
Prof. Dr. Soviyah., M.Pd.
NIP 196007251984032001

Dosen Pembimbing II



Siti Nuraini, M.Pd.
NIP 199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nur wahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sowiyah., M.Pd



Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Putri Sahapani
NPM : 2213053236
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 27 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Putri Sahapani

NPM 2213053236

RIWAYAT HIDUP



Putri Sahapani, lahir di Ogan Komering Ulu, Kecamatan Martapura, Kabupaten OKU Timur, Provinsi Sumatera Selatan, pada tanggal 21 November 2004. Peneliti merupakan anak Pertama dari dua bersaudara dan merupakan putri dari pasangan Bapak Absar (alm) dan Ibu Yeni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. SD Negeri 01 Martapura OKU Timur, lulus pada tahun 2016
2. MTS Negeri 01 OKU Timur, lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 01 Martapura, lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi, peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa, yaitu sebagai anggota muda FORKOM PGSD pada tahun 2022. Pada tahun 2025 bulan Januari-Februari peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 08 Batu Putih, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Margo Dadi, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Belajar dengan gembira adalah kunci untuk tumbuh
menjadi pribadi yang merdeka.”

(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Saya persembahkan tulisan ini kepada:

Orang Tua Tercinta

Ayahku Absar (alm) atau yang sering saya sebut “Apa” dan Mamaku Yeni, sebagai sosok utama dalam kehidupan Peneliti. Ayah dan Mamak telah menjadi sumber semangat, keteladanan, serta dukungan moral dan material yang tiada henti. Untuk Ayah tersayang, meski sejak saya berusia 2,5 tahun Ayah tidak lagi bersama, walau figurnya tidak saya cukup rasakan namun saya yakin doa dan dukungannya selalu hadir dalam setiap mimpi yang saya usahakan. semoga karya sederhana ini menjadi amal jariyah yang mengalir untuknya. Kepada Mamak, sosok tangguh, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menguatkan di setiap perjalanan hidup Peneliti. Terimakasih banyak karna sudah berjuang selama ini, Terimakasih sudah melakukan yang terbaik untuk membesar saya tanpa figur suami, hingga saya bisa mencapai titik ini, dan Terimakasih telah mengusahakan yang terbaik untuk saya. Tiada kata yang dapat mendeskripsikan perjuanganmu untuk Peneliti.

Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada Pak Dang dan Uncu Af yang telah memberikan dukungan penuh selama proses pendidikan peneliti hingga mencapai gelar sarjana, Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Angah, Uncu Paisal, Om Ril, Adang Ujang, dan Om Rio yang turut memberikan dukungan, baik secara moral maupun material. Pihak-pihak yang telah disebutkan tersebut memiliki peran yang sangat berarti dalam kehidupan peneliti, tidak hanya sebagai keluarga, tetapi juga sebagai figur ayah yang senantiasa memberikan bimbingan, perlindungan, dan motivasi. terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan bantuan material secara tulus dan berkelanjutan.

Kepada Adikku Abdulful Zaki tersayang, terima kasih dukungan yang selalu diberikan dalam perjalanan Peneliti. Semoga Peneliti bisa menjadi kakak yang baik, teladan, dan penyemangat dalam langkahmu. Doa Peneliti, semoga engkau bisa meraih lebih dari apa yang Peneliti capai, dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan di setiap jalanmu.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil' alamin, puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk memperoleh gelar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IP.M., ASEAN., Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas lampung sekaligus Penguji Utama yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini dan senantiasa meluangkan waktunya untuk yang memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Fadhillah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, bantuan, arahan, nasihat, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan

waktunya memberi bimbingan, saran, semangat, bantuan, arahan, nasihat, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Prof. Hasan Hariri, S.Pd, M.B.A., Ph.D., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dayu Rika Perdana, M.Pd., sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Siti Rupiah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah, Irma Yunita Sari, S.Pd. dan Juwita Kusuma Dewi S.Pd. selaku wali kelas IVA dan IVB yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur, Peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri 8 Metro Timur yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Latifatul Fajriyah selaku Kepala Sekolah dan Diah selaku wali kelas IV, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji instrument penelitian di SD Negeri 4 Metro Pusat. Peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Teman seperjuangan Zakia, Nadhofah, Dinda, Nisyah, Deli, Putu, Septa, Sarah, Vita, Ayu dan Eva terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan canda tawa yang diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
13. Kakak” tersayang yang telah memberikan banyak arahan dan bantuan Mbak Mellyza, Kak Dinda, Kak Eka, dkk lain yang tidak bisa saya sebut semua.

Metro, 27 Januari 2026

Peneliti



Putri Sahapani

NPM 2213053236

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoretis	8
2. Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Teori Belajar	13
3. Hasil Belajar	16
4. Model Pembelajaran	21
5. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	24
6. Pendidikan Pancasila	28
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian dan Desain Penenelitian.....	37
1. Jenis Penelitian	37
2. Desain Penelitian	38
B. Setting Penelitian	40
1. Tempat Penenelitian	40
2. Waktu Penelitian.....	40
3. Subjek Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian	40
1. Tahap Persiapan	41
2. Tahap Pelaksanaan.....	41
3. Tahap Penyelesaian.....	43
D. Populasi dan Sampel	43

1. Populasi.....	43
2. Sampel	44
E. Variabel Penelitian.....	45
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	46
1. Definisi Konseptual	46
2. Definisi Operasional	48
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Teknik Tes	50
2. Teknik Nontes.....	51
H. Instrumen Penelitian	53
1. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	54
2. Uji Prasyarat Instrumen	55
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	64
1. Teknik Analisis Data	65
2. Uji Prasyarat Analisis data.....	67
3. Hipotesis Penelitian	68
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian	70
1. Pelaksanaan Penelitian.....	70
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	72
3. Analisis Data Penelitian.....	72
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	79
5. Uji Hipotesis	82
B. Pembahasan.....	85
C. Keterbatasan Penelitian.....	88
1. Waktu Penelitian.....	88
2. Sampel Penelitian	89
3. Instrumen Penelitian	89
4. Variabel Eksternal.....	89
5. Media Pembelajaran	89
6. Pengalaman Peneliti.....	89
V. KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Simpulan	91
B. Saran	92
1. Peserta Didik	92
2. Pendidik	92
3. Kepala Sekolah	92
4. Peneliti Selanjutnya	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil asesmen harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur	3
2. Data Jumlah populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026.....	43
3. Distribusi Sampel Penelitian	45
4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Team Game Tournament</i>	52
5. Kisi-kisi Instrumen Tes Objektif Pilihan Jamak	55
6. Klasifikasi validitas	57
7. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Soal Tes Pilihan Ganda.....	57
8. Klasifikasi reliabilitas.....	60
9. Hasil perhitungan uji reliabilitas soal.....	60
10. Klasifikasi kesukaran	62
11. Hasil perhitungan uji taraf kesukaran soal	62
12. Klasifikasi daya pembeda.....	63
13. Hasil perhitungan uji daya beda soal.....	63
14. Klasifikasi daya pengecoh soal	64
15. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	65
16. Kriteria Uji N-Gain.....	66
17. Jadwal Penelitian.....	71
18. Deskripsi Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
19. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
20. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
21. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
22. Nilai Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT	77
23. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
24. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	80

25. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan kontrol	81
26. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	81
27. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	81
28. Hasil Perhitungan uji regresi linear sederhana.....	82
29. Hasil R Square.....	83
30. Hasil <i>coefficienst</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Variabel.....	35
2. Desain eksperimen	39
3. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
4. Diagram Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	75
5. Diagram Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
6. Diagram keterlaksanaan model TGT	77
7. Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra-penelitian.....	99
2. Surat Balasan Pra-penelitian	100
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	101
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	102
5. Surat Izin Penelitian	103
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	104
7. Surat Validasi Soal Pendidikan Pancasila Hak dan Kewajiban	105
8. Surat Validasi Modul Ajar	106
9. Surat Validasi LKPD.....	107
10. Daftar Nilai Harian Pendidikan Pancasila.....	108
11. Hasil <i>Pretest</i> dan Posttest Kelas Eksperimen.....	109
12. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	110
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen	111
14. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	117
15. Lembar Soal	122
16. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Team Game Tournament</i>	126
17. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model <i>Team Game Tournament</i> kelas Eksperimen.....	127
18. Lembar Kerja Peserta didik kelas eksperimen	129
19. Hasil Uji Daya Pengecoh Soal	130
20. Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen	131
21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	132
22. Hasil Uji Kesukaran	133
23. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	134
24. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	135
25. Tabel Distribusi F.....	136
26. Tabel T	137
27. Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	138
28. Hasil Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	140

29. Hasil Nilai N-Gain Kelas Kontrol	142
30. Hasil Normalitas.....	144
31. Hasil Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	144
32. Hasil Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	144
33. Hasil Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	144
34. Hasil Regresi Linear.....	145
35. Dokumentasi Pra-penelitian Bersama	146
36. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	147
37. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	148
38. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	149

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan seiring berkembangnya kurikulum dan pendekatan pembelajaran. Tantangan seperti rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan lemahnya penanaman karakter masih sering dijumpai di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter generasi muda sejak jenjang sekolah dasar. Fakta tersebut menjadi penting mengingat nilai-nilai luhur bangsa perlu ditanamkan sejak dini agar tertanam kuat dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hasil penelitian Agusniati dkk., (2025) Pendidikan Pancasila memainkan peran krusial dalam membentuk karakter serta perilaku peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang merupakan tahap awal pembentukan kepribadian.

Pendidikan Pancasila di Indonesia menjadi salah satu instrumen strategis untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika sejak dini kepada peserta didik. Sebagai dasar negara, Pancasila mengandung prinsip-prinsip mendasar yang apabila tertanam dengan baik, dapat menjadi benteng dalam mencegah munculnya berbagai persoalan sosial di lingkungan sekolah. Kehadiran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar sangat relevan dalam membangun iklim pembelajaran yang harmonis, beretika, dan berintegritas.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala, terutama pada penggunaan metode yang belum mampu mengaktifkan peserta didik secara optimal. Sejalan dengan permasalahan tersebut, Saragih dan Wedyawati, (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan model *Team*

Game Tournament (TGT) dinilai efektif karena mengintegrasikan beragam kegiatan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, kerja sama dalam kelompok, hingga permainan dan turnamen yang disertai pemberian penghargaan. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sementara pendidik berfungsi sebagai pendamping sekaligus pemberi masukan yang bersifat konstruktif.

Pendekatan pembelajaran yang terlalu berpusat pada pendidik cenderung membuat peserta didik hanya menghafal tanpa memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta didik menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran agar pembentukan karakter yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan dapat berlangsung secara lebih bermakna.

Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran tersebut berpotensi menurunkan motivasi belajar serta menghambat proses internalisasi nilai-nilai Pancasila. Kondisi tersebut menuntut desain pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik, melibatkan mereka secara emosional, sosial, dan kognitif. Pendekatan seperti ini mendorong peserta didik menginternalisasi materi ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juli 2025, SD Negeri 8 Metro Timur dipilih sebagai lokasi penelitian karena terdapat permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Beberapa masalah yang teridentifikasi dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) proses pembelajaran di kelas cenderung masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada pendidik seperti ceramah, (2) partisipasi peserta didik belum optimal, (3) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil asesmen harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

Kelas	Jumlah peserta didik	Ketuntasan				Jumlah Persentase	
		Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas < 75			
		Angka	Presentase	Angka	Presentase		
A	29	14	48%	15	52%	100%	
B	28	12	43%	16	57%	100%	

Sumber: Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

Berdasarkan data pada tabel, hasil penilaian harian siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur menunjukkan bahwa tingkat penyelesaian pembelajaran belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Hampir setengah dari peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur belum memenuhi standar penyelesaian, menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran. Pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila belum optimal, sehingga menimbulkan berbagai kesulitan selama proses pembelajaran, terutama pada konsep abstrak. Dari 57 peserta didik, hanya 26 peserta didik yang mencapai penyelesaian pembelajaran dengan skor di atas KKTP 75. Persentase penyelesaian hanya 46%, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Observasi menunjukkan bahwa meskipun Pendidik di SD Negeri 8 Metro Timur telah berupaya menerapkan berbagai strategi pengajaran, implementasinya masih belum merata dan tidak sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Akibatnya, banyak hasil belajar yang tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dan keterlibatan peserta didik di kelas masih rendah. Untuk lebih memahami isi dan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan kontekstual.

Hasil pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran Pancasila di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan erat. Salah satunya adalah sifat materi Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak, sehingga sulit dipahami tanpa bantuan pendekatan pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menalar makna nilai-nilai Pancasila dan mengaitkannya

dengan kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik baik secara kognitif, afektif, maupun sosial.

Berdasarkan berbagai temuan penelitian, paradigma pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dikembangkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi. Model TGT pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Slavin sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Menurut Setiawan dkk., (2021) model pembelajaran TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja tim dengan permainan dan turnamen untuk memenuhi kebutuhan kelompok. Pembentukan kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Secara umum, model TGT menggabungkan aktivitas pembelajaran kelompok, diskusi, dan unsur permainan dalam proses pendidikan

Model ini dipilih oleh peneliti karena memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan kompetensi tim, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif mereka tetapi juga aspek sosial dan emosional mereka. Model TGT juga efektif dalam menurunkan kecemasan belajar peserta didik karena kondisi kelas yang lebih kompetitif namun tetap sehat. Hasil penelitian Adiputra dan Heryadi, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan aktif.

Penerapan model TGT didasarkan pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang memandang belajar sebagai proses yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Sejalan dengan pandangan tersebut, Rahmawati dan Purwaningrum, (2022) menyatakan bahwa perkembangan kognitif peserta didik tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosialnya. Salah satu konsep utama dalam teori Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki

peserta didik dengan mandiri dan kemampuan yang memungkinkan dicapai dengan bantuan. Bantuan tersebut diwujudkan melalui *scaffolding*, yakni dukungan bertahap pada awal pembelajaran agar peserta didik mampu mencapai perkembangan yang optimal.

Tujuan penerapan model TGT adalah untuk menciptakan proses pembelajaran kolaboratif dan menarik yang akan meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pendidikan Pancasila, pendekatan TGT memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan interaktif dan menarik. Pendekatan ini membantu peserta didik menghubungkan materi konseptual dengan pengalaman hidup sehari-hari sehingga pemahaman tidak hanya teoritis tetapi juga terinternalisasi dalam sikap dan perilaku.

Berdasarkan hasil analisis Rahmawati dkk., (2023) model TGT memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah kesulitan pendidik dalam membagi peserta didik ke dalam kelompok dengan tingkat kemampuan akademik yang seimbang. Selain itu, penggunaan permainan terkadang membuat peserta didik merasa terlalu bebas, sehingga diperlukan peran pendidik yang kuat dalam mengelola kelas. Dengan demikian, kelemahan TGT terletak pada proses penyetaraan kemampuan akademik antar peserta didik serta adanya peserta didik yang kurang mematuhi aturan, sehingga menuntut penguasaan kelas yang lebih intensif dari pendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, efektivitas model TGT dapat dievaluasi dengan menggunakan media pendidikan yang selaras dengan karakteristik peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu permainan. Menurut penelitian Yuliawati, (2021) penggunaan media pendidikan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Bahan pembelajaran berkualitas tinggi sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, Handayani, (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu permainan bergambar sebagai media visual yang menyajikan ilustrasi objek atau situasi nyata. Media kartu gambar terbukti mampu menarik perhatian peserta didik serta membantu mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Penggunaan gambar yang sederhana dan berwarna lebih disukai oleh peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar.

Media ini turut memberi peluang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui kegiatan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pendekatan semacam ini membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga langsung mengalami proses pembelajaran yang melibatkan interaksi, pemikiran, dan logika. Pemilihan media kartu permainan juga sejalan dengan sifat anak-anak usia sekolah dasar yang menyukai permainan dan belajar melalui pengalaman langsung. Alat ini memungkinkan pendidik untuk menyuntikkan nilai-nilai kebangsaan dengan cara yang kontekstual dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik meneliti pengaruh model pembelajaran TGT yang dibantu media kartu permainan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai semangat Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, beberapa masalah utama dalam Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan kontekstual.
3. Berbagai metode pembelajaran yang telah digunakan seperti ceramah, diskusi kelompok, dan demonstrasi belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik.
4. Diperlukan model pengajaran yang dapat menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik, seperti *Team Game Tournament* (TGT), yang sebelumnya belum digunakan oleh pendidik dalam proses pengajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (X)
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi berbagai pihak.

Manfaat penelitian dapat dilihat dari dua sisi, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan perubahan dalam proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu permainan sehingga tercapainya hasil belajar yang baik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 8 Metro Timur. Selain itu, Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kinerja staf maupun tenaga pendidik serta memberikan dampak yang baik untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendidik

Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila, menyediakan contoh konkret media pembelajaran yang mudah diadopsi dan dikembangkan sesuai konteks sekolah dan memberikan panduan implementasi TGT yang memperhatikan keseimbangan antara kompetisi dan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong.

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 8 Metro Timur melalui penggunaan model pembelajaran TGT.

c. Peserta didik

Meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam memahami nilai-nilai Pancasila, Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah melalui model TGT, dan Mempermudah pemahaman konsep abstrak Pancasila melalui media visual dan permainan.

d. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi dan masukan bagi Peneliti lain untuk melakukan Penelitian dengan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi pembentukan kemampuan dasar dan karakter peserta didik. Sejalan dengan pendapat Isti'adah, (2020) belajar merupakan hal penting dan utama dalam pendidikan. Tanpa proses belajar, pendidikan tidak akan terjadi. Belajar itu sendiri merupakan sebuah proses dan selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kependidikan.

Belajar merupakan proses fundamental dalam perkembangan individu sepanjang hayat. Setiawan, (2025) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang berlangsung secara berkelanjutan, di mana individu memperoleh dan menginternalisasi pengetahuan serta keterampilan baru melalui pengalaman. Proses ini tidak hanya mencakup penguasaan informasi, tetapi juga melibatkan perubahan pemahaman, kemampuan, dan perilaku. Belajar bersifat personal dan unik karena setiap individu memiliki cara dan ritme belajar yang berbeda, serta dapat berlangsung baik dalam lingkungan formal maupun informal.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara terencana untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Setiawan, (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang sistematis bagi peserta didik. Proses pembelajaran mencakup perencanaan, pengorganisasian materi,

pelaksanaan, hingga evaluasi guna mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung dalam berbagai setting, seperti di ruang kelas, kelompok diskusi, maupun melalui platform digital, serta menerapkan beragam teknik, antara lain ceramah, tanya jawab, proyek kelompok, dan pembelajaran berbasis masalah.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua komponen yang saling berkaitan dalam proses pendidikan. Setiawan, (2025) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses internal dalam diri individu, sedangkan pembelajaran adalah upaya eksternal yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar tersebut. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang secara sistematis untuk mendukung terjadinya proses belajar yang optimal pada peserta didik.

Pendidikan dasar menempatkan kegiatan belajar sebagai aktivitas utama yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik secara menyeluruh, baik secara fisik maupun mental. Sesuai dengan penelitian Maharani dkk., (2025) proses pembelajaran menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik melalui interaksi dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan partisipasi aktif peserta didik dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran efektif harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan membangun pemahaman yang mendalam. Penyesuaian pendekatan belajar dengan karakteristik perkembangan peserta didik dan konteks materi ajar menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses adaptasi aktif individu terhadap lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling berkaitan. Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

b. Tujuan Belajar

Dalam dunia pendidikan, tujuan belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter serta pemahaman nilai secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Isti'adah, (2020) tujuan belajar mengarah pada terjadinya perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Perubahan tersebut tidak hanya mencakup peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga perkembangan sikap, nilai, dan keterampilan peserta didik yang tercermin dalam aspek afektif dan psikomotor.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan jati diri peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Seperti yang diungkapkan oleh Hendra dan Rahayu, (2020) Dalam konteks Pendidikan Pancasila, tujuan belajar mencakup pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai luhur bangsa, serta kemampuan menginternalisasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar yang dirancang untuk menciptakan pengalaman yang relevan dan bermakna akan membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep tapi juga mengamalkannya

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi, tetapi lebih luas mencakup pembentukan karakter, nilai, dan kemampuan berpikir secara menyeluruh. Tujuan belajar Pendidikan Pancasila mencakup pemahaman dan pengamalan nilai-nilai luhur bangsa dalam

kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran holistik diperlukan agar peserta didik mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara nyata

2. Teori Belajar

Pemahaman mengenai teori belajar sangat penting karena menjadi dasar dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Isti'adah, (2020) teori belajar adalah kumpulan prinsip-prinsip (*principles*) yang disusun secara sistematis. Prinsip tersebut berisi penjelasan mengenai hubungan antara fenomena yang berkaitan dengan proses belajar. Setiap teori memiliki konsep yang digunakan sebagai simbol dari fenomena tertentu.

Setiap proses pembelajaran pada dasarnya tidak lepas dari landasan teori yang menjadi pijakan dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil Penelitian Wibowo, (2022) Dalam dunia pendidikan, teori belajar memegang peranan penting sebagai dasar pemahaman terhadap proses pembelajaran yang efektif. Sedikitnya terdapat empat teori belajar yang populer dan banyak dijadikan acuan dalam praktik pendidikan, yaitu teori behavioristik, kognitifisme, konstruktivisme, dan humanistik.

- 1) Teori belajar behavioristik, sebagaimana dijelaskan oleh Gagne dan Berliner, menekankan bahwa perubahan perilaku seseorang terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar. Teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh besar dalam dunia pendidikan karena lebih mengutamakan terbentuknya perilaku melalui proses stimulus dan respons yang dapat diamati.
- 2) Teori kognitifisme, dikembangkan oleh Jean Piaget berfokus pada bagaimana individu membangun kemampuan berpikirnya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan. Inti dari teori ini adalah bagaimana manusia memperoleh *schemata* atau struktur kognitif untuk memaknai informasi yang diperoleh dalam setiap tahap perkembangan mentalnya.
- 3) Teori konstruktivisme, teori ini berakar dari filsafat ilmu yang menyoroti proses terbentuknya pengetahuan manusia. Dalam konteks pendidikan, teori ini menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri secara bertahap dan kontekstual, sesuai dengan pengalaman dan waktu yang direncanakan. Pembelajaran berbasis konstruktivisme diarahkan

- untuk membantu peserta didik menemukan potensi dirinya, mengembangkan pengetahuan, serta meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat modern.
- 4) Teori humanistik, teori ini hadir dengan pendekatan yang menitikberatkan pada perkembangan kepribadian manusia secara menyeluruh. Teori ini melihat proses belajar tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan intelektual, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk sikap, nilai, dan hati nurani peserta didik. Dalam pendekatan ini, peran pendidik lebih sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan positif guna mengembangkan kepribadian dan potensi dirinya.
- Keempat teori tersebut memberikan kontribusi penting dalam merancang proses pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga bermakna secara personal dan sosial bagi peserta didik.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang paling sesuai dengan fokus penelitian ini, sehingga ditetapkan sebagai *grand theory*. Teori tersebut dicetuskan oleh beberapa tokoh, namun yang paling terkenal adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Merujuk pada pendapat Rahmawati dan Purwaningrum, (2022) Teori konstruktivisme sosial menekankan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya di sekitar peserta didik.

Salah satu konsep penting dalam teori ini adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik saat belajar sendiri dengan kemampuan yang bisa mereka capai ketika mendapat bimbingan dari pendidik atau teman sebaya. Perspektif konstruktivistik memandang belajar sebagai proses aktif yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan budaya.

Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengonstruksi makna dari pengalaman belajar yang dialaminya, bukan sebagai sumber utama informasi. Pendekatan seperti diskusi kelompok dan permainan edukatif menjadi strategi yang sesuai dengan prinsip

konstruktivisme sosial, karena mendorong interaksi dan kolaborasi antar peserta didik.

Dalam kajian teori belajar, peran lingkungan sosial menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Rahmawati dan Purwaningrum, (2022) menekankan bahwa belajar tidak bisa dipisahkan dari konteks sosial dan budaya tempat peserta didik berada. Interaksi dengan orang lain, terutama yang lebih kompeten, memainkan peran krusial dalam proses belajar.

Konsep ZPD menunjukkan bahwa potensi belajar peserta didik dapat berkembang maksimal ketika mereka mendapat bimbingan yang tepat. Pendidik perlu memahami ZPD peserta didik untuk memberikan *scaffolding* yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial berperan penting dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik secara optimal.

Konsep penting lain dalam teori konstruktivisme sosial adalah *scaffolding*, yaitu dukungan sementara yang diberikan oleh pendidik atau teman sebaya yang lebih mampu untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang belum dapat dicapai secara mandiri. Menurut Vygotsky dalam Rahmawati dan Purwaningrum, (2022) *scaffolding* diberikan secara bertahap dan dihentikan ketika peserta didik telah menunjukkan kemandirian dalam memahami konsep. Bentuk *scaffolding* dapat berupa petunjuk, pertanyaan pemancing, contoh, pengarahan, ataupun kolaborasi dalam kelompok. Konsep ini berkaitan langsung dengan ZPD, karena *scaffolding* merupakan bantuan yang memungkinkan peserta didik bergerak dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensialnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme sosial Vygotsky merupakan pendekatan yang paling relevan untuk mendasari penelitian ini. Teori ini menekankan bahwa proses belajar tidak terjadi secara individual, tetapi dibentuk melalui

interaksi sosial, kolaborasi, dan dukungan dari lingkungan budaya peserta didik. Dua konsep inti *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* menjelaskan bagaimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi ketika memperoleh bantuan dari orang yang lebih kompeten. Melalui *scaffolding* yang diberikan secara bertahap dan terarah, peserta didik dapat bergerak dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensialnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran tertentu. Sebagaimana dijelaskan oleh Mulyadi, (2022) hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menerapkan materi yang telah dipelajari sebagai hasil dari proses pembelajaran yang aktif dan terstruktur. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran sekaligus dasar untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pada tahap berikutnya.

Penelitian ini memfokuskan perhatian pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi yang telah dipelajari, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pencapaian ranah kognitif ini menjadi landasan penting dalam menilai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Pemahaman yang mendalam terhadap hasil belajar peserta didik dapat memberikan gambaran konkret mengenai keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Seperti yang diungkapkan

oleh Astuti dkk., (2022) model pembelajaran yang diterapkan pendidik sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Keaktifan ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendukung tumbuhnya rasa tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis. Selaras dengan itu, Maharani dkk., (2025) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, baik secara fisik, mental, maupun sosial, menjadi indikator keberhasilan pembelajaran yang mampu membawa perubahan bermakna dalam diri peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat dipandang sebagai fondasi penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal

Pencapaian hasil belajar yang optimal tergantung pada bagaimana pendidik merancang pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Upaya yang diperlukan agar model pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui kerja sama dan permainan edukatif, seperti dalam model *Team Game Tournament* (TGT) yang berorientasi pada pembelajaran interaktif dan kompetitif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam ranah kognitif yang mencakup pemahaman, ingatan, dan penerapan materi oleh peserta didik. Keberhasilan ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga sangat bergantung pada bagaimana pendidik merancang dan

menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif seperti model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang optimal akan lebih mudah dicapai apabila proses pembelajaran dirancang sebagai pengalaman bermakna yang melibatkan peserta didik secara menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Capaian belajar peserta didik ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, termasuk faktor dari pendidik, peserta didik, serta lingkungan tempat belajar. Faktor-faktor tersebut meliputi kompetensi pendidik, efektivitas proses pembelajaran, serta dukungan dan perhatian dari orang tua. Sejalan dengan hasil penelitian Dakhi, (2020) seorang pendidik dituntut untuk memiliki empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat tercapai apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif, didukung oleh penggunaan metode dan model pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Ketika pendidik mampu menerapkan strategi yang membangkitkan semangat belajar, peserta didik akan terlibat aktif dan menunjukkan minat yang tinggi selama proses pembelajaran. Hal ini wajar jika kemudian berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Peran orang tua memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mendorong motivasi belajar anak. Capaian belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh perhatian orang tua terhadap proses pendidikan mereka, seperti mengingatkan untuk belajar, membantu

menyelesaikan tugas, serta memberikan dukungan dalam berbagai kegiatan belajar lainnya.

Dalam proses pendidikan, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Berdasarkan hasil Penelitian Hariyadi dkk., (2025) Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat, bakat, motivasi, serta gaya belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah dan keluarga yang dapat mendukung atau justru menghambat pencapaian hasil belajar."

Secara praktis, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, maka peluang mereka untuk memahami dan menginternalisasi materi menjadi lebih besar.

Strategi pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif sangat dibutuhkan untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan penelitian Maharani dkk., (2025) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar, terutama pada tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran seperti ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga membangun suasana kelas yang positif dan mendukung perkembangan karakter.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan cerminan dari interaksi berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun lingkungan di sekitarnya. Faktor internal seperti motivasi, minat, dan gaya belajar, serta faktor eksternal seperti dukungan lingkungan keluarga dan sekolah, berperan penting dalam membentuk pencapaian belajar. Partisipasi aktif peserta didik dalam

proses pembelajaran juga menjadi elemen kunci yang menentukan keberhasilan pemahaman materi.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan pencapaian peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil Penelitian Rasyid dan Mansur, (2019) laporan hasil belajar yang baik seharusnya mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Namun, penerapan ketiga aspek tersebut tidak selalu dilakukan secara menyeluruh pada setiap mata pelajaran.

Aspek kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam berpikir, memahami, dan mengolah pengetahuan secara intelektual. Aspek psikomotorik relevan untuk mata pelajaran yang menuntut keterampilan praktik, seperti kegiatan di laboratorium atau bengkel. Aspek afektif biasanya diukur melalui kuesioner atau pengamatan sistematis terhadap perilaku dan sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini indikator hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif sesuai dengan tujuan penelitian dan instrumen yang digunakan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Erlina, (2024) menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah proses belajar dapat diamati melalui tiga ranah utama.

- 1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual, meliputi enam aspek: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) ranah afektif, berhubungan dengan sikap, mencakup lima aspek: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak dalam berbagai konteks.

Kustawan, (2013) juga menegaskan adanya tiga ranah atau domain hasil belajar tersebut, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pandangan ini selaras dengan teori Bloom yang mengelompokkan indikator hasil belajar menjadi: ranah kognitif, yang menekankan pada kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan; ranah afektif, yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, serta penyesuaian diri; dan ranah psikomotorik, yang menekankan pada keterampilan motorik seperti menulis, mengetik, berenang, hingga mengoperasikan mesin.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam memberikan gambaran menyeluruh mengenai pencapaian peserta didik, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Ranah kognitif menitikberatkan pada kemampuan intelektual, ranah afektif berfokus pada sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku, sedangkan ranah psikomotorik mengukur keterampilan dan kemampuan bertindak. Meskipun penerapannya dapat berbeda pada setiap mata pelajaran, ketiga ranah ini tetap menjadi acuan penting dalam menilai perkembangan belajar peserta didik secara komprehensif.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model pembelajaran

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai rancangan sistematis yang berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran secara terfokus dan bermakna. Berdasarkan Penelitian Octavia, (2020) model pembelajaran menggambarkan suasana dan kondisi pembelajaran, termasuk di dalamnya perilaku pendidik saat mengelola dan menerapkan pembelajaran di kelas. Model ini bermanfaat dalam

perencanaan pembelajaran serta pengembangan kurikulum dan bahan ajar.

Model pembelajaran merupakan pola yang menjadi acuan dalam merancang strategi serta perangkat pembelajaran di kelas. Melalui model ini, pendidik dapat menyusun skenario pengajaran dan menentukan berbagai media yang mendukung proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Octavia, (2020) dalam Penelitiannya mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjabarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian Amalia dkk., (2023) Dalam praktiknya, model pembelajaran menjadi panduan penting bagi pendidik dan perancang pembelajaran untuk mengelola aktivitas belajar secara efektif. Melalui pendekatan yang terstruktur, model ini memungkinkan terjadinya interaksi yang bermakna antara pendidik dan peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Melalui uraian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang sistematis, terarah, dan bermakna. Model pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai pedoman teknis bagi pendidik, tetapi juga menjadi dasar konseptual dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Melalui penerapan model yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif karena mampu mendorong interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik, serta memberikan ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pemahaman

terhadap model pembelajaran perlu dimiliki oleh setiap pendidik agar proses belajar tidak hanya menjadi rutinitas, melainkan sarana untuk membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh dan berkualitas.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Seiring berjalannya waktu, model pembelajaran terus mengalami perkembangan dan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Sejalan dengan pendapat Arsyad dan Fahira, (2023) dalam dunia pendidikan, terdapat beragam model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya yang selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Beberapa model pembelajaran yang umum digunakan di kelas antara lain:

- 1) *Project Based Learning* (PJBL), yaitu pembelajaran yang berangkat dari suatu proyek sebagai titik awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata. Model ini dirancang untuk memecahkan masalah kompleks yang memerlukan penyelidikan dan pemahaman mendalam dari peserta didik.
- 2) *Problem Based Learning* (PBL), menekankan pemberian masalah nyata di awal pembelajaran sebagai pemicu bagi peserta didik untuk mencari solusi, di mana pendidik berperan memastikan permasalahan yang diangkat relevan dengan kehidupan mereka.
- 3) *Inquiry Based Learning*, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian, dan menelusuri informasi yang dibutuhkan, dengan bimbingan pendidik melalui pertanyaan-terarah untuk membantu mereka menemukan materi pembelajaran.
- 4) *Discovery Learning*, menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep secara mandiri hingga mampu menarik kesimpulan, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memandu melalui pertanyaan-pertanyaan terkait.
- 5) *Cooperative Learning*, menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal melalui kolaborasi yang saling menguntungkan. Pemahaman yang baik terhadap karakteristik setiap model pembelajaran akan membantu pendidik memilih strategi yang

paling tepat guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

5. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan kooperatif yang bertujuan meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kerja kelompok dan kegiatan berbasis permainan. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Robert Slavin sebagai bagian dari pendekatan *Cooperative Learning*. Berdasarkan penelitian Farikhah dkk., (2023), model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif karena memadukan kerja kelompok dengan kompetisi berbasis permainan.

Penerapan model TGT dinilai sesuai untuk peserta didik sekolah dasar karena selaras dengan karakteristik mereka yang aktif, senang bermain, serta belajar melalui pengalaman langsung. Berdasarkan penelitian Yuliawati, (2021) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Model ini juga efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak, terutama jika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai.

Model ini dirancang untuk mengaktifkan peran peserta didik secara menyeluruh, baik secara kognitif maupun sosial-emosional, melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan menantang. Berdasarkan penelitian Yuliawati, (2021) penggunaan media kartu permainan sebagai pendukung dalam model TGT diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Kombinasi antara pendekatan kooperatif dan media edukatif

merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT merupakan pendekatan yang sesuai digunakan di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini tidak hanya membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar, tetapi juga memberikan pengalaman bermain dan belajar yang bermakna melalui kerja kelompok serta permainan edukatif.

Salah satu keunggulan model TGT adalah kemampuannya menyeimbangkan antara pencapaian akademik dan pembentukan karakter, dua aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini. Terlebih jika didukung dengan media pembelajaran yang kreatif seperti kartu permainan, proses belajar menjadi lebih konkret dan menyenangkan. Model TGT dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

*b. Langkah-langkah dalam pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament**

Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Slavin sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif. Dalam pelaksanaannya, TGT memiliki ciri-ciri melibatkan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, permainan edukatif, turnamen sebagai sarana evaluasi, dan penghargaan kelompok berdasarkan hasil turnamen. Sejalan dengan pendapat Fauziyah dan Anugraheni, (2020) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pendekatan yang melibatkan aktivitas permainan kompetitif yang dilakukan antar tim atau antar anggota kelompok sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran TGT memiliki tahapan yang terstruktur. Berdasarkan penelitian Pardede, (2019) penerapan model pembelajaran TGT dilaksanakan melalui beberapa tahap utama, yakni dimulai dari penyajian materi di kelas, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok belajar secara heterogen. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan edukatif, diikuti oleh turnamen sebagai bentuk evaluasi. Sebagai penutup, pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok dengan pencapaian terbaik sebagai bentuk apresiasi.

Model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah pelaksanaan yang sistematis. Mengutip hasil dari Penelitian Adiputra dan Heryadi, (2021) menyatakan bahwa , Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian materi di kelas, kegiatan belajar dalam kelompok, pelaksanaan permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan kepada kelompok. TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik

Proses pembentukan kelompok dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan setara, kemudian menggabungkannya ke dalam kelompok baru. Anggota kelompok baru tersebut selanjutnya menempati meja turnamen untuk memulai permainan akademik. Setelah permainan selesai, setiap kelompok menghitung perolehan skor masing-masing anggota yang kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor akhir kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang dan diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi.

Sejalan dengan hasil Penelitian Maharani dkk., (2025) terdapat lima langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT:

- 1) Penyajian Materi

- Pendidik menyampaikan materi kepada seluruh kelas melalui pengajaran langsung, diskusi terarah, atau presentasi audiovisual.
- 2) Tim
Peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang. Setiap tim bertanggung jawab memastikan semua anggotanya memahami materi.
 - 3) Permainan Akademik
Kegiatan berupa permainan berisi pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran untuk menguji pemahaman peserta didik.
 - 4) Turnamen
Kompetisi antar tim yang dilaksanakan setelah presentasi kelas dan kerja kelompok, biasanya pada akhir minggu atau akhir suatu unit pelajaran.
 - 5) Rekognisi Tim
Pemberian penghargaan atau sertifikat kepada tim yang mencapai skor rata-rata sesuai kriteria. Skor ini juga dapat memengaruhi peringkat individu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Model ini dilaksanakan secara bertahap, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan akademik, turnamen, hingga pemberian penghargaan bagi tim yang berprestasi.

Setiap tahap dirancang tidak hanya untuk memperkuat pemahaman materi, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan semangat berkompetisi secara sportif. Dengan struktur yang sistematis dan suasana belajar yang menyenangkan, TGT menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

6. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur sebagai dasar peserta didik dalam bersikap, berpikir, dan bertindak. Sejalan dengan pendapat Usmi dkk., (2024) Pendidikan Pancasila yang menjadi dasar dalam sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik serta menumbuhkan rasa kebangsaan dan jati diri sebagai warga negara Indonesia. Karena itu, Pendidikan Pancasila sangat penting bagi pembentukan karakter generasi muda.

Proses ini tidak hanya membutuhkan materi yang sesuai, tetapi juga pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh aspek emosional dan sosial peserta didik. Berdasarkan penelitian Ninawati dkk., (2025) Pendidikan memegang peranan strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda sebagai penerus bangsa. Pendidikan Pancasila di Indonesia menjadi salah satu pilar utama untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Sebagai ideologi bangsa, Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai dasar negara, tetapi juga menjadi sumber nilai yang diinternalisasikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Potensi yang dimilikinya sangat besar untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan sejak dini, sehingga dapat menjadi landasan kokoh bagi perkembangan pribadi peserta didik di masa depan.

Sebagai bagian penting dari sistem pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang tidak dapat dipisahkan dari pembentukan karakter bangsa. Berdasarkan penelitian Hendra dan Rahayu, (2020) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata

pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa.

Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik dibimbing memahami ideologi negara serta menanamkan sikap kebangsaan dan gotong royong.

Dalam konteks pembelajaran modern, integrasi nilai-nilai Pancasila sangat relevan dengan penguatan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi, sebagaimana dituntut oleh Kurikulum 2013 dan diperkuat dalam berbagai hasil penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan jati diri peserta didik sebagai warga negara Indonesia. Tidak hanya mengajarkan pemahaman terhadap ideologi negara secara konseptual, Pendidikan Pancasila juga mendorong internalisasi nilai-nilai kebangsaan melalui pendekatan yang menyentuh aspek emosional, sosial, dan kolaboratif.

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara kontekstual dan interaktif agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, serta kerja sama. Pendidikan Pancasila menjadi wahana strategis untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara moral dan berkarakter.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada materi kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh Hendra dan Rahayu, (2020) peserta didik sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang memungkinkan mereka bekerja sama, berdiskusi dalam kelompok, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar agar nilai-nilai yang

diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan dihayati. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik

Strategi pembelajaran yang digunakan perlu bersifat aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat memahami makna nilai-nilai Pancasila secara nyata. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar, mereka cenderung lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, yang pada akhirnya mendukung pembentukan karakter secara lebih alami.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam mencapai capaian ini adalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti keberagaman budaya dan nilai-nilai moral, jika disampaikan dengan metode ceramah semata. Sejalan dengan pendapat tersebut, terdapat juga pendapat menurut Yuliawati, (2021) yang berisikan beberapa tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Membentuk kepribadian peserta didik yang berkarakter kuat dan berintegritas, sejalan dengan prinsip-prinsip moral bangsa.
- 3) Menanamkan kesadaran berkonstitusi dan bernegara, agar peserta didik menyadari peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.
- 4) Membangun sikap religius, nasionalis, dan humanis yang seimbang, sebagai dasar dalam membangun hubungan sosial yang harmonis.
- 5) Menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah, baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar harus dirancang secara aktif, kontekstual, dan menyeluruh, agar mampu menyentuh seluruh ranah perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun

psikomotorik. Pendekatan yang melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan pengalaman langsung dinilai lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Pendekatan ini penting untuk menjawab tantangan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan moral dan kebangsaan. Tujuan utama Pendidikan Pancasila seperti membentuk karakter berintegritas, menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta membangun sikap religius dan humanis dapat tercapai secara lebih nyata dan bermakna dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

Berikut ini hasil dari beberapa Penelitian yang relevan dengan Penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani dkk., (2025) meneliti penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III SDN 186/I Sridadi melalui Penelitian Tindakan Kelas. Hasilnya, keaktifan peserta didik meningkat signifikan dari 12,5% pada siklus pertama menjadi 87,5% pada siklus kedua. Peningkatan ini dicapai melalui lima tahapan TGT, yakni presentasi kelas, kerja tim, permainan akademik, turnamen, dan rekognisi tim. Adapun persamaan, perbedaan, dan relevansinya dengan Penelitian Peneliti yaitu. Persamaannya, sama-sama menggunakan model TGT dan bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Maharani berfokus pada keaktifan belajar dalam mata pelajaran IPAS kelas III dengan metode PTK, sedangkan penelitian ini menekankan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV dengan metode eksperimen. Relevansinya,: temuan Maharani mendukung asumsi bahwa TGT efektif menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan, sehingga relevan dijadikan landasan untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar Pancasila.

2. Penelitian lain oleh Adiputra dan Heryadi, (2021) menemukan bahwa model TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil persentasenya menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik dari skor pretest 45% menjadi 87%. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki dinamika kelas dan interaksi sosial melalui kerja kelompok heterogen. Adapun persamaan, perbedaan, dan relevansinya dengan penelitian Peneliti yaitu. Persamaan, sama-sama menekankan efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaan, penelitian Adiputra dan Heryadi berfokus pada mata pelajaran IPA dengan pendekatan kelompok heterogen, sedangkan Penelitian ini diterapkan pada Pendidikan Pancasila kelas IV dengan tambahan media kartu permainan. Relevansi, temuan ini memperkuat keyakinan bahwa TGT bersifat fleksibel dan dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, sehingga mendukung tujuan Penelitian ini.
3. Penelitian oleh Diah dan Siregar, (2023) membuktikan bahwa penerapan TGT yang dipadukan dengan metode GASING mampu meningkatkan hasil belajar matematika yang terlihat pada persentase *pretest* yang menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 56,84, nilai median sebesar 50, nilai modus sebesar 40, dan standar deviasi sebesar 22,621. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 80, nilai median 80, nilai modus 100, dan standar deviasi 15,275. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT modifikasi metode GASING memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun persamaan, perbedaan, dan relevansinya dengan penelitian Peneliti yaitu. Persamaan, Sama-sama menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan. Perbedaan, Penelitian Diah dan Siregar mengombinasikan TGT dengan metode GASING pada mata pelajaran matematika, sedangkan Penelitian ini memadukan TGT dengan media kartu permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Relevansi, hasil Penelitian ini memperkuat bahwa TGT dapat dikolaborasikan dengan berbagai strategi atau media, sehingga mendukung penggunaan media kartu permainan dalam Penelitian ini untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak Pancasila.

4. Sebagaimana dikemukakan oleh Suardin dkk., (2023) menegaskan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Hasil persentasenya menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Dari total 28 peserta didik, pada prasiklus hanya 30% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah dilakukan perlakuan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70% atau mengalami kenaikan sebesar 40%. Selanjutnya, pada siklus II, ketuntasan belajar mencapai 95% atau berada pada kategori sangat baik, dengan peningkatan sebesar 25% dibandingkan siklus I. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 65% dari tes awal hingga siklus II. Adapun persamaan, perbedaan, dan relevansinya dengan penelitian Peneliti yaitu. Persamaan, sama-sama meneliti efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Perbedaan, Penelitian Suardin fokus pada TGT tanpa tambahan media, sedangkan penelitian ini menggunakan TGT berbantuan media kartu permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Relevansi, temuan ini mendukung asumsi bahwa TGT efektif untuk menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dengan tambahan media kartu permainan, Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat hasil belajar sekaligus meningkatkan interaksi serta keterlibatan emosional peserta didik.
5. Berdasarkan hasil penelitian dari Yuliawati, (2021) menekankan bahwa media visual seperti kartu permainan efektif membantu peserta didik sekolah dasar memahami materi abstrak, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan antusiasme belajar. Persentase menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Pada siklus II, skor rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat dari 140,179 menjadi 163,143, yang berarti motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Selain itu, ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 78,57% menjadi 100%, sehingga kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang ditetapkan Peneliti dinyatakan tercapai. Adapun persamaan, perbedaan, dan relevansinya dengan Penelitian Peneliti yaitu. Persamaan, sama-sama memanfaatkan media kartu permainan sebagai sarana untuk membuat pembelajaran lebih konkret, menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Perbedaan, Penelitian Yuliawati menitikberatkan pada efektivitas media kartu secara umum, sedangkan Penelitian ini mengintegrasikan media kartu dengan model TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Relevansi, temuan Yuliawati memperkuat dasar penggunaan media kartu permainan dalam Penelitian ini, karena terbukti membantu menyederhanakan konsep abstrak Pancasila dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan kelima Penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya ketika didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian-Penelitian tersebut menjadi rujukan dan pembanding yang relevan dalam mengembangkan desain Penelitian ini, yang bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan kartu permainan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur logis yang menggambarkan hubungan antara teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu dengan variabel-variabel yang diteliti dalam suatu studi. Dalam konteks penelitian, kerangka pikir berperan sebagai panduan konseptual yang menjelaskan bagaimana peneliti merumuskan arah penelitian serta menjelaskan keterkaitan antarvariabel

secara sistematis. Berdasarkan pemikiran ini, Hubungan antara kedua variabel dalam Penelitian ini dapat dilihat dalam kerangka pemikiran berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Variabel

Keterangan :

X = Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (Variabel Bebas)

Y = Hasil Belajar (Variabel Terikat)

→ = Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan identifikasi permasalahan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur masih tergolong rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, Peneliti menerapkan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media kartu permainan.

Proses pembelajaran melalui TGT dilaksanakan secara bertahap, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, kegiatan diskusi, permainan akademik, hingga turnamen dan pemberian penghargaan. Dengan penerapan alur tersebut, peserta didik diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan belajar. Akhirnya, keterlibatan aktif ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

D. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang

relevan dan kerangka pikir, maka Peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur.
- H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penenelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu *quasi-experiment*. Berdasarkan penelitian Sugiyono, (2023) pendekatan kuantitatif berpijak pada pandangan positivistik, yaitu pandangan yang mengutamakan pengukuran objektif terhadap fenomena sosial melalui data empiris yang dapat dianalisis secara statistik. Ciri khas dari pendekatan ini adalah penggunaan data numerik dan analisis statistik untuk menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi terhadap populasi.

Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil belajar peserta didik secara terstruktur. Metode ini memungkinkan Peneliti menguji hipotesis secara sistematis dan memperoleh kesimpulan yang relevan berdasarkan data kuantitatif yang terukur.

Desain penelitian ini dirancang dengan pendekatan eksperimen semu. Sejalan dengan hasil penelitian Sugiyono, (2023) bahwa dalam eksperimen semu (*quasi experimental*), Peneliti tetap dapat memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol, meskipun subjek tidak dipilih secara acak. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) digunakan sebagai perlakuan untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV.

Desain ini dipilih karena mempertimbangkan kondisi real kelas yang tidak memungkinkan pengacakan subjek secara penuh. Meski demikian, pendekatan ini tetap memungkinkan Peneliti untuk memperoleh data

yang valid dan relevan terhadap tujuan penelitian. Dengan mempertahankan kondisi alami kelas, Peneliti dapat melihat secara lebih objektif bagaimana model TGT memengaruhi keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

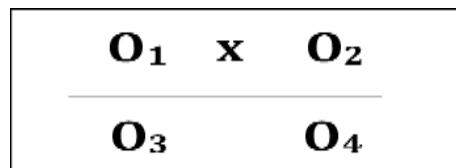
2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group*. Berdasarkan hasil penelitian dari Sugiyono, (2023) desain ini termasuk dalam eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diterapkan perlakuan dengan model TGT, model ini sendiri adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dan permainan akademik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, diterapkan pembelajaran konvensional, Berdasarkan penelitian Yuniarti dkk., (2023) media konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang dikenal dengan pembelajaran ceramah, metode ini telah dipergunakan sejak dulu sebagai media komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, peserta didik cenderung pasif sebagai penerima informasi sementara pendidik berperan aktif menyampaikan materi secara langsung.

Praktik pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur, pendidik juga mengenal bentuk kegiatan seperti diskusi kelompok maupun demonstrasi. Namun, Kegiatan tersebut hanya sesekali dilakukan dan belum sepenuhnya berjalan dengan optimal. Dengan demikian, pembelajaran pada kelas kontrol dapat dikategorikan sebagai pembelajaran konvensional karena pendidik lebih sering menggunakan ceramah sebagai metode utama dalam penyampaian materi.

Desain penelitian ini dilaksanakan tanpa proses pengacakan secara penuh. sehingga memungkinkan adanya perbedaan karakteristik awal antara kedua kelompok tersebut. Desain penelitian *non-equivalent control group* ini dapat diilustrasikan sebagai berikut :



**Gambar 2. Desain eksperimen
(Non-equivalent Control Group design)**

Keterangan:

- O₁ = Pretest kelompok eksperimen
- X = Perlakuan penggunaan Model *Team Game Tournament*
- O₂ = Posttest kelompok eksperimen
- O₃ = Pretest kelompok kontrol
- O₄ = Posttest kelompok control

Sumber: Sugiyono, (2023)

Berdasarkan desain *non-equivalent control group*, digambarkan bahwa penelitian ini membandingkan hasil belajar menggunakan pretest dan posttest antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT sebagai perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan tersebut, dengan tetap memperhatikan perbedaan awal yang mungkin ada di antara kedua kelompok. Berdasarkan penelitian Adiputra dan Heryadi (2021) Pendekatan ini dinilai sesuai untuk konteks pembelajaran di sekolah dasar karena tetap memungkinkan pelaksanaan eksperimen dalam situasi kelas yang nyata dan utuh. Pendekatan ini juga memberikan fleksibilitas bagi Peneliti untuk tetap menjaga kealamian proses belajar-mengajar tanpa mengganggu dinamika kelas yang sedang berlangsung.

B. Setting Penelitian**1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, yang beralamat di Jalan Raya Stadion, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Peserta didik kelas eksperimen berjumlah 29 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 28 orang.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun secara sistematis dan terarah. Sejalan dengan pendapat Maharani dkk., (2025) prosedur penelitian perlu disusun secara sistematis dan terencana agar pelaksanaannya berjalan efektif serta menghasilkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Prosedur dalam penelitian ini disusun dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian, agar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan rancangan dan menghasilkan data yang valid.

Tahapan-tahapan tersebut juga berfungsi sebagai panduan agar setiap aktivitas penelitian dapat dilakukan secara terstruktur dan terukur. Setiap tahap dirancang dengan mempertimbangkan kondisi lapangan dan karakteristik peserta didik agar proses penelitian dapat berjalan secara realistik dan kontekstual. Pelaksanaan penelitian tidak hanya memenuhi kaidah ilmiah, tetapi juga tetap memperhatikan aspek etis dan kenyamanan subjek penelitian.

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan di lapangan.

Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Peneliti terlebih dahulu melakukan pra-penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur, Peneliti bertemu dan meminta izin kepada kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya. Penelitian pendahuluan berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang nantinya akan dijadikan subjek Penelitian, serta cara mengajar dari pendidik.
- b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yaitu Ibu Juwita Kusuma Dewi, S.Pd. dan Ibu Irma Yunita Sari, S.Pd.
- c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek Penelitian oleh Peneliti.
- d. Menyusun pemetaan Tujuan Pembelajaran (TP), Acuan Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Modul Ajar (MA).
- e. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- f. Melakukan uji instrumen tes di SDN 4 Metro Pusat.
- g. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 8 Metro Timur. Seluruh tahapan tersebut disusun dengan mengacu pada prinsip keilmuan agar proses penelitian berjalan secara runtut dan terukur. Pemilihan waktu pelaksanaan juga mempertimbangkan kesiapan sekolah serta kondisi peserta didik agar kegiatan penelitian tidak mengganggu proses belajar mengajar. Dengan perencanaan yang matang, diharapkan data yang diperoleh mencerminkan kondisi yang sesungguhnya dan relevan dengan tujuan penelitian. Langkah-langkahnya adalah:

- a. Memberikan pretest kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Penyajian materi oleh pendidik kepada seluruh peserta didik di kelas.
 - 2) Pembentukan kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari 4–5 peserta didik dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter yang beragam.
 - 3) Pelaksanaan latihan permainan edukatif dalam kelompok menggunakan media kartu permainan yang berisi materi pembelajaran untuk melatih pemahaman peserta didik sebelum memasuki tahap kompetisi.
 - 4) Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) secara berkelompok sebagai latihan penerapan materi.
 - 5) Turnamen akademik, menggunakan media kartu permainan yang sama atau dengan variasi soal. Perwakilan kelompok secara bergiliran menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan dari kartu untuk memperoleh poin bagi timnya.
 - 6) Pemberian penghargaan kepada kelompok dengan pencapaian terbaik sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.
 - 7) Kegiatan refleksi dengan pertanyaan pemantik yang mengaitkan materi dengan kegiatan nyata
- c. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- d. Melakukan observasi selama proses pembelajaran untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan peserta didik.
- e. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap ini dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai.

Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Mengumpulkan dan mengolah hasil pretest dan posttest dari kedua kelas.
- b. Menyimpulkan hasil analisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.
- c. Menyusun laporan penelitian dalam bentuk skripsi sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian. Merujuk pada pendapat Sugiyono, (2023) populasi merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek maupun subjek yang memiliki karakteristik serta kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan. Penentuan populasi secara jelas sangat penting untuk menjamin keakuratan dalam proses pengambilan sampel dan generalisasi hasil penelitian.

Dengan memahami karakteristik populasi secara menyeluruh, peneliti dapat merancang strategi yang lebih tepat dalam menjawab rumusan masalah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 57 peserta didik, dengan rincian tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026

No.	Kelas	Σ Peserta Didik
1.	IVA	29
2.	IVB	28
Jumlah		57

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

2. Sampel

Sampel dalam penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk memberikan gambaran mengenai keseluruhan objek yang diteliti. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2023), diketahui bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi dalam proses penelitian. Dengan memahami karakteristik sampel secara tepat, peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat dan relevan untuk menjawab rumusan masalah.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sebagai metode pengambilan sampel. Menurut Sugiyono, (2023) menjelaskan bahwa sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena dianggap sudah mewakili informasi yang dibutuhkan. Pemilihan teknik ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil, sehingga seluruh peserta didik dapat dilibatkan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan menggambarkan kondisi sebenarnya.

Sampling jenuh digunakan saat penambahan jumlah sampel tidak lagi memberikan informasi baru atau nilai keterwakilan yang berbeda. Dengan kata lain, berapa pun tambahan sampelnya tidak akan mengubah hasil secara signifikan, karena data sudah mencapai titik kejemuhan. Metode ini sering diterapkan dalam Penelitian dengan jumlah populasi kecil dan fokus pada kedalaman data, bukan generalisasi.

Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Pertimbangan dipilihnya kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dikarenakan melihat data persentase penilaian harian. Kelas IVA memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan kelas IVB yang memiliki ketuntasan lebih rendah, sehingga memudahkan Peneliti untuk mengukur ketercapaian hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila meningkat atau tidak ketika diberikan perlakuan dengan model *Team Game Tournament* (TGT). Adapun distribusi sampel penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Sampel Penelitian

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1.	Kontrol	29
2.	Eksperimen	28
	Jumlah	57

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur 2025

E. Variabel Penelitian

Setiap penelitian memerlukan variabel sebagai unsur penting yang harus ditetapkan sejak awal. Merujuk pada pendapat Sugiyono, (2023) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel memiliki peran penting dalam penelitian karena menjadi dasar untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirancang. Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua jenis variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ditempatkan sebagai variabel bebas, sementara hasil belajar peserta didik berperan sebagai variabel terikat yang diharapkan mengalami perubahan. Pemahaman yang tepat terhadap masing-masing variabel memungkinkan Peneliti merancang instrumen yang sesuai serta memperoleh data yang akurat untuk dianalisis secara objektif.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang dikaji, yaitu:

1. Variabel bebas (Independent): Model pembelajaran TGT. Variabel ini merupakan perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dan diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan model. (X)
2. Variabel terikat (Dependent): Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Variabel ini merupakan hasil atau

dampak dari penerapan model pembelajaran TGT dan diukur menggunakan tes objektif berupa pretest dan posttest (Y)

Kedua variabel ini diteliti untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2023), definisi konseptual adalah penjelasan mengenai makna suatu variabel atau konsep yang digunakan dalam penelitian, yang disusun berdasarkan teori dan pendapat para ahli yang relevan. Definisi ini penting untuk memberikan pemahaman yang jelas dan seragam kepada pembaca mengenai apa yang dimaksud Peneliti terhadap variabel yang dikaji. Dalam konteks penelitian ini, definisi konseptual digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap istilah-istilah yang digunakan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran dan hasil belajar.

a. Variabel X (Model Pembelajaran *Team Game Tournament*)

TGT merupakan salah satu model kooperatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Maharani dkk., (2025) secara konseptual, model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil dan mengintegrasikan aktivitas permainan berbentuk turnamen untuk meningkatkan interaksi serta hasil belajar peserta didik. Model ini menggabungkan kerja sama dan permainan untuk meningkatkan hasil belajar

Model TGT dikenal mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Adiputra dan Heryadi, (2021) menjelaskan bahwa model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi sosial yang menyenangkan, memadukan pembelajaran materi dengan aktivitas permainan yang kompetitif, serta melatih kerja sama tim

dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Pelaksanaan TGT, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian mengikuti tahap-tahap pembelajaran seperti pembelajaran materi, diskusi kelompok, game, turnamen, dan pemberian penghargaan. Model ini dinilai efektif dalam membangun pemahaman konsep karena melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang bermakna dan kontekstual. Penerapan model ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh.

b. Variabel Y (Hasil Belajar)

Hasil belajar memiliki peran penting sebagai tolok ukur keberhasilan proses pendidikan. Sejalan dengan pendapat Mulyadi, (2022) hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diukur difokuskan pada aspek kognitif, yaitu kemampuan memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi pelajaran.

Aspek tersebut menjadi fokus karena berkaitan langsung dengan pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Penguasaan kognitif yang baik menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu mengingat materi, tetapi juga memahami maknanya dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Peningkatan hasil belajar kognitif menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan penerapan model pembelajaran yang digunakan.

2. Definisi Operasional

Definisi ini menjadi acuan penting dalam memastikan bahwa setiap variabel yang diteliti memiliki batasan yang jelas dan dapat diukur secara konsisten di lapangan. Berdasarkan penelitian Sugiyono, (2023) definisi operasional adalah penjelasan yang diberikan kepada suatu variabel dengan menspesifikasikan cara pengukuran dan indikator yang digunakan agar variabel tersebut dapat diamati secara sistematis. Definisi operasional tidak hanya memandu proses teknis pengukuran, tetapi juga menjaga kesesuaian antara tujuan penelitian dan metode yang digunakan.

a. Variabel X (Model TGT)

Secara operasional, variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT yang diterapkan pada kelompok eksperimen dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penelitian Pardede, (2019) penerapan model pembelajaran TGT dilaksanakan melalui beberapa tahap utama, yakni dimulai dari penyajian materi di kelas, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok belajar secara heterogen. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan edukatif, diikuti oleh turnamen sebagai bentuk evaluasi. Sebagai penutup, pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok dengan pencapaian terbaik sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan kerja sama yang ditunjukkan selama proses pembelajaran.

Penerapan model TGT ini berlangsung dalam beberapa pertemuan dan digunakan sebagai perlakuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Keberhasilan penerapan model ini diamati melalui lembar observasi aktivitas peserta didik dan dibandingkan melalui hasil tes pretest dan posttest. Selain itu, Peneliti juga memberikan bimbingan secara terstruktur guna memastikan setiap kelompok memahami aturan dan peran dalam permainan.

Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan materi secara kolaboratif sebelum mengikuti permainan sebagai bentuk penguatan pemahaman. Seluruh proses pembelajaran dievaluasi secara menyeluruh untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar memang berasal dari penerapan model TGT.

b. Variabel Y

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Secara operasional, variabel Y adalah hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang difokuskan pada aspek kognitif. Pengukuran dilakukan melalui pemberian tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP). Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Skor dari kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar serta membandingkan efektivitas pembelajaran antara kedua kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyadi, (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran secara aktif dan terstruktur sebagai hasil dari strategi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk menilai keberhasilan penerapan model pembelajaran yang digunakan

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena berfungsi untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan dengan fokus Penelitian. Sejalan dengan pemikiran Sugiyono, (2023) menyatakan bahwa proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan untuk memastikan validitas dan reliabilitas informasi yang

diperoleh dari responden, sehingga dapat menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis penelitian secara efektif. Pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kualitas hasil penelitian.

Pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat harus mempertimbangkan karakteristik responden dan konteks penelitian agar hasilnya lebih manusiawi dan mudah dipahami. Instrumen penilaian dalam penelitian ini meliputi tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), keduanya disajikan dalam bentuk tes formatif berjenis objektif dengan soal pilihan ganda.. Hal ini sejalan dengan prinsip penelitian yang menekankan pentingnya pendekatan formal namun tetap adaptif terhadap dinamika lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan Nontes, yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda, terdiri atas 20 butir soal yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu:

- a. Pretest, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan.
- b. Posttest, untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diterapkan.

Tes ini dirancang untuk mengukur aspek kognitif peserta didik dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas sebelum digunakan. Berdasarkan penelitian Sugiyono, (2023), instrumen tes harus disusun berdasarkan indikator yang jelas dan diuji secara empiris agar dapat memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam pengukuran variabel penelitian.

2. Teknik Nontes

Penelitian juga memerlukan teknik nontes sebagai pelengkap dalam pengumpulan data. Berdasarkan penelitian Yasto dan ridha, (2024) Teknik nontes merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam ranah afektif dan psikomotor, tanpa menggunakan bentuk tes tertulis maupun lisan. Dalam konteks penelitian ini, teknik nontes digunakan untuk melengkapi data mengenai sikap dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, metode nontes yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kegiatan observasi dan pengumpulan dokumentasi. observasi dalam konteks ini menggunakan lembar observasi berbentuk rating scale (skala penilaian) yang disusun peneliti untuk mengamati keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi mampu memberikan gambaran yang lebih utuh dan autentik mengenai perilaku belajar peserta didik dalam situasi nyata, sekaligus menjadi bagian penting dalam upaya pembentukan karakter peserta didik secara holistik.

Dokumentasi disini mencakup pengumpulan data berupa foto kegiatan pembelajaran, salinan administrasi pendidik, dan hasil kerja peserta didik yang relevan. Penggunaan dokumentasi memungkinkan peneliti memperoleh data tambahan yang objektif sehingga dapat menunjang serta memperkuat hasil temuan lapangan. Teknik ini dinilai penting untuk memberikan gambaran visual dan administratif mengenai pelaksanaan pembelajaran serta keterlibatan peserta didik selama proses berlangsung.

**Tabel 4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model
*Team Game Tournament***

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Memperhatikan penjelasan pendidik	Selalu fokus, mencatat, dan aktif merespons	Fokus dan mencatat sebagian	Kadang kurang memperhatikan	Tidak fokus dan pasif
Pembentukan Kelompok	Aktif bergabung dengan kelompok heterogen, menunjukkan sikap kooperatif, dan siap mengikuti kegiatan.	Bergabung sesuai arahan, namun kurang aktif berkoordinasi	Kurang kooperatif dan jarang terlibat dalam persiapan kelompok.	Tidak menunjukkan kerja sama atau enggan bergabung dalam kelompok.
Kerja Tim (<i>Team Study</i>)	Sangat aktif berdiskusi, berbagi informasi, membantu teman yang kesulitan, dan berlatih menggunakan media kartu permainan.	Aktif berdiskusi dan bekerja sama, namun kontribusi belum merata.	Terlibat dalam diskusi hanya sesekali, kurang membantu teman.	Tidak aktif berdiskusi dan tidak berkontribusi pada kegiatan kelompok.
Mengikuti permainan akademik	Sangat antusias, sportif, dan memahami aturan	Antusias dan sportif, sedikit keliru aturan	Kurang antusias, sering bingung aturan	Tidak antusias dan tidak mengikuti aturan
Mengikuti <i>Tournament</i>	Mengikuti turnamen secara sportif, bekerja sama untuk memperoleh poin, dan menjaga sikap saling menghargai..	Aktif mengikuti turnamen dan cukup sportif	Kurang menunjukkan kerja sama dan sikap sportif.	Tidak terlibat aktif dan kurang menghargai teman dalam turnamen.
Memberi apresiasi kepada teman/kelompok lain	Menerima hasil turnamen dengan sikap positif, memberi apresiasi kepada pemenang, dan menunjukkan semangat belajar.	Menunjukkan apresiasi sesekali kepada teman atau kelompok lain.	Jarang memberi apresiasi atau tanggapan positif.	Tidak memberikan apresiasi dan bersikap pasif.
Melakukan refleksi/ pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	Secara aktif mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.	Mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari meski masih terbatas dalam penyampaian.	Kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, hanya mengikuti diskusi tanpa kontribusi.	Tidak berpartisipasi atau tidak mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Sumber: adaptasi Prastini, (2020) dan disesuaikan oleh peneliti

Instrumen observasi aktivitas peserta didik disusun berdasarkan tujuh sintaks model pembelajaran TGT yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Ketujuh sintaks tersebut meliputi: penyajian materi, pembentukan kelompok, kerja tim, permainan akademik, turnamen, pemberian penghargaan, serta refleksi atau penutup.

Modifikasi dilakukan agar setiap tahapan dalam model TGT dapat menyesuaikan konteks pembelajaran dan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Tahap refleksi dalam pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan penggerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dilakukan secara berkelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep. Meskipun LKPD dikerjakan secara berkelompok, penilaian pada tahap refleksi tetap dilakukan secara individu melalui lembar observasi. Penilaian tersebut berfokus pada keterlibatan aktif setiap peserta didik selama proses diskusi, kemampuan mengemukakan pendapat, serta kontribusinya dalam menyampaikan hasil refleksi kelompok.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. secara ilmiah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif, di mana data dikumpulkan dalam bentuk angka dan dianalisis secara statistik. Sejalan dengan pendapat Yuliawati, (2021) menyatakan bahwa pemilihan instrumen yang tepat akan mendukung keterakururan hasil belajar peserta didik secara objektif. Kesimpulannya adalah instrumen penelitian memiliki peran penting dalam menjamin keabsahan data yang diperoleh.

Peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Instrumen tes ini terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengambilan data utama. Berdasarkan penelitian Yuliawati, (2021) Penggunaan soal pilihan ganda dimaksudkan agar dapat mengukur pemahaman konseptual peserta didik secara objektif dan efisien.

Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV di luar kelompok eksperimen dan kontrol pada sekolah yang berbeda, yaitu di kelas IV SDN 4 Metro Pusat yang memiliki karakteristik serupa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama. Soal diuji untuk memastikan bahwa seluruh item telah sesuai dengan indikator pembelajaran dan mampu mengukur kemampuan kognitif peserta didik secara tepat.

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen perlu melalui tahap uji coba. Berdasarkan penelitian Sugiyono, (2023) uji coba instrumen diperlukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, serta memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Proses uji coba juga membantu Peneliti mengidentifikasi butir soal yang kurang efektif, sehingga dapat diperbaiki atau diganti sebelum digunakan dalam penelitian utama.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Pengumpulan data yang benar dapat menjamin kualitas instrumen sejak awal, sehingga hasil pengukuran benar-benar mencerminkan kemampuan peserta didik. Bentuk tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda berjumlah 20 item soal. Satu soal benar akan mendapatkan skor 5, sehingga apabila benar semua sebanyak 20 soal akan mendapatkan skor keseluruhan 100. Berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, instrumen penelitian disusun dalam bentuk kisi-kisi soal sebagaimana ditampilkan pada Tabel berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Objektif Pilihan Jamak

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	Mengidentifikasi hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat	Menganalisis perbedaan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.	C4	1, 2, 3
		Menganalisis hubungan antara hak dan kewajiban di sekolah dan masyarakat	C4	4, 5
		Menganalisis akibat tidak melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	C4	6,7,8
	Dapat melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	Mengevaluasi manfaat melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	C5	9,10,11
		Mengevaluasi sikap peserta didik/masyarakat dalam melaksanakan hak dan kewajiban.	C5	12,13,14
		Merancang langkah-langkah pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	C6	15,16,17
		Merumuskan contoh penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.	C6	18,19,20

Sumber: Adaptasi dari Buku Kemendikbud Panduan Pendidik Kelas IV (2025)

2. Uji Prasyarat Instrumen

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen sangat ditentukan oleh sejauh mana instrumen tersebut mampu menghasilkan data yang akurat dan konsisten. Berdasarkan penelitian Sugiyono, (2023) validitas berhubungan dengan ketepatan alat ukur terhadap apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil pengukuran saat digunakan dalam situasi yang serupa. Dua aspek ini menjadi kunci penting dalam menentukan kualitas instrumen dalam Penelitian kuantitatif.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, validitas soal diuji menggunakan korelasi antar skor butir soal dengan total skor, lalu dikonsultasikan kepada validator untuk memperoleh validasi isi (*content validity*). Berdasarkan pendapat Arikunto, (2013) validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen benar-benar dapat dikatakan sahih. Instrumen yang memiliki validitas tinggi berarti mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sebaliknya, jika validitasnya rendah, maka instrumen tersebut kurang mampu merepresentasikan data yang seharusnya diungkap.

Penelitian ini menggunakan rumus *Point –biserial* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- M_p = rata-rata skor total dari peserta yang menjawab benar
- M_t = rata-rata skor total seluruh peserta
- S_t = standar deviasi skor total
- p = proporsi peserta yang menjawab benar
- q = proporsi peserta yang menjawab salah (1 - p)

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid, dan sebaliknya tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Tinggi
0,600 – 0,799	Cukup
0,400 – 0,599	Agak rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah (Tak berkorelasi)

Sumber: Arikunto, (2018)

Validitas soal tes digunakan berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah respon sebanyak 14 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, Peneliti melakukan analisis soal yaitu validitas soal dengan menggunakan rumus korelasi *Point – biserial* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda yang telah di uji cobakan.

Tabel 7. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Soal Tes Pilihan Ganda

No. item	Soal	Nilai	Status
1.	Perbedaan utama antara hak dan kewajiban di sekolah adalah... a. Hak selalu lebih banyak daripada kewajiban b. Hak diterima, kewajiban harus dilaksanakan c. Hak hanya dimiliki Pendidik, kewajiban hanya untuk peserta didik d. Hak bisa diabaikan, kewajiban wajib ditaati	0,7773	Valid
2.	Hak peserta didik di sekolah adalah ... a. Membayar iuran sekolah tepat waktu b. Mendapatkan pelajaran dari Pendidik c. Menjaga kebersihan kelas d. Mengikuti upacara bendera	0,6274	Valid
3.	Kewajiban peserta didik di sekolah adalah ... a. Mendapat fasilitas belajar yang baik b. Mendapat perlindungan dari Pendidik c. Menghormati Pendidik dan sesama teman d. Mendapat nilai tinggi dari Pendidik	0,563	Valid
4.	Hubungan antara hak dan kewajiban di sekolah adalah ... a. Hak dan kewajiban selalu bertentangan b. Hak diperoleh tanpa kewajiban c. Hak dan kewajiban saling melengkapi d. Hak lebih penting daripada kewajiban	0,5584	Valid
5.	Jika peserta didik menuntut hak untuk belajar dengan tenang, maka kewajibannya adalah ... a. Menggunakan fasilitas sekolah tanpa aturan b. Menjaga ketertiban kelas c. Mengabaikan peraturan sekolah d. Membiarkan teman rebut	0,5371	Valid

No. item	Soal	Nilai	Status
6.	Akibat dari tidak melaksanakan kewajiban membayar iuran kebersihan sekolah adalah ... a. Hak mengikuti pelajaran dicabut b. Lingkungan sekolah menjadi kotor c. Pendidik tidak mengajar dengan baik d. Tidak boleh mengikuti ujian	0,5777	Valid
7.	Jika seorang peserta didik tidak menghormati Pendidik, akibat yang mungkin timbul adalah ... a. peserta didik tersebut semakin disayang Pendidik b. Hubungan antara Pendidik dan peserta didik menjadi terganggu c. Hak peserta didik untuk belajar tidak berkurang d. Tidak ada pengaruh sama sekali	0,5356	Valid
8.	Seorang warga masyarakat yang membuang sampah sembarangan telah ... a. Melaksanakan haknya dengan baik b. Melanggar kewajiban menjaga lingkungan c. Menuntut hak orang lain d. Menghormati aturan bersama	0,5721	Valid
9	Melaksanakan kewajiban menjaga kebersihan sekolah bermanfaat untuk ... a. Mengurangi hak peserta didik belajar b. Membuat suasana belajar lebih nyaman c. Menghilangkan aturan sekolah d. Menambah tugas Pendidik	0,6006	Valid
10.	Jika seorang peserta didik tidak mengerjakan PR, maka sikap yang sebaiknya diberikan Pendidik adalah ... a. Memuji peserta didik b. Membiarkan peserta didik tersebut c. Memberikan teguran dan bimbingan d. Menghapuskan kewajiban peserta didik	0,5738	Valid
11.	Apa akibat positif jika semua warga sekolah melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik? a. Terjadi kekacauan di sekolah b. Lingkungan sekolah menjadi harmonis c. peserta didik bebas bertindak sesuka hati d. Tidak ada aturan yang berlaku	0,7709	Valid
12.	Peserta didik A selalu datang terlambat ke sekolah. Jika kamu menjadi ketua kelas, sikap yang tepat adalah ... a. Membiarkannya karena itu haknya b. Mengingatkan dan menegur secara baik c. Melaporkannya ke polisi d. Melarangnya mengikuti pelajaran	0,6005	Valid
13.	Seorang peserta didik selalu menyontek ketika ulangan. Sikap yang tepat dari teman-temannya adalah ... a. Membiarkannya karena itu haknya b. Ikut menyontek agar sama c. Menasehati dan mengingatkan untuk jujur d. Memberikan contekan supaya tidak dimarahi Pendidik	0,8148	Valid
14.	Dalam masyarakat, kewajiban membayar pajak sangat penting karena ... a. Pajak adalah sumber utama pendapatan negara b. Pajak hanya menguntungkan orang kaya c. Pajak tidak memengaruhi pembangunan d. Pajak hanya kewajiban pemerintah	0,6902	Valid

No. item	Soal	Nilai	Status
15..	Jika sekolah ingin menjaga kebersihan lingkungan, langkah awal yang tepat adalah ... a. Membuat jadwal piket kelas b. Membiarkan peserta didik bertanggung jawab sendiri c. Menyediakan tempat sampah di rumah masing-masing d. Tidak memberi aturan khusus	0,5437	Valid
16.	Untuk menumbuhkan sikap disiplin, sekolah sebaiknya merancang ... a. Aturan masuk kelas tepat waktu b. Hak peserta didik untuk terlambat c. Hukuman yang berlebihan d. Menghapus jam pelajaran pagi	0,5584	Valid
17.	Agar peserta didik terbiasa melaksanakan kewajiban menjaga ketertiban, Pendidik dapat ... a. Membuat peraturan bersama siswa b. Membiarkan peserta didik bebas di kelas c. Memberikan semua kewajiban kepada ketua kelas d. Tidak memberi contoh disiplin	0,7773	Valid
18.	Contoh penerapan hak dan kewajiban di rumah adalah ... a. Hak menonton TV, kewajiban membantu orang tua b. Hak bermain, kewajiban tidur siang c. Hak belajar, kewajiban tidak sekolah d. Hak jajan, kewajiban meminta uang	0,1989	Tidak Valid
19.	Agar peserta didik dapat melaksanakan hak belajar dengan baik, maka mereka harus ... a. Tidak mematuhi aturan sekolah b. Menjaga ketenangan kelas c. Membiarkan teman ribut di kelas d. Tidak mengerjakan PR	-0,1352	Tidak Valid
20.	Dalam kehidupan masyarakat, contoh penerapan hak dan kewajiban adalah ... a. Hak mendapatkan keamanan, kewajiban menaati aturan lalu lintas b. Hak membuang sampah sembarangan, kewajiban menjaga lingkungan c. Hak merokok di tempat umum, kewajiban membayar pajak d. Hak membolos kerja, kewajiban membayar pajak	0,5584	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data Uji Coba Instrumen 2025

Berdasarkan tabel diatas, menjelaskan bahwa untuk uji coba instrumen sebanyak 20 soal, terdapat 18 soal yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian ini, sedangkan 2 soal lainnya termasuk dalam kategori tidak valid sehingga tidak digunakan.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa hasil pengukuran dapat dipercaya dan stabil

digunakan dalam penelitian. Untuk mengukur reliabilitas instrumen Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n - 1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_2^1} \right|$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- n = Banyaknya butir soal
- $\sum a_b^2$ = Skor tiap-tiap item
- a_2^1 = Varian total

Tabel 8. Klasifikasi reliabilitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2018)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 18 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,919782 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 9. Hasil perhitungan uji reliabilitas soal

No	Soal	Varian Butir Soal
1	1	0,18132
2	2	0,24725
3	3	0,26374
4	4	0,18132
5	5	0,26374
6	6	0,24725
7	7	0,21978
8	8	0,21978
9	9	0,24725
10	10	0,24725
11	11	0,21978
12	12	0,21978
13	13	0,24725
14	14	0,26375

No	Soal	Varian Butir Soal
15	15	0,21978
16	16	0,18132
17	17	0,18132
18	20	0,13187
	Varian Butir	0,24725
	Varian Total	30,33516
	Reliabilitas	0,91978
	Kategori	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan dan analisis reliabilitas dengan program software Microsoft Excel diperoleh $r = 0,919782 > r_{tabel} = 0,532$ maka alat ukur instrumen untuk pretest dan posttest reliabel dengan kategori tinggi. Koefisien *Alpha Cronbach* yang dihasilkan soal no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20 terindikasi baik dengan kategori tinggi. Sejalan dengan pendapat Adil, (2023) instrumen yang reliabel dan valid dapat dipercaya hasil pengukuran dapat diandalkan sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hal tersebut soal telah diuji valid dan reliabel maka digunakan sebagai pretest dan posttest dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan penelitian.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas suatu butir soal. Berdasarkan penelitian Zuhri dkk., (2024) suatu tes yang berkualitas tidak hanya harus valid dan reliabel, tetapi juga memiliki tingkat kesukaran yang proporsional agar hasil pengukuran lebih akurat dan adil. Uji tingkat kesukaran tentunya memiliki rumus, rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kesukaran adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,71 – 1,00	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Sukar

Sumber: Arikunto, (2018)

Tabel 11. Hasil perhitungan uji taraf kesukaran soal

No Soal	Taraf Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,78571	Mudah
2	0,64286	Sedang
3	0,57143	Sedang
4	0,78571	Mudah
5	0,57143	Sedang
6	0,35714	Sukar
7	0,28571	Sukar
8	0,71429	Mudah
9	0,64286	Sedang
10	0,64286	Sedang
11	0,71429	Mudah
12	0,71429	Mudah
13	0,64286	Sedang
14	0,57143	Sedang
15	0,71429	Mudah
16	0,78571	Mudah
17	0,78571	Mudah
18	0,642857	Sedang
19	0,928571	Mudah
20	0,785714	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran soal yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*.

Perhitungan hasilnya diketahui bahwa soal yang memiliki tingkat yang “Mudah” sebanyak 10 butir soal, tingkat yang “Sedang” sebanyak 8 butir soal, dan tingkat “Sukar” sebanyak 2 butir soal.

d. Uji Daya Beda Soal

Indeks daya pembeda suatu soal merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana soal tersebut mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan mereka yang kemampuannya lebih rendah. Sejalan dengan pendapat Arikunto, (2018) menjelaskan bahwa dalam menghitung daya pembeda (D) untuk jumlah peserta didik yang relatif sedikit (kurang dari 100 orang), langkah pertama yang dilakukan adalah membagi

peserta didik ke dalam dua kelompok yang sama besar. Selanjutnya, data diurutkan berdasarkan perolehan nilai dari yang tertinggi hingga terendah, kemudian dihitung nilai indeks menggunakan rumus berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 12. Klasifikasi daya pembeda

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto, (2013)

Tabel 13. Hasil perhitungan uji daya beda soal

No Soal	Indeks Daya Beda Soal	Klasifikasi
1.	0,6667	Baik
2.	1	Baik sekali
3.	0,6667	Baik
4.	0,6667	Baik
5.	1	Baik sekali
6.	0,6667	Baik
7.	0,6667	Baik
8.	1	Baik sekali
9.	1	Baik sekali
10.	0,6667	Baik
11.	0,6667	Baik
12.	0,6667	Baik
13.	1	Baik Sekali
14.	1	Baik
15.	0,6667	Baik
16.	0,6667	Baik
17.	0,3333	Cukup
18.	0	Jelek
19.	0	Jelek
20.	0,3333	Cukup

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda soal yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*. Perhitungan hasilnya diketahui bahwa soal yang memiliki kategori “Jelek” sebanyak 2 butir soal, kategori “Cukup” sebanyak 2 butir soal, dan kategori “Baik” sebanyak 10 butir soal, kategori “Sangat Baik” sebanyak 6 butir soal.

e. Uji Daya Pengecoh Soal (Distraktor Soal)

Daya pengecoh soal atau distraktor adalah opsi jawaban pada soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengecoh peserta tes, sehingga mereka yang kurang memahami materi cenderung memilih jawaban yang salah. Rumus yang digunakan untuk mengukur daya pengecoh soal adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

D = Tingkat distraktor (%)

A = Jumlah peserta didik yang memilih opsi tersebut

N = Jumlah peserta didik seluruhnya

Tabel 14. Klasifikasi daya pengecoh soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
$D \geq 5\%$	Diterima
$5\% > D > 0$	Revisi
$D = 0$	Ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pengecoh soal yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*. Perhitungan hasilnya diketahui bahwa soal yang memiliki kategori “Diterima” sebanyak 18 butir soal, kategori “Revisi” dan “Ditolak” sebanyak 0 butir soal.

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media kartu permainan terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan

penelitian Sugiyono, (2023) data dalam penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, sehingga hasilnya dapat diinterpretasikan secara objektif dan ilmiah. Data yang dianalisis adalah skor pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = (T / T_1) \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Individual (secara individual)

T = jumlah Skor yang diperoleh peserta didik

T_1 = Jumlah Skor maksimal

Sumber: Nurjannah dan Husnul, (2022)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum x_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, (2010)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, (2010)

Tabel 15. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Berfikir Kritis	Kategori
>85%	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang

Nilai Berfikir Kritis	Kategori
25-44%	Rendah
<24%	Sangat Rendah

Sumber: Aqib, (2010)

- d. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran TGT.

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran TGT berdasarkan kriteria yang terdapat pada lembar observasi. Data hasil observasi aktivitas peserta didik kemudian dipersentasekan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto, (2018)

- e. Uji Normal Gain (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diperoleh data berupa hasil pretest dan posttest, selanjutnya dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah dilakukan nya perlakuan saat penelitian. Adapun cara untuk menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) adalah sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 16. Kriteria Uji N-Gain

Nilai Gain	Kriteria
$\geq 0,7$	Tinggi
0,3 - 0,69	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,29$	Rendah

Sumber: Yuwono, (2020)

2. Uji Prasyarat Analisis data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, Peneliti perlu memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat-syarat tertentu agar analisis dapat dilakukan secara tepat. Berdasarkan penelitian Sari, (2022) uji prasyarat analisis data adalah tahapan awal yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data yang digunakan telah memenuhi asumsi atau kriteria tertentu, sehingga hasil analisis statistik yang diperoleh dapat dipercaya dan valid. Uji prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro Wilk oleh Sugiyono, (2023) melalui bantuan program SPSS 20 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. Berikut langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS 20.

- 1) Masukkan data nilai pretest dan posttest.
- 2) Klik menu *Analyse*, pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik *Explore*.
- 3) Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda () pada *Normality Plots with Test* dan klik *Continue > OK*.

Pengambilan keputusan pada uji normalitas yakni data penelitian dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian tidak normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan SPSS 20.

- 1) Masukkan nilai posttest eksperimen dan kontrol.

- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.
- 3) Selanjutnya pilih tombol *Plots*.
- 4) Klik tombol *Continue*, lalu *OK*.

Pengambilan keputusan pada uji homogenitas, yaitu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

3. Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, dilakukan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 20. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) yaitu pelaksanaan model pembelajaran TGT terhadap variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Langkah-langkah uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS 20 adalah sebagai berikut:

- a. Klik *Analyze* > *Regression* > *Linear*
- b. Masukkan variabel terikat (hasil belajar) ke dalam kotak *Dependent*, dan variabel bebas (pelaksanaan model TGT) ke dalam kotak *Independent (s)*
- c. Klik *OK*, maka hasil analisis akan ditampilkan pada jendela output.

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$, maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara pelaksanaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.
- Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pelaksanaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Adapun rumusan hipotesis penelitian yang diuji adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

H0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur menunjukkan capaian yang belum optimal sebelum diterapkannya perlakuan pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum melibatkan peserta didik secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media kartu permainan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu permainan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga model pembelajaran TGT berbantuan kartu permainan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menjadi landasan penelitian. Teori ini menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan pemberian bantuan (*scaffolding*) oleh pendidik maupun teman sebaya. Dalam penerapan model TGT, peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok dan saling membantu memahami materi, yang mencerminkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme sosial dalam konteks pembelajaran kooperatif di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan model TGT berbantuan media kartu permainan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026. Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, dan membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan aktif mengikuti pembelajaran dengan model TGT agar suasana kelas lebih hidup dan tercipta kerja sama baik dengan pendidik.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model TGT untuk memotivasi peserta didik, meningkatkan fokus belajar, serta membantu mengatasi rasa tidak percaya diri, kebosanan, dan menciptakan dorongan belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan pengguna model TGT guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal dan *output* yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini dapat dijadikan referensi untuk studi lanjutan, terutama terkait tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Padang: Get Press Indonesia.
- Adiputra, D. K., dan Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistik*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agusniati, A., Nurwidayanti, N., Burhan, B., Rizal, A., dan A, A. 2025. Peranan Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Peserta didik untuk Mencegah Perundungan Antar Peserta didik di Sekolah Dasar. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2386–2391.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6708>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., dan Dianiar, A. S. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, M., dan Fahira, E. F. 2023. *Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 1–19
- Astuti, N. F., Suryana, A., dan Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aqib. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Kelas untuk SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Diah, R., dan Siregar, N. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Erlina, E. 2024. *Peningkatan Hasil belajar IPA*. Purbalingga: CV Sketsa Media.

- Farikhah, L., Purbasari, I., dan Shokib Rondli, W. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Fauziyah, N. E. H., dan Anugraheni, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Handayani, A. D., dan Zuliana, Y. 2021. Penggunaan Media Kartu Mencari Jodoh Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.52166/mida.v4i1.486>
- Hariyadi, S., Sopiandy, D., Rahmadani, N., Mifta, B., Umar, S. N., dan Hardin, S. F. 2025. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VI SD NEGERI 2 SABILAMBO. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 319-333. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6209>
- Hendra, Y., dan Rahayu, T. 2020. *The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) and Make A Match Learning Models on Collaboration Ability in Science Learning-Meta-Analysis*. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510-518. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.30205>
- Isti`adah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kustawan, D. 2013. *Analisis Hasil Belajar, Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Maharani, A., Barokah, T., Sari, M., Putri, N., dan Risdalina, R. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 186/I SRIDADI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 410-421. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26884>
- Mulyadi, D. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT). *JIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistika pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.

- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., dan Putri, S. M. 2025. Peran Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1577-1586. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22139>
- Nurjannah, dan Husnul, K. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran Sejarah Peserta didik melalui Model Pembelajaran Example dan Non Example pada Peserta didik SMA. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.112>
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pardede, U. T. 2019. Penigkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe ttt di sman 1 batang toru. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 67–74. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/635>
- Prastini, M. 2020. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Rahmawati, F. A., dan Purwaningrum, J. P. 2022. Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1-4. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/jrpm>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., dan Mustofa, M. 2023. Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826-3831.
- Rasyid, H., dan Mansur. 2019. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima CV.
- Saragih, E., dan Wedyawati, N. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>
- Sari, N. 2022. Uji Prasyarat Analisis Data dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4591–4599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2785>
- Sari, N. P., dan Utami, D. 2022. Penerapan Model *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7775–7781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3589>
- Setiawan, A. 2025. *Belajar dan pembelajaran*. UMMPress.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., dan Sadrina, S. 2021. Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X

- Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137 <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Suardin, Hamiyani, dan Fazila, N. 2023. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada peserta didik sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4059>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Usmi, R., Siregar, H. A., dan Soesilo, G. B. 2024. Introducing Pancasila Education: Civic Education in Indonesia. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(4), 394-399. <https://journal.lsmsharing.com/ijcch/article/view/168>
- Wibowo, F. 2022. *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Guapedia.
- Yasto, P. H., dan Ridho, A. R. 2024. Penilaian Nontes. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Yuliawati, N. A. A. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadi, I., dan Putri, S. 2023. Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Bandung: Tata Akbar.
- Zuhri, Zalfa, N., Syihabuddin, T. 2024. Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Soal Bahasa Arab Tingkat SMP Berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui Platform QuestionWell. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 693–704. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.576>