

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBASIS *QUIZZZ PAPER MODE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**MUTIARA PUTRI
NPM 2213053247**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

Oleh

MUTIARA PUTRI

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 1 Natar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 112 Peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 29 peserta didik kelas IV A dan 27 peserta didik kelas IV B, sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif serta non tes berupa observasi untuk mengukur ranah afektif. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Natar tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe TGT, *quizizz paper mode*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL BASED ON QUIZIZZ PAPER MODE ON LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

MUTIARA PUTRI

The problem of this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri 1 Natar. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model based on Quizizz Paper Mode on learning outcomes in Pancasila Education. This study employed a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population in this study consisted of 112 students, and the sample included 29 students from class IV A and 27 students from class IV B. The samples were determined using purposive sampling. Data in this study were collected through tests in the form of questions to measure learning outcomes in the cognitive domain and through observation to measure the affective domain. The data were analyzed using a simple linear regression test, and the results showed that $0.00 < 0.05$; therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of this study indicated that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model based on Quizizz Paper Mode had a significant effect on learning outcomes in Pancasila Education for fourth-grade students at SD Negeri 1 Natar in the 2025/2026 academic year.

Keywords: cooperative learning type TGT, learning outcomes, quizizz paper mode

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBASIS *QUIZZZ PAPER MODE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SD**

Oleh

MUTIARA PUTRI

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
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBASIS QUIZIZZ PAPER
MODE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa : **Mutiara Putri**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053247**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP. 198707092025212049

Dosen Pembimbing II



Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIP. 199306262025211094

2. Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Sekretaris : Roy Kembar Habibi, M.Pd.



Penguji Utama : Annisa Yulistia, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Mutiara Putri

NPM : 2213053247

Program Studi : SI-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD” 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.

Bandar Lampung, 18 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Mutiara Putri
NPM 2213053247

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mutiara Putri lahir di Teluk Betung, kota Bandar Lampung pada tanggal 14 Mei 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Umar Juni dan Ibu Desni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Pesawahan pada tahun 2010-2016
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Bandar Lampung pada tahun 2016-2019
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bandar Lampung pada tahun 2019-2022

Pada tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SBMPTN.

Pada tahun 2024 peneliti mendapat kesempatan untuk mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar angkatan 8 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek selama satu semester. Selain itu, pada bulan Januari-Februari 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Aji Permai Talang Buah, Kecamatan Gedung Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah:5)

“Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil”

(Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku:

Orang Tuaku Tercinta

Ayah Umar Juni dan Mama Desni yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Kalian adalah cinta pertamaku, sosok yang tak kenal lelah berjuang, bekerja keras, mendidikku, dan mendoakan kebaikan untuk setiap langkah kesuksesanku. Dengan kasih sayang, doa, dan pengorbanan tanpa henti, kalian menjadi sumber semangat terbesar dalam hidupku. Terima kasih atas setiap nasihat, motivasi, dan kepercayaan yang selalu menguatkan setiap langkah yang aku ambil. Segala capaian ini tidak lepas dari cinta, ketulusan, dan perjuangan kalian selama ini.

Saudara-Saudaraku Tersayang

Dika Ha Azby dan Adel Aldiki, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidupku. Kehadiran kalian selalu memberi semangat, keceriaan, dan kekuatan di tengah perjalanan akademik ini. Setiap doa, perhatian, dan dukungan yang kalian berikan, baik secara langsung maupun tidak langsung telah menjadi dorongan berharga yang membantuku bertahan dan terus maju.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Kelas IV SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Annisa Yulistia, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Dedi Kurniawan, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri 6 Metro Barat yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 6 Metro Barat.
10. Yuniar, S.Pd.I., selaku Kepala SD Negeri 1 Natar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Natar.
11. Dwi Rohman, S.Pd., dan Umi Masrokhah, S.Pd., selaku wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Natar yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Natar yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas H, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
14. Keluarga besar ayah dan mama yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada peneliti untuk terus semangat berproses dalam pendidikan.
15. Rellys Pratiwi, Mita Yogi Handayani, Intan Sari, Deasy Adelia Syahrani, dan Rani Selvia, sahabat terbaik peneliti selama di perkuliahan, terima kasih telah menjadi rumah kedua di perantauan dan kebersamaan hingga saat ini serta menjadi tempat berbagi cerita.
16. Nabilah Lovami, Suvi Hanifah, dan Nurhayati Sabila, sahabat peneliti sejak kecil hingga saat ini, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku,

terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, serta dukungan yang tidak pernah surut.

17. Semua teman-temanku dari masa sekolah sampai kuliah yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang luar biasa.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, Oleh karena itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 18 Februari 2026
Peneliti,



Mutiara Putri
NPM 2213053247

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
2. Pendidikan Pancasila.....	14
3. Hasil Belajar	17
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	22
5. Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i>	30
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir	37
D. Hipotesis Penelitian.....	38
III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
1. Jenis Penelitian.....	39
2. Desain Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
1. Tempat Penelitian.....	40
2. Waktu Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian.....	40

1. Tahap Persiapan	40
2. Tahap Pelaksanaan	41
3. Tahap Akhir Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi Penelitian	42
2. Sampel Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian	43
1. Variabel Bebas	43
2. Variabel Terikat	43
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	43
1. Definisi Konseptual.....	43
2. Definisi Operasional.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Teknik Tes.....	45
2. Teknik Non Tes.....	45
H. Instrumen Penelitian.....	46
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas.....	51
J. Teknik Analisis Data.....	54
1. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)	54
2. Analisis Data Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik.....	55
3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain).....	55
4. Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	55
5. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Ranah Afektif – Sikap Kerja Sama).....	56
K. Uji Prasyarat Analisis Data	57
a. Uji Normalitas	57
b. Uji Homogenitas	57
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	58
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Persiapan Penelitian	60
2. Pelaksanaan Penelitian	60
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	61
4. Analisis Data Penelitian	62
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	74
6. Hasil Uji Hipotesis	76
B. Pembahasan.....	77
C. Keterbatasan Penelitian.....	81
V. SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Natar	4
2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	27
3. Populasi Kelas IV SD Negeri 1 Natar	42
4. Sampel Kelas IV SD Negeri 1 Natar	43
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes	46
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif tipe TGT	47
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif tipe TGT	47
8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Sikap Kerja Sama Peserta Didik	48
9. Rubrik Penilaian Sikap Kerja Sama Peserta Didik	49
10. Klasifikasi Validitas	50
11. Hasil Analisis Uji Validitas	51
12. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas	52
13. Klasifikasi Uji Daya Beda	53
14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	53
15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	54
16. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran	54
17. Klasifikasi N-Gain	55
18. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	56
19. Interpretasi Sikap Kerja Sama	57
20. Data Hasil Penelitian Tes Kognitif	61
21. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	63
22. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	65
23. Rata-Rata Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	66
24. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
25. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol	69
26. Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	70
27. Rata-Rata Selisih Hasil Nilai Pretest dan Posttest Masing-Masing Kelas	71
28. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
29. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	73

30. Rekapitulasi Sikap Kerja Sama Peserta Didik	73
31. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	74
32. Hasil Uji Homogenitas Pretest	75
33. Hasil Uji Homogenitas Posttest	75
34. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	37
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	39
3. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	63
4. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	65
5. Grafik Diagram Batang Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	67
6. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
7. Grafik Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
8. Grafik Diagram Batang Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol...	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	95
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	96
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	97
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	98
5. Surat Izin Penelitian	99
6. Surat Balasan Izin Penelitian	100
7. Surat Validasi Soal	101
8. Surat Validasi Modul Ajar	102
9. Surat Validasi LKPD.....	103
10. Surat Validasi Media.....	104
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	105
12. Modul Ajar Kelas Kontrol	114
13. Lembar Kerja Peserta Didik.....	121
14. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	133
15. Soal Uji Coba Instrumen.....	135
16. Perhitungan Uji Validitas.....	141
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	147
18. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal	148
19. Hasil Uji Daya Beda Soal	149
20. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	150
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	151
22. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	156
23. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	157
24. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	158
25. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	159
26. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	160
27. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	161
28. Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	162
29. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT	163
30. Hasil Observasi Sikap Kerja Sama	167
31. Hasil Uji Normalitas	170
32. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	174
33. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	176
34. Hasil Uji Hipotesis	178
35. Soal di Aplikasi <i>Quizizz Paper Mode</i>	179
36. Skor Kelompok Model TGT	180

37. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	181
38. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	182

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengembangan pengetahuan yang berlangsung melalui pembiasaan dan pengelolaan yang dilakukan secara sadar oleh manusia, baik untuk membantu orang lain maupun dirinya sendiri dalam mencapai tujuan tertentu (Musya'adah, 2018). Pengertian ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang dilandasi oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Sulianti, 2018).

Sistem pendidikan di Indonesia telah melewati berbagai perubahan signifikan sepanjang sejarah perkembangannya. Mutu pendidikan nasional hingga kini masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara maju. Kurikulum yang diterapkan lebih menekankan materi teoretis tanpa diimbangi pembekalan keterampilan praktis atau soft skill, sehingga kurang sesuai dengan tuntutan zaman. Permasalahan utama muncul dari pengembangan sumber daya manusia yang belum merata, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan secara keseluruhan (Khotimah, 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya mutu pendidikan di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pengajaran yang belum optimal. Permasalahan ini masih menjadi tantangan utama dalam sistem pendidikan nasional. Faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya mutu pendidikan di Indonesia meliputi keterbatasan sarana fisik, kualitas dan kesejahteraan pendidik yang belum memadai, prestasi belajar peserta didik yang masih rendah, kesempatan pemerataan pendidikan yang terbatas, relevansi pendidikan yang belum sesuai dengan kebutuhan, serta tingginya biaya pendidikan (Wahab Syakrani dkk., 2022).

Pemerintah Indonesia berupaya mewujudkan pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan strategis. Salah satu program yang dilaksanakan adalah wajib belajar 12 tahun, mencakup jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) (Hasanah dan Jabar, 2017). Sekolah dasar memiliki peran penting sebagai fondasi awal dalam pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan pada jenjang ini berlangsung selama enam tahun dan menekankan penguasaan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, sekolah dasar juga bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan serta keterampilan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya (Rohmah, 2017).

Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini merupakan bentuk upaya yang dirancang secara sadar untuk mencerdaskan warga negara Indonesia melalui penguatan jati diri dan pembentukan sikap kebangsaan yang mendukung pelaksanaan hak dan kewajiban dalam upaya bela negara (Wulandari dkk., 2022). Pendidikan Pancasila berperan sebagai sarana penting dalam membentuk warga negara yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik (Azis dkk., 2023).

Pendidikan Pancasila dianggap paling tepat dalam menyampaikan nilai-nilai demokrasi karena di dalamnya terkandung berbagai norma dan nilai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan nyata (Dewantara dan Nurgiansah, 2021). Selain itu, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dan keberhasilan pembelajarannya dapat dilihat dari sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran tersebut tercapai dalam diri peserta didik (Budianti dan Palupi, 2020).

International Civic and Citizenship Education Study (ICCS) merupakan studi internasional yang diselenggarakan oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)* untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan partisipasi peserta didik dalam bidang kewarganegaraan yang dilaksanakan secara global pada siklus tahun 2009, 2016, dan 2022. Hasil pelaksanaannya di beberapa negara Asia, seperti Hong Kong, Indonesia, Thailand, Korea Selatan, dan Taiwan, menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia dan Thailand memiliki skor pengetahuan kewarganegaraan lebih rendah dibandingkan negara lain (Mukhlisotin, 2022). Indonesia juga menempati peringkat ke-36 dari 38 negara dengan skor rata-rata 433, yang mencerminkan rendahnya pemahaman kewarganegaraan peserta didik (Apriliani dkk., 2022).

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih berfokus pada hafalan, sehingga peserta didik kurang memiliki minat untuk belajar. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah, menyebabkan peserta didik tidak dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal karena cenderung asik bermain sendiri (Anditya dkk., 2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pendukung. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami pelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka (Mufidah dan Tirtoni, 2023).

Penerapan media pembelajaran yang tidak tepat, atau bahkan tidak digunakan sama sekali, menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan kaku. Situasi ini menjadikan peran pendidik terlalu dominan, sehingga peserta didik kurang aktif (Supardi, 2019). Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila juga berasal dari faktor internal, seperti minat dan motivasi belajar peserta didik yang kurang serta perbedaan kemampuan berpikir, maupun dari faktor eksternal, seperti penerapan metode dan model pembelajaran yang kurang menarik, minimnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, rendahnya dukungan orang tua, dan keterbatasan sarana belajar (Padilla dkk., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan pada 31 Juli 2025, SD Negeri 1 Natar dipilih sebagai lokasi penelitian karena ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*) dengan penerapan media yang belum optimal serta model pembelajaran yang bersifat Konvensional seperti ceramah dan penugasan. Pola tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang berinteraksi secara aktif dengan materi maupun teman sebaya. Proses belajar yang belum menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran mengakibatkan rendahnya keterlibatan, motivasi, dan rasa ingin tahu mereka. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya minat belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi kurang maksimal. Kondisi ini terlihat dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan di sekolah tersebut.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Natar

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (≥ 75)		Belum Tercapai (< 75)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV A	29	4	14%	25	86%
IV B	27	6	22%	21	78%
Jumlah	56	10	18%	46	82%

Sumber: Pendidik Kelas IV SD Negeri 1 Natar

Berdasarkan data pada tabel 1 mengenai hasil ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Natar belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari total 56 peserta didik, hanya 10 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 . Pada kelas IV A dengan jumlah 29 peserta didik, hanya terdapat 4 peserta didik (14%) yang mencapai KKTP dan 25 peserta didik (86%) belum mencapai KKTP. Sementara itu, di kelas IV B yang terdiri atas 27 peserta didik, hanya 6 peserta didik (22%) yang mencapai KKTP, sedangkan 21 peserta didik (78%) lainnya belum mencapai KKTP.

Hasil observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa ranah afektif peserta didik masih rendah. Peserta didik tampak kurang aktif dalam diskusi kelompok, tidak saling membantu saat menyelesaikan tugas, serta cenderung bekerja secara individu tanpa memperhatikan kerja sama tim. Interaksi dan komunikasi antar peserta didik belum terjalin dengan baik sehingga sikap tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan sikap sosial yang positif di antara peserta didik.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif dapat meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. Melalui pembelajaran berbasis aktivitas kelompok, peserta didik berlatih untuk menghargai pendapat teman, berbagi tanggung jawab, dan memperkuat hubungan sosial di dalam kelas (Cahyaningtyas dkk., 2023). Interaksi yang terjalin selama kegiatan kelompok juga mampu menumbuhkan rasa kebersamaan serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar (Thoni dan Noorhapizah, 2025). Kegiatan kolaboratif dalam proses pembelajaran juga berperan penting dalam menumbuhkan nilai-nilai sosial

seperti gotong royong, toleransi, dan sikap saling menghargai antar peserta didik (Banani and Aman, 2022).

Salah satu model yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan kemampuan maupun status, serta memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya melalui kegiatan permainan yang terstruktur (Dalimunthe dan Ihsan, 2023). Pelaksanaannya melibatkan peserta didik yang berkompetisi secara sehat dalam menjawab pertanyaan dan disertai permainan edukatif yang mendorong kerja sama antaranggota kelompok (Nurhidayat dkk., 2023). Adanya unsur permainan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan ini berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi, mempercepat pemahaman materi, dan memperdalam penguasaan konsep, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Suwarni, 2019).

Kegiatan pembelajaran menuntut pendidik tidak hanya memilih model pembelajaran yang tepat, tetapi juga menentukan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Media merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi guna mencapai tujuan pembelajaran (Anggraini dan Mahmudah, 2023). Pendidik perlu menguasai keterampilan memanfaatkan media pembelajaran guna mendukung kegiatan mengajar serta membentuk kompetensi peserta didik (Syabrina, 2017). Pemanfaatan media dan teknologi sangat penting dalam meningkatkan efektivitas serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Mahbuddin, 2020). Salah satu media yang dapat dikombinasikan secara efektif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah *Quizizz Paper Mode*. Media ini memungkinkan pembelajaran

yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sekaligus mendorong keaktifan peserta didik secara optimal (Yulianti, 2025).

Quizizz Paper Mode merupakan media pembelajaran berbentuk kuis interaktif yang dapat dilakukan secara offline dengan menggunakan lembar kertas bergambar kode QR (*Q-Cards*). Fitur ini menjadi inovasi yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik melalui penyajian soal di layar, sementara peserta didik menuliskan jawabannya pada lembar kertas yang telah disediakan (Pamungkas dan Raharjo, 2024). Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif tanpa bergantung pada perangkat digital, sehingga peserta didik tetap dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Niswandia dkk., 2024). Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, *Quizizz Paper Mode* juga membantu pendidik memantau perkembangan peserta didik melalui analisis jawaban di lembar kertas untuk memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan strategi pembelajaran (Cipta dkk., 2024). Media ini menjadi solusi alternatif yang inklusif bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam mengakses perangkat elektronik, sehingga tetap dapat mengikuti pembelajaran secara optimal (Utami dkk., 2025).

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kognitif saja, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui dua ranah, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir tingkat menengah hingga tinggi pada level C3 sampai C5 dalam Taksonomi Bloom revisi, yaitu kemampuan menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) materi Pendidikan Pancasila. Pengukuran ranah kognitif dilakukan melalui tes tertulis yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran. Ranah afektif diukur menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator perilaku yang relevan dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Pengukuran kedua ranah tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh model pembelajaran

terhadap peningkatan kemampuan berpikir sekaligus perkembangan sikap peserta didik.

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada penelitian pendahuluan yang telah dipaparkan dalam latar belakang di atas, diperlukan penelitian lebih lanjut terkait hasil belajar Pendidikan Pancasila yang melibatkan penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang dibuktikan secara ilmiah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Natar masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Model pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah, penugasan, dan pembelajaran langsung, sehingga membuat peserta didik cenderung pasif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
4. Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik masih rendah, terlihat dari data ulangan harian di SD Negeri 1 Natar, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* (X).

2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Natar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Natar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

Adapun manfaat yang diharapkan yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bentuk pengetahuan dan pemikiran yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan, khususnya pada penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

b. Pendidik

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui penerapan TGT berbasis *Quizizz Paper Mode*, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

c. Peserta Didik

Membantu meningkatkan keterlibatan, semangat, dan motivasi belajar melalui kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang dengan sistem permainan berbasis *Quizizz Paper Mode*.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan terkait model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, baik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun bidang studi lainnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena melalui proses ini seseorang mengalami perubahan perilaku dan memperoleh pengalaman baru dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan, baik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, maupun dari tidak terampil menjadi terampil (Parwati dkk., 2023). Proses belajar juga dipandang sebagai proses perubahan perilaku manusia yang muncul sebagai hasil dari pengalaman dan latihan yang terus-menerus. Perubahan tersebut mencakup perkembangan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keseluruhan proses belajar dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja sepanjang kehidupan manusia serta selalu mengarah pada perubahan yang lebih baik (Laia, 2023).

Belajar dapat dipahami sebagai proses yang menimbulkan perubahan pada diri individu, baik secara mental maupun fisik. Proses ini mencakup aktivitas yang berlangsung secara psikologis dan fisiologis, di mana secara psikologis melibatkan kemampuan berpikir, memahami, serta menganalisis, sedangkan secara fisiologis diwujudkan melalui kegiatan langsung seperti praktik, percobaan, atau pembuatan produk (Hapudin, 2021).

Belajar juga merupakan aktivitas fisik dan psikis yang menghasilkan perubahan perilaku baru pada individu, berupa kemampuan yang relatif menetap dan tidak disebabkan oleh faktor kematangan ataupun kondisi sementara (Sutianah dkk., 2022).

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses sadar yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, yang menghasilkan perubahan perilaku menuju arah yang lebih baik. Perubahan ini dapat mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat relatif menetap. Proses belajar terjadi melalui aktivitas fisik maupun psikis, melibatkan proses mental seperti berpikir dan menganalisis, serta penerapan langsung melalui praktik atau pembuatan produk. Perubahan yang dihasilkan bukan disebabkan oleh kematangan atau kondisi sementara, melainkan hasil dari pengalaman dan latihan yang berlangsung sepanjang hayat.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah seperangkat konsep yang memandu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, mencakup perancangan, pengelolaan, dan penerapan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Empat teori belajar yang paling dikenal dalam pendidikan meliputi behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Penelitian ini akan menggunakan teori belajar konstruktivisme.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki kebebasan untuk menentukan dan menerapkan strategi belajar yang sesuai dengan kemampuannya, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu proses tersebut (Masgumelar dan Mustafa, 2021). Teori ini juga memberikan ruang bagi individu untuk belajar secara mandiri dan menemukan apa yang dibutuhkannya dengan dukungan fasilitas

atau bimbingan dari orang lain. Peserta didik didorong untuk aktif menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, teknologi, serta berbagai hal lain yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya (Mokalu dkk., 2022).

Teori konstruktivisme memandang peserta didik sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Peserta didik berperan dalam mengonstruksi pemahaman mereka sendiri dengan memanfaatkan kemampuan mental untuk berinteraksi dan menafsirkan pengalaman belajar. Proses pembentukan pengetahuan berlangsung melalui mekanisme akomodasi dan asimilasi, di mana peserta didik mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya. Interaksi dengan lingkungan memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan yang lebih bermakna, sedangkan bahasa berfungsi sebagai sarana penting dalam proses tersebut (Tahrin, 2021).

Berdasarkan pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran aktif, di mana pemahaman dibangun melalui pengalaman pribadi, interaksi sosial, dan dukungan lingkungan belajar. Peserta didik didorong untuk belajar mandiri, namun tetap dibimbing agar prosesnya lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme karena model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbasis *Quizizz Paper Mode* mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi, praktik, dan permainan. Teori konstruktivisme sangat sesuai karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses pengelolaan lingkungan belajar yang bertujuan mendorong peserta didik untuk aktif serta memperoleh bimbingan dalam proses belajarnya. Peran pendidik menjadi penting karena adanya keragaman kemampuan peserta didik dalam memahami materi, ada yang cepat menangkap pelajaran dan ada yang lambat. Kondisi ini menuntut pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik (Dasopang, 2017).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar yang bertujuan mengembangkan ilmu, keterampilan, serta karakter peserta didik. Proses ini membantu peserta didik memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar yang bermakna melalui bimbingan pendidik di lingkungan yang mendukung (Kaniawati dkk., 2023). Selain berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, pembelajaran juga menciptakan kondisi yang mendorong terjadinya proses belajar secara internal pada diri peserta didik. Interaksi tersebut menempatkan pendidik pada peran pemberi arahan agar peserta didik mampu menguasai keterampilan, membentuk karakter, serta menumbuhkan sikap dan kepercayaan diri (Suardi, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang menanamkan dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan

sehari-hari, sekaligus membentuk warga negara Indonesia yang patuh terhadap ketentuan agama dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia berperan dalam mempersatukan berbagai perbedaan dan keberagaman, baik dalam aspek agama, etnis, budaya, sejarah, maupun lainnya. Nilai-nilainya akan senantiasa tertanam di hati bangsa Indonesia dan tetap relevan di tengah arus modernisasi dan globalisasi masa kini (Adha dan Perdana, 2020).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan nasional karena berfungsi membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan nilai, moral, dan karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, sebagai upaya menanamkan nilai kebangsaan dan sikap berkarakter pada generasi muda. Pendidikan Pancasila tidak hanya membahas tentang sistem ketatanegaraan dan hukum, tetapi juga menekankan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik mampu berperilaku sesuai dengan norma dan nilai luhur bangsa (Pratiwi, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfungsi menanamkan nilai-nilai Pancasila sekaligus membentuk sikap, moral, dan karakter warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pemahaman tentang dasar negara dan sistem hukum, tetapi juga mengajarkan pentingnya persatuan, toleransi, dan penghargaan terhadap keberagaman, sehingga generasi muda mampu

menjalani kehidupan bermasyarakat dan bernegara sesuai jati diri bangsa di tengah arus globalisasi.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian generasi penerus bangsa. Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai kejujuran pada peserta didik sehingga mereka berkembang menjadi individu yang menjunjung tinggi integritas dalam setiap aspek kehidupan (Suhandi dkk., 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga berperan dalam membentuk manusia Indonesia yang utuh, berkarakter, dan berlandaskan demokrasi, Pancasila, UUD 1945, serta norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat maupun lingkungan sekolah (Andara dkk., 2021). Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan moral dan karakter yang kuat sehingga rakyat Indonesia memiliki bangsa yang etis, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat (Natalia, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar bertujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berakhlak baik. Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 menegaskan bahwa mata pelajaran ini menekankan penanaman nilai-nilai Pancasila, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai dan bekerja sama. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik terbiasa bersikap sesuai dengan etika berbangsa dan bernegara ketika dewasa (Azzahra dkk., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar berperan strategis dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Pembelajaran ini bertujuan menanamkan nilai kejujuran, integritas, disiplin, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap perbedaan, sekaligus membekali peserta didik dengan pemahaman hak dan kewajiban sebagai warga negara. Melalui pembiasaan sejak dini, Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menciptakan manusia Indonesia yang utuh, berlandaskan nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, norma sosial, dan prinsip demokrasi, sehingga terbentuk generasi yang etis, berkarakter, dan siap berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pendidikan, baik dalam penguasaan materi maupun pengembangan keterampilan peserta didik. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti proses belajar. Pencapaian tersebut mencakup kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui berbagai pengalaman belajar (Rahman, 2022). Hasil belajar juga menggambarkan kemampuan peserta didik yang berkembang setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nabillah dan Abadi, 2019).

Hasil belajar mencerminkan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan dari usaha belajar yang dilakukan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

Pencapaian tersebut merupakan cerminan dari kesungguhan dan usaha yang dilakukan selama proses belajar berlangsung. Besarnya usaha yang diberikan berpengaruh terhadap tingginya hasil yang dapat dicapai (Yandi dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dimaknai sebagai pencapaian yang diraih peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang meliputi perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pencapaian ini mencerminkan perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan sekaligus memberikan gambaran kepada pendidik mengenai kemajuan yang telah dicapai.

b. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajarnya. Dua faktor utama yang berperan dalam menentukan hasil belajar peserta didik dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari.
 - a. Minat, yaitu ketertarikan dan rasa suka terhadap kegiatan belajar yang mendorong tercapainya prestasi.
 - b. Bakat, yaitu potensi bawaan yang dapat dikembangkan untuk meraih keberhasilan di bidang tertentu.
 - c. Motivasi, yaitu dorongan kuat yang membuat peserta didik bersemangat dan konsisten dalam belajar.
 - d. Cara Belajar, yaitu strategi atau metode pribadi yang digunakan untuk memahami dan menguasai materi.
2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari.
 - a. Lingkungan Sekolah, meliputi kualitas pengajaran, penerapan media pembelajaran, dan ketersediaan fasilitas yang mendukung.
 - b. Lingkungan Keluarga, meliputi dukungan, perhatian, pola asuh, dan motivasi yang diberikan orang tua kepada anak (Marlina dan Sholehun, 2021).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi. Berikut faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

1. Faktor Internal (berasal dari dalam diri peserta didik)
 - a. Aspek Fisiologis, yaitu kondisi kesehatan dan kebugaran jasmani yang memengaruhi semangat belajar.
 - b. Aspek Psikologis, meliputi intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.
2. Faktor Eksternal (berasal dari luar diri peserta didik)
 - a. Lingkungan Sosial, meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.
 - b. Lingkungan Nonsosial, meliputi kondisi fisik seperti gedung sekolah, rumah tempat tinggal, fasilitas belajar, cuaca, dan waktu belajar (Siregar, 2024).

Berbagai faktor berperan dalam menentukan hasil belajar peserta didik, baik yang berasal dari dalam diri mereka sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, motivasi, dan gaya belajar. Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, seperti keluarga, masyarakat, sekolah, dan pemanfaatan media belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran (Astuti dkk., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal yang mencakup kondisi fisik, kemampuan intelektual, bakat, minat, motivasi, sikap, dan gaya belajar, serta faktor eksternal yang meliputi dukungan keluarga, kualitas lingkungan sekolah, pengaruh masyarakat, dan ketersediaan fasilitas belajar. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan pernyataan atau ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat pencapaian peserta didik terhadap kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator hasil belajar dapat diidentifikasi ke dalam tiga ranah sebagai berikut.

1. Ranah kognitif
Berkaitan dengan kemampuan mental (otak) peserta didik yang mencakup menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan menciptakan/*create* (C6). Ranah kognitif dapat diukur melalui tes berbasis materi pembelajaran.
2. Ranah Afektif
Ranah ini mencerminkan sikap dan perilaku peserta didik, seperti perhatian, respons, dan apresiasi. Ranah afektif dapat diukur dengan angket.
3. Ranah Psikomotorik
Ranah ini berkaitan dengan keterampilan praktis dari pengalaman belajar. Ranah Psikomotorik dapat diukur melalui observasi saat praktik (Magdalena, 2021) .

Pandangan lain menjelaskan bahwa indikator hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, menganalisis, menerapkan, dan mengevaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap yang meliputi penerimaan, pemberian respons, penilaian, pengorganisasian nilai, serta pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak (Harahap dkk., 2023).

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan tolak ukur pencapaian kompetensi peserta didik yang dapat dilihat dari tiga ranah. Ranah kognitif menilai kemampuan mental, pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah

afektif menekankan pada sikap, nilai, serta perilaku. Sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan praktis dan kemampuan bertindak setelah memperoleh pengalaman belajar.

Penelitian ini menggunakan dua ranah indikator hasil belajar, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Ranah kognitif difokuskan pada level C3–C5 dalam taksonomi Bloom, yaitu menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Pemilihan ranah kognitif tingkat C3–C5 dianggap sesuai untuk peserta didik kelas IV SD karena pada tahap ini anak sudah mulai berpikir logis dan mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata. Level C3–C5 membantu peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut penguasaan kemampuan tersebut agar peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila, menganalisis perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila, serta mengevaluasi tindakan yang mencerminkan nilai kebangsaan (Magdalena, 2021).

Penelitian ini mengukur ranah afektif juga karena memungkinkan peserta didik mengembangkan sikap, nilai, dan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Penerapan ranah afektif tidak hanya membentuk sikap positif peserta didik, tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) relevan untuk mengembangkan ranah afektif karena menekankan keterlibatan aktif seluruh peserta didik, kerja sama, saling membantu, tanggung jawab bersama, serta kesempatan untuk mengekspresikan sikap toleransi, disiplin, dan demokratis dalam proses belajar.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar proses belajar peserta didik dapat berjalan lancar dan efektif. Pendidik dianjurkan menggunakan model pembelajaran sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang tersusun dengan baik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan terarah. Perencanaan yang terstruktur memungkinkan peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa merasa terbebani atau dipaksa (Ahyar dkk., 2021). Model pembelajaran mencakup seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir, melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar khusus, serta menciptakan interaksi yang baik antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar selama pembelajaran (Amalia dkk., 2023).

Model pembelajaran menjadi kerangka utama yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai pedoman yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi proses belajar, sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sarumaha dkk., 2023). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan belajar untuk mencapai kompetensi tertentu serta dapat diartikan sebagai rancangan kegiatan belajar yang disusun agar proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung secara teratur, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti urutan yang jelas (Octavia, 2020).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka atau pedoman yang dirancang secara sistematis untuk mengatur dan mengorganisasikan

kegiatan belajar mengajar. Rancangan yang terstruktur pada model pembelajaran memfasilitasi proses belajar agar berjalan efektif, terarah, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Model ini juga mencakup seluruh aktivitas pendidik dan peserta didik beserta interaksinya dengan bahan ajar sehingga membantu peserta didik mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran secara optimal.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik melalui kerja sama dalam kelompok kecil. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk saling membantu memahami konsep dan menyelesaikan masalah sebagai bagian dari rangkaian kegiatan belajar yang terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran (Amalia dkk., 2023). Kelompok dalam model kooperatif biasanya terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang yang beragam, di mana peserta didik yang lebih memahami materi membimbing anggota lainnya, lalu hasil diskusi dipresentasikan kepada kelompok lain. Pola ini menciptakan interaksi yang dinamis sekaligus mendukung proses belajar yang inklusif (Sinambela dkk., 2022).

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi peserta didik. Model ini mengarahkan proses belajar tidak hanya untuk memahami isi pelajaran, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik agar mampu berkolaborasi dalam kelompok, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Model pembelajaran kooperatif meningkatkan pemahaman akademik sekaligus membentuk sikap sosial yang positif

dan rasa tanggung jawab dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Ali, 2021).

Model pembelajaran kooperatif adalah pola belajar yang menekankan penyelesaian tugas secara bersama dalam suasana kebersamaan. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang untuk belajar dan bekerja secara kolaboratif. Interaksi yang terjalin di dalam kelompok tersebut mampu menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Astuti dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan keaktifan peserta didik melalui kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen. Peserta didik saling membantu memahami konsep, menyelesaikan masalah, serta membimbing satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Suasana kebersamaan yang terbangun mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

c. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa adanya perbedaan status kini semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan status. Model ini mengedepankan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan penguatan (Hasanah dkk., 2020). Model ini melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi tanpa

perbedaan, mendorong mereka saling membimbing sebagai tutor sebaya, serta belajar melalui aktivitas permainan (Fauzi dan Masrupah, 2024).

Pendidikan yang efektif tidak semata berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat efektif dalam menilai kolaborasi peserta didik. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan kerja sama, kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, produktivitas, empati, serta sikap saling menghargai perbedaan pendapat (Erviani dkk., 2022). Penerapan model TGT dapat dilakukan di semua tingkat pendidikan karena dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, memperkuat interaksi sosial, meningkatkan motivasi, dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Adiputra dan Heryadi, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi yang efektif karena melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan status. Model ini menggabungkan peran tutor sebaya, unsur permainan, serta penguatan, sehingga tidak hanya membantu penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial. Penerapan TGT mampu meningkatkan kerja sama, kepemimpinan, adaptasi, dan sikap saling menghargai antar peserta didik. Model ini juga dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan hasil belajar secara optimal.

d. Langkah-langkah Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau prosedur tertentu yang harus dipahami dan diterapkan oleh pendidik dalam

proses pembelajaran. Langkah-langkah ini berfungsi sebagai panduan agar proses pembelajaran tidak berlangsung secara acak, melainkan terarah dan sistematis. Prosedur yang tepat memungkinkan pendidik mengelola kelas secara lebih efektif, menyampaikan materi sesuai alur yang logis, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas beberapa tahapan.

1. *Presentasi Kelas*, yaitu pendidik menyampaikan informasi pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, serta memotivasi peserta didik.
2. *Teams*, yaitu pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok heterogen.
3. *Games*, peserta didik menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan dengan bimbingan pendidik.
4. *Tournament*, yaitu pendidik mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
5. *Tim Recondition*, yaitu pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai (Astuti dkk., 2022).

Pendapat tersebut sejalan dengan Slavin yang menyatakan ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu.

1. *Penyajian Kelas (Class Presentation)*
Pendidik menyampaikan materi secara klasikal dengan fokus pada topik yang dipelajari.
2. *Kelompok (Teams)*
Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4–5 orang dengan latar belakang yang beragam.
3. *Permainan (Games)*
Permainan berisi pertanyaan sederhana dari materi yang telah dipelajari.
4. *Turnamen (Tournaments)*
Turnamen merupakan rangkaian permainan yang diadakan di akhir minggu atau setelah satu unit materi selesai. Kegiatan ini menjadi ajang kompetisi antar kelompok.
5. *Pengakuan Kelompok (Teams Recognition)*
Kelompok yang berhasil mencapai kriteria tertentu mendapatkan penghargaan, misalnya hadiah atau sertifikat, sebagai bentuk apresiasi atas usaha yang dilakukan (Slavin dalam Tukiran dan Andriani, 2019).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan secara terstruktur melalui serangkaian tahapan yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Proses dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi agar peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Pendidik menyajikan materi melalui penyajian kelas sebelum membentuk kelompok belajar heterogen untuk bekerja sama memahami konsep yang diberikan. Kelompok melakukan aktivitas belajar melalui permainan yang dibimbing pendidik, dilanjutkan dengan turnamen untuk menguji pemahaman peserta didik. Tahapan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berhasil menunjukkan capaian terbaik (Cahyani dan Fadlillah, 2024).

Penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah kegiatan TGT yang digambarkan oleh Slavin, karena langkah-langkahnya dijelaskan secara rinci sehingga mudah dipahami dan diterapkan. Mengacu pada sintaks yang ada maka terdapat lima langkah pembelajaran yang akan dilalui. Langkah-langkah model pembelajaran TGT pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Tahap Sintaks TGT	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan menjelaskan materi secara klasikal menggunakan media presentasi.	Mendengarkan penjelasan pendidik, mencatat hal penting, dan mengajukan pertanyaan bila ada materi yang kurang dipahami.
Pembentukan Kelompok (<i>Teams</i>)	Membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang) berdasarkan kemampuan akademik, gender, atau latar belakang.	Bergabung dalam kelompok masing-masing dan menyiapkan diri untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan permainan.
Permainan (<i>Games</i>)	Menyediakan soal berbasis <i>Quizizz Paper Mode</i> ,	Mengikuti permainan kuis secara berkelompok. Setiap

Tahap Sintaks TGT	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	membimbing teknis penerapan, serta mengawasi jalannya permainan.	anggota menjawab pertanyaan melalui <i>Quizizz Paper Mode</i> , dan mendiskusikan jawaban.
Turnamen (<i>Tournaments</i>)	Mengatur jalannya turnamen, memfasilitasi diskusi, mengecek jawaban, dan menghitung skor.	Bertanding menjawab soal kuis di meja turnamen secara individu, namun skor yang diperoleh akan dikontribusikan pada kelompok.
Pengakuan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Mengumumkan hasil turnamen, memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.	Menerima hasil evaluasi, memberikan apresiasi antar kelompok, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Sumber: Peneliti (2025)

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pendidik perlu bijak dalam memilih serta menyesuaikan model pembelajaran yang akan diterapkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan model Kooperatif tipe TGT.

Kelebihan:

1. Membuat semua peserta didik, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah, aktif dan berperan dalam kelompok.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan serta sikap saling menghargai antaranggota kelompok.
3. Meningkatkan semangat belajar karena adanya penghargaan bagi kelompok terbaik.
4. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya permainan berupa turnamen.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya.
2. Pendidik harus cermat memilih materi yang sesuai dengan model ini.
3. Persiapan pendidik harus matang, termasuk pembuatan soal turnamen dan pengelompokan peserta didik berdasarkan kemampuan akademik (Muhaira dkk., 2017).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan, antara lain meningkatkan efisiensi penggunaan waktu belajar; mendorong peserta didik menghargai perbedaan individu; memfasilitasi penguasaan materi secara lebih mendalam dalam waktu singkat; meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses belajar; mengembangkan keterampilan sosial; menumbuhkan motivasi belajar; memperbaiki hasil belajar; serta membentuk sikap positif seperti kerja sama, budi pekerti, dan persaingan yang sehat. Kekurangan model ini mencakup kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda, serta peserta didik berkemampuan tinggi kadang mengalami kesulitan menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya (Sembiring et al., 2020).

Pendapat lain menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* membuat peserta didik lebih siap untuk mengikuti pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi untuk saling membantu dalam memahami materi. TGT juga mampu melatih keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Kekurangan dari model ini meliputi kesulitan yang dihadapi oleh seluruh anggota kelompok dalam memahami materi secara merata, serta tantangan bagi pendidik dalam membedakan karakteristik masing-masing peserta didik (Adiputra dan Heryadi, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Kelebihannya antara lain mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif, menumbuhkan kebersamaan, meningkatkan semangat belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama,

sikap saling menghargai, dan persaingan sehat. Namun, model ini juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan waktu yang relatif lama, memerlukan persiapan matang dari pendidik, kesulitan dalam pengelompokan peserta didik secara heterogen, serta adanya tantangan bagi peserta didik berkemampuan tinggi untuk membimbing teman sekelompoknya.

5. Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode*

a. Pengertian Media *Quizizz Paper Mode*

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena membantu pendidik menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah *Quizizz*, aplikasi yang mendukung evaluasi berbasis kuis daring. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur permainan, seperti tema latar, musik, dan elemen interaktif yang menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan. *Quizizz* dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, komputer, maupun laptop. Fitur *Paper Mode* memungkinkan pelaksanaan kuis dalam bentuk lembar kertas sehingga peserta didik tetap dapat mengikuti kuis interaktif tanpa memerlukan perangkat digital (Damayanti dkk., 2023).

Quizizz Paper Mode merupakan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang memungkinkan kegiatan kuis tetap berlangsung menarik meskipun tanpa perangkat digital atau jaringan internet. Fitur ini dikembangkan sebagai solusi terhadap keterbatasan peserta didik dalam kepemilikan perangkat maupun akses jaringan internet. Mode kertas memungkinkan kegiatan evaluasi dilaksanakan secara menarik dan menantang, meskipun dilakukan secara luring atau tanpa koneksi internet (Jannah dkk., 2023). *Quizizz Paper Mode* merupakan bentuk kuis interaktif yang dilaksanakan secara offline, di mana peserta didik menjawab menggunakan *Q-Cards* yang telah dibagikan, dan pendidik

memindai jawaban melalui akun *Quizizz* di *smartphone*. Fitur ini memungkinkan kuis yang disertai video, audio, atau gambar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik (Rini, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz Paper Mode* adalah salah satu inovasi dari platform *Quizizz* yang memungkinkan pelaksanaan kuis secara manual menggunakan lembar kertas, namun tetap memanfaatkan teknologi dalam pengolahan hasil. Media ini sangat bermanfaat untuk menjangkau pembelajaran dalam situasi dengan keterbatasan perangkat atau akses internet, tanpa mengurangi unsur interaktif dan efektivitas evaluasi.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz Paper Mode*

Quizizz Paper Mode memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan, karena keduanya dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

Quizizz Paper Mode memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Peserta didik tidak memerlukan *gadget* maupun koneksi internet untuk mengikuti kuis.
2. Pendidik dapat memindai jawaban peserta didik melalui barcode atau *Q-Cards* dan langsung mengetahui jawaban yang benar maupun salah.
3. Lembar barcode atau *Q-Cards* dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda.
4. Setiap peserta didik mendapatkan satu lembar *Q-Cards* untuk menjawab.
5. Lembar *Q-Cards* antar peserta didik berbeda, sehingga mencegah penyalinan jawaban dari teman.

Kekurangan:

1. Pendidik perlu menggunakan dua perangkat, yaitu *handphone* dan laptop.
2. Pendidik harus mengunduh dan menginstal aplikasi *Quizizz* di *handphone*.

3. Fitur ini hanya mendukung soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3, atau 4 opsi jawaban (Pamungkas dan Raharjo, 2024).

Quizizz Paper Mode memiliki beberapa kelebihan, di antaranya peserta didik dapat mengikuti kuis tanpa memerlukan *handphone*, cukup menggunakan *Q-Cards* unik yang bisa dipindai dan dipakai berulang kali sehingga mendukung pembelajaran *offline* secara praktis dan interaktif. Fitur ini memiliki kekurangan yaitu pendidik harus menggunakan dua perangkat sekaligus, perlu menginstal aplikasi di *handphone*, serta terbatas hanya pada soal pilihan ganda dengan dua hingga empat opsi jawaban (Cipta dkk., 2024).

Kelebihan lain dari *Quizizz Paper Mode* mencakup semua peserta didik dapat mengikuti kuis tanpa perangkat pribadi, meningkatkan partisipasi aktif melalui kuis yang interaktif, dan mengurangi ketergantungan pada gadget. Kekurangannya hanya mendukung soal pilihan ganda dan memerlukan *Q-Cards* cetak untuk setiap peserta sehingga menambah biaya dan persiapan tambahan (Muliani dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Quizizz Paper Mode* merupakan inovasi yang sangat membantu pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terutama pada kondisi terbatasnya akses teknologi. Meski memiliki beberapa kekurangan, mode ini tetap relevan diterapkan, selama pendidik mampu mengantisipasi kendala teknis dan mengelola kelas secara efisien.

B. Penelitian Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asyifa (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat” mendapatkan hasil bahwa penerapan model

TGT berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terletak pada sampel yang digunakan, sampel yang digunakan oleh Haya Asyifa adalah peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat, sedangkan penulis akan menggunakan sampel peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dini (2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana, di mana diperoleh nilai $F_{hitung} = 9,704$ lebih besar dari $F_{tabel} = 4,41$, sehingga H_a diterima.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terdapat pada variabel terikat, pada penelitian Christina menggunakan variabel terikat kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan variabel terikat hasil belajar Pendidikan Pancasila.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin dkk., (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan hasil

belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji *N-Gain* data *pre-test post-test* dengan rata-rata hasil *N-gain* sebesar 0,4659 atau 46,59% yang menunjukkan kriteria dengan peningkatan sedang, serta dapat dibuktikan pula dari skor rata-rata hasil *pretest* 66,75 menjadi 80,50.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terletak pada sampel yang digunakan, sampel yang digunakan oleh Wahyudin dkk., adalah peserta didik kelas V SD Plus Al-Muhajirin Purwakarta, sedangkan penulis akan menggunakan sampel peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar. Kemudian perbedaan dari kedua penelitian ini terdapat pada media yang digunakan, Wahyudin dkk., menggunakan media yang berbantuan kartu soal sedangkan penulis akan menggunakan media berbasis *Quizizz Paper Mode*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia dkk., (2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan aplikasi *Quizizz*, hal ini dapat diketahui dari hasil *pretest* yang memiliki nilai rata-rata 64,40 dan nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata 81,57 yang menghasilkan selisih 17,17 poin atau sebesar 57,2%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terdapat pada variabel terikat, pada penelitian Aulia dkk., menggunakan variabel terikat pemahaman konsep matematika, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan variabel terikat hasil belajar Pendidikan Pancasila.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Baidha dkk., (2024) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV.” Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SDN Panggung Lor Semarang setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz*. Hal ini ditunjukkan dari perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 65 dan posttest sebesar 81, sehingga hasil uji paired sample t-test menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT berbasis *Quizizz*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terletak pada variabel terikat, penelitian yang dilakukan oleh Baidha dkk., menggunakan variabel terikat hasil belajar Matematika, sedangkan variabel yang digunakan peneliti adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kemudian perbedaan juga terletak pada sampel, Baidha dkk., menggunakan sampel peserta didik kelas IV SDN Panggung Lor Semarang, sedangkan penulis akan menggunakan sampel peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Taneo dkk., (2025) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Mengenal Karakteristik Wilayah di Kelas V SD Negeri Oetete 1”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai dari 69,24 pada siklus I menjadi 86,32 pada siklus II, disertai peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas (model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*) dan variabel terikat (hasil belajar peserta didik). Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada sampel yang digunakan, sampel yang digunakan oleh Taneo dkk., adalah peserta didik kelas V SDN Oetete 1, sedangkan penulis menggunakan sampel peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

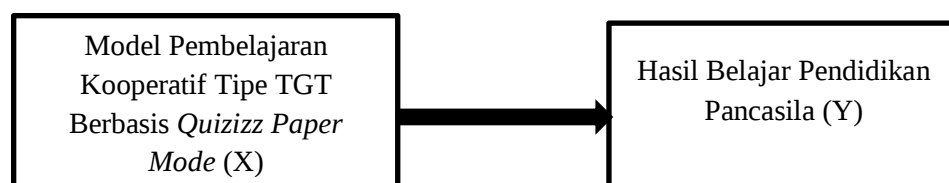
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ifriani dkk., (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi” mendapatkan hasil bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi KPK dan FPB pada peserta didik kelas V. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis dengan uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} 2,245 lebih besar dari t_{tabel} 1,677, sehingga hipotesis diterima. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik mencapai 84,82.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian terdapat pada variabel terikat, pada penelitian Ifriani dkk., menggunakan variabel terikat hasil belajar matematika, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan variabel terikat hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kemudian untuk perbedaan keduanya terletak pada sampel yang digunakan, sampel yang digunakan oleh Ifriani dkk., adalah peserta didik kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi, sedangkan penulis menggunakan sampel peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri 1 Natar, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila, kurangnya variasi model dan media pembelajaran, serta minimnya partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini membuat pembelajaran terkesan membosankan dan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yang berada pada usia bermain.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang memfasilitasi kerja sama kelompok, kompetisi sehat, serta keterlibatan seluruh peserta didik tanpa membedakan latar belakang. Langkah-langkah dalam TGT mencakup penyajian materi, kelompok, permainan, turnamen, dan pengakuan kelompok. Dalam penelitian ini, TGT dipadukan dengan media *Quizizz Paper Mode* yang menghadirkan kuis interaktif menggunakan *Q-Cards*. Media ini dapat digunakan secara *offline*, tidak memerlukan *handphone* pribadi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan nuansa permainan. Dengan demikian, perpaduan TGT dan *Quizizz Paper Mode* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

→ : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

H_a : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengamati dan mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan tertentu dalam proses pembelajaran, dan kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran seperti biasanya tanpa perlakuan khusus. Perbandingan hasil dari kedua kelompok ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diterapkan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, sebuah rancangan dalam metode *Quasi Experiment* yang memungkinkan perbandingan antara dua kelompok yang tidak dipilih secara acak namun memiliki karakteristik yang hampir setara.

Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiyono (2019) dapat digambarkan sebagai berikut.

O₁	x	O₂
O₃		O₄

Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- Q1 = *Pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode*.
 Q2 = *Posttest* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode*.
 Q3 = *Pretest* kelas kontrol.
 Q4 = *Posttest* kelas kontrol.
 X = Perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* di kelas eksperimen.

Sumber: Sugiyono (2019)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Natar yang beralamat di Jl. Kenanga II, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 1 Natar Tahun Pelajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan surat izin penelitian nomor 12916/UN26.13/PN.01.00/2025.

C. Prosedur Penelitian

Desain Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan lokasi penelitian.
- b. Membuat surat izin untuk melakukan observasi pendahuluan ke pihak sekolah.

- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan metode wawancara, dokumentasi, dan observasi langsung untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, karakteristik peserta didik, serta gaya mengajar pendidik.
- d. Menentukan sampel penelitian.
- e. Membuat kisi-kisi instrumen.
- f. Membuat instrumen penelitian berupa soal.
- g. Menguji coba instrumen penelitian.
- h. Menganalisis data yang didapatkan dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.
- i. Membuat modul ajar yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.
- j. Menyiapkan media dan bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang digunakan dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal sebelum mendapatkan perlakuan.
- b. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Quizizz Paper Mode*.
- c. Melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol dengan model pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbasis PPT.
- d. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok setelah mendapatkan perlakuan.

3. Tahap Akhir Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan pada tahap akhir penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Mengolah dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik analisis kuantitatif.
- b. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.
- c. Menyusun laporan akhir hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau individu dalam suatu kelompok yang akan diteliti. Populasi juga diartikan sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Natar yang berjumlah 112 peserta didik.

Tabel 3. Populasi Kelas IV SD Negeri 1 Natar

Kelas	Jumlah Peserta Didik
IV A	29
IV B	27
IV C	28
IV D	28
Total	112

Sumber : Pendidik kelas IV SDN 1 Natar

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 1 Natar. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada pertimbangan homogenitas kemampuan akademik peserta didik, yang juga didukung oleh informasi dari wali kelas.

Tabel 4. Sampel Kelas IV SD Negeri 1 Natar

Kelas	Jumlah Peserta Didik
IV A	29
IV B	27
Total	56

Sumber: Pendidik kelas IV SDN 1 Natar

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas sebagai faktor yang memengaruhi dan variabel terikat sebagai faktor yang dipengaruhi.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis *Quizizz Paper Mode*

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang beranggotakan peserta didik dengan berbagai kemampuan yang berbeda. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan kemudian berkompetisi dalam bentuk turnamen antar kelompok. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif, komunikasi, dan kerja sama antar peserta didik melalui proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan

dan interaktif. Pada penelitian ini, model TGT diterapkan dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*, yaitu soal-soal kuis dari platform digital *Quizizz* yang disajikan dalam bentuk cetak. Penerapan media ini memungkinkan peserta didik mengikuti kuis secara manual tanpa memerlukan perangkat elektronik, sehingga proses pembelajaran tetap efektif dan dapat dijalankan di berbagai kondisi kelas.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial. Hasil belajar dianggap sebagai bukti konkret dari pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada ranah kognitif dan afektif. Ranah kognitif menunjukkan kemampuan berpikir seperti menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan. Ranah afektif menunjukkan sikap dan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Quizizz Paper Mode

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* adalah model yang mengelompokkan peserta didik dalam tim kecil dengan kemampuan beragam untuk belajar bersama dan bersaing melalui kuis cetak dari *Quizizz*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai sintaks yang dirancang untuk melibatkan peserta didik.

Berikut adalah sintaks model TGT yang akan digunakan dalam penelitian.

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*).
- 2) Kelompok (*Teams*).
- 3) Permainan (*Games*).

4) Turnamen (*Tournaments*).

5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*).

Sumber : (Slavin dalam Tukiran dan Andriani, 2019)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup ranah kognitif dan afektif peserta didik. Ranah kognitif mengacu pada Taksonomi Bloom pada tingkat menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Ranah afektif diukur melalui observasi terhadap sikap peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memastikan data yang diperoleh lengkap dan akurat sehingga dapat mendukung keberhasilan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini dipakai untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, baik sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode*. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila bersifat kognitif, berupa lembar soal pilihan ganda. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara memberikan tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan memberikan tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dalam kelompok, saling membantu, menghargai pendapat teman, dan berpartisipasi aktif selama proses

pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu menunjukkan sikap yang positif selama kegiatan belajar berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan ranah kognitif Taksonomi Bloom, khususnya pada level C3 hingga C5. Soal tersebut dirancang untuk menilai kemampuan menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang telah dipelajari peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang dapat dilihat dari Tabel berikut ini.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
Memahami makna dan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu memahami makna sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	C3	5, 7, 10, 13, 18, 19, 20, 22	Pilihan Ganda
Menunjukkan sikap kerja sama dan menghargai perbedaan dalam kegiatan kelompok.	Peserta didik mampu menganalisis makna sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	C4	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 14, 16, 21	Pilihan Ganda
	Peserta didik mampu mengevaluasi makna sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	C5	9, 15, 17, 23, 24, 25	Pilihan Ganda

Sumber : Peneliti (2025)

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbasis *Quizizz Paper Mode*. Berikut ini kisi-kisi penilaian untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif tipe TGT

No	Sintaks Model TGT	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>).	Peserta didik mendengarkan, memperhatikan, dan memahami penyajian materi oleh pendidik .	Observasi	Rubrik
2	Kelompok (<i>Teams</i>).	Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan kerja sama kelompok.	Observasi	Rubrik
3	Permainan (<i>Games</i>).	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan/ latihan soal.	Observasi	Rubrik
4	Turnamen (<i>Tournaments</i>).	Peserta didik mengikuti aturan turnamen dengan tertib dan penuh tanggung jawab.	Observasi	Rubrik
5	Pengakuan Kelompok (<i>Team Recognition</i>).	Peserta didik menerima hasil turnamen dengan sportif.	Observasi	Rubrik

Sumber : Peneliti (2025)

Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif tipe TGT

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik mendengarkan, memperhatikan, dan memahami penyajian materi oleh pendidik.	Peserta didik tidak mendengarkan dan tidak memahami materi yang disampaikan pendidik.	Peserta didik mendengarkan sebagian penyampaian materi dan memahami sedikit informasi.	Peserta didik mendengarkan dengan baik, memperhatikan penjelasan, dan memahami sebagian besar materi.	Peserta didik mendengarkan dengan sangat baik, memperhatikan secara penuh, dan memahami keseluruhan materi.
Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan kerja sama kelompok.	Peserta didik tidak berpartisipasi dalam diskusi dan tidak bekerja sama	Peserta didik cukup terlibat namun masih pasif dalam diskusi dan kerja sama	Peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berkontribusi	Peserta didik sangat aktif berdiskusi, bekerja sama dengan baik, dan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
	dengan kelompok.	kelompok.	dalam kelompok.	menunjukkan tanggung jawab tinggi dalam kelompok.
Peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan/latihan soal	Peserta didik tidak berpartisipasi dalam permainan atau tidak mengerjakan latihan soal.	Peserta didik berpartisipasi tetapi masih ragu dan hanya menyelesaikan sebagian kecil soal.	Peserta didik berpartisipasi aktif, menyelesaikan sebagian besar soal, dan berusaha dengan baik.	Peserta didik sangat aktif, menyelesaikan seluruh soal, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam permainan.
Peserta didik mengikuti aturan turnamen dengan tertib dan penuh tanggung jawab	Peserta didik tidak mengikuti aturan turnamen dan tidak menyelesaikan tugas turnamen.	Peserta didik mengikuti turnamen tetapi masih melanggar aturan atau kurang tertib.	Peserta didik mengikuti turnamen dengan baik, tertib, dan bertanggung jawab.	Peserta didik mengikuti turnamen dengan sangat baik, disiplin, tertib, dan menunjukkan tanggung jawab tinggi.
Peserta didik menerima hasil turnamen dengan sportif	Peserta didik tidak menerima hasil turnamen dan menunjukkan sikap tidak sportif.	Peserta didik menerima hasil turnamen tetapi masih kurang sportif.	Peserta didik menerima hasil turnamen dengan baik dan menunjukkan sikap sportif.	Peserta didik sangat sportif, menerima hasil turnamen dengan lapang dada, dan memberikan dukungan kepada teman.

Sumber: Peneliti (2025)

Penelitian ini juga menilai sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Berikut ini kisi-kisi lembar observasi ranah afektif peserta didik.

Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Ranah Afektif Peserta Didik

No.	Sikap yang di ukur	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Religius	Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan khidmat (Sila ke-1).	Observasi	Rubrik
2	Saling Menghormati	Tidak mengganggu konsentrasi teman saat mengerjakan tes	Observasi	Rubrik

No.	Sikap yang di ukur	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
		(Sila ke-2).		
3	Nasionalisme	Menjaga suasana kelas tetap kondusif selama kegiatan berlangsung (Sila ke-3).	Observasi	Rubrik
4	Tanggung Jawab	Mengerjakan soal secara mandiri tanpa bantuan orang lain (Sila ke-4).	Observasi	Rubrik
5	Disiplin	Peserta didik melaksanakan tugas sesuai aturan dan tepat waktu (Sila ke-5).	Observasi	Rubrik

Sumber : Peneliti (2025)

Tabel 9. Rubrik Penilaian Ranah Afektif Peserta Didik

Sikap yang di ukur	Kriteria			
	1	2	3	4
Religius (Sila ke-1)	Peserta didik tidak mengikuti doa atau menunjukkan sikap tidak sopan saat doa berlangsung.	Peserta didik berdoa tetapi kurang khushyuk atau sering bercanda.	Peserta didik berdoa dengan tertib tetapi masih perlu sedikit bimbingan.	Peserta didik selalu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan khidmat tanpa diingatkan.
Saling Menghormati (Sila ke-2)	Peserta didik sering mengganggu konsentrasi teman dan tidak menghiraukan teguran.	Peserta didik beberapa kali mengganggu konsentrasi teman.	Peserta didik pernah mengganggu konsentrasi teman tetapi segera memperbaiki sikap setelah diingatkan.	Peserta didik tidak pernah mengganggu teman dan menjaga ketenangan kelas.
Nasionalisme (Sila ke-3)	Peserta didik membuat suasana kelas tidak kondusif selama kegiatan berlangsung.	Peserta didik Kurang konsisten menjaga suasana kelas tetap kondusif.	Peserta didik menjaga ketertiban diri sendiri selama kegiatan berlangsung.	Peserta didik Secara aktif menjaga ketertiban dan mengingatkan teman untuk tetap kondusif.
Tanggung Jawab (Sila ke-4)	Peserta didik tidak mandiri dan bergantung pada teman dalam mengerjakan soal.	Peserta didik beberapa kali meminta atau memberi bantuan saat tes berlangsung.	Peserta didik Mengerjakan soal secara mandiri namun sesekali melihat pekerjaan teman.	Peserta didik mengerjakan seluruh soal secara mandiri tanpa bantuan.

Sikap yang di Ukur	1	2	3	4
Berlaku Adil (Sila ke-5)	Peserta didik sering melanggar aturan dan tidak mengindahkan peringatan.	Peserta didik beberapa kali melanggar aturan meskipun sudah diingatkan.	Peserta didik mematuhi aturan namun pernah melakukan pelanggaran ringan.	Peserta didik selalu mematuhi aturan dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Sumber: Peneliti (2025)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Validitas merupakan kemampuan suatu instrumen dalam mengukur objek yang menjadi sasaran pengukuran. Nilai validitas yang tinggi menunjukkan kualitas instrumen yang baik, sedangkan validitas rendah menandakan keakuratan instrumen diragukan (Darma, 2021). Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS 25.

- Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet.
- Pilih menu Analyze → Correlate → Bivariate
- Masukkan seluruh item dan skor total ke kolom Variables, lalu centang Pearson dan Two-tailed.
- Klik OK, kemudian SPSS akan menampilkan output korelasi.
- Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel atau nilai Sig. $< 0,05$.

Tabel 10. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Selasa, 28 Oktober 2025 di SD Negeri 6 Metro Barat. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 soal dengan responden sebanyak 27 peserta didik kelas IV. Validitas instrumen di hitung dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Validitas

No	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
1	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	22	Valid
2	5, 24, 25	3	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil analisis validitas instrumen berupa 22 soal valid dan 3 soal tidak valid. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 16 halaman 141-147).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur, sehingga hasil pengukuran tetap stabil ketika digunakan berulang kali. Suatu alat ukur dinyatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang serupa meskipun dilakukan pengukuran pada waktu yang berbeda (Janna dan Herianto, 2021).

Penelitian ini menguji reliabilitas butir soal menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 25.

- Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet.
- Pilih menu Analyze → Scale → Reliability Analysis.
- Masukkan seluruh item dalam satu variabel ke kotak Items.
- Pada bagian Model, pilih Alpha (Cronbach's Alpha).
- Klik Statistics, centang Scale if item deleted, lalu klik Continue.

- f. Klik OK, kemudian SPSS akan menampilkan output hasil uji reliabilitas.

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

No	Nilai Realibilitas	Kategori
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2016)

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah menghitung reliabilitas dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil nilai sebesar 0,831 yang berarti instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan klasifikasi sangat tinggi. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 17 halaman 148).

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya beda merupakan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Uji daya beda dilakukan untuk menilai kualitas soal, apakah termasuk kategori baik, cukup, atau kurang baik. Pengujian daya beda dilakukan menggunakan nilai Corrected Item-Total Correlation dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji daya beda soal dengan menggunakan SPSS 25.

- Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, di mana setiap kolom adalah item pertanyaan.
- Pilih menu Analyze → Scale → Reliability Analysis.
- Masukkan seluruh item dalam satu variabel ke kotak Items.
- Pastikan pada bagian Model terpilih Alpha.
- Klik tombol Statistics, lalu centang pilihan Scale if item deleted, kemudian klik Continue.
- Klik OK, SPSS akan menampilkan output hasil uji reliabilitas.
- Lihat tabel Item-Total Statistics pada output.

- h. Perhatikan kolom Corrected Item-Total Correlation untuk setiap item.

Tabel 13. Klasifikasi Uji Daya Beda

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2016)

Berikut hasil uji daya pembeda soal yang telah di hitung dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No.	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
1	5, 24, 25	3	Jelek
2	7, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 21, 22	10	Cukup
3	1, 3, 6, 8, 10, 13, 16, 18, 20, 23	10	Baik
4	2, 4	2	Baik Sekali

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh perhitungan sebanyak 3 soal dengan kategori jelek, 10 soal dengan kategori cukup, 10 soal dengan kategori baik, dan 2 soal dengan kategori baik sekali. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 19 halaman 149).

4. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal, mulai dari soal yang mudah hingga yang sulit. Analisis taraf kesukaran dilakukan dengan melihat nilai rata-rata (mean) setiap butir soal menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Butir soal dikategorikan mudah, sedang, atau sukar berdasarkan nilai indeks kesukaran. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji tingkat kesukaran dengan menggunakan SPSS 25.

- Buka program SPSS dan masukkan data jawaban responden ke dalam spreadsheet.
- Pilih menu Analyze → Descriptive Statistics → Descriptives.

- c. Masukkan seluruh butir soal ke kotak Variable (s).
- d. Klik Options, lalu pastikan Mean tercentang, kemudian klik Continue.
- e. Klik OK, SPSS akan menampilkan nilai Mean untuk setiap butir soal.
- f. Nilai Mean tersebut adalah indeks tingkat kesukaran .

Tabel 15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 16. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
1	15, 19, 20	3	Sukar
2	1, 2, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25	16	Sedang
3	3, 7, 9, 10, 13, 16	6	Mudah

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebanyak 3 soal dalam kategori sukar, 16 soal dalam kategori sedang, dan 6 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 20 halaman 150).

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Peneliti memanfaatkan hasil rekapitulasi tes untuk mengetahui capaian belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung media *Quizizz Paper Mode* selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut.

$$Ns = \frac{x}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai peserta didik

X = Jumlah Skor benar

SM = Nilai maksimum skor tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2016)

2. Analisis Data Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

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

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

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

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

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Arikunto (2016)

3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

N-Gain digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik digunakan rumus sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Tabel 17. Klasifikasi N-Gain

Nilai N-gain	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

4. Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada bagian ini dilakukan untuk mengukur tingkat aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model

kooperatif tipe TGT berbasis *Quizizz Paper Mode*. Penilaian aktivitas peserta didik didasarkan pada lembar observasi dengan rentang skor 1 hingga 4. Persentase aktivitas peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

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

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 18. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2016)

5. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Ranah Afektif)

Pengukuran ranah afektif difokuskan pada sikap kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis *Quizizz Paper Mode*. Data diperoleh melalui lembar observasi dengan rentang nilai 1-4. Perhitungan skor sikap kerja sama dilakukan menggunakan rumus.

$$N_{afektif} = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

Keterangan:

$N_{afektif}$ = Persentase sikap peserta didik

$\sum f$ = Total skor sikap yang diperoleh peserta didik

N = Skor maksimum yang dapat diperoleh

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 19. Interpretasi Ranah Afektif

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Baik
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2016)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25.

- Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet.
- Pilih menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore.
- Masukkan variabel yang akan diuji ke kotak Dependent List.
- Klik tombol Plots, lalu centang Normality plots with tests.
- Klik Continue, kemudian klik OK.
- SPSS akan menampilkan output uji normalitas berupa nilai Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.
- Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05, dan tidak normal jika Sig. < 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau tidak. Syarat utama dalam uji ini adalah tersedianya nilai varians terbesar dan terkecil dari kelompok sampel. Dalam penelitian ini, analisis homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 25.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, termasuk variabel kelompok (misalnya kelas A dan B) dan variabel nilai yang akan diuji.
- b. Pilih menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore.
- c. Masukkan variabel yang diuji ke kotak Dependent List dan variabel kelompok ke kotak Factor List.
- d. Klik tombol Plots, lalu centang Power Estimation pada Spread vs Level with Levene Test.
- e. Klik Continue, kemudian klik OK.
- f. SPSS akan menampilkan output uji homogenitas melalui tabel Test of Homogeneity of Variances (Levene Statistic).
- g. Data dinyatakan homogen jika nilai Sig. > 0,05, dan tidak homogen jika Sig. < 0,05.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel X dan variabel Y, yaitu untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat dan apakah hasilnya dapat digeneralisasikan ke populasi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 25.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, terdiri dari variabel X (independen) dan Y (dependen).
- b. Pilih menu Analyze → Regression → Linear.
- c. Masukkan variabel Y ke kotak Dependent dan variabel X ke kotak Independent(s).
- d. Klik tombol Statistics, lalu centang Estimates dan Model fit, kemudian klik Continue.
- e. Klik OK, SPSS akan menampilkan output hasil analisis regresi.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, kaidah pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka H_a ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan platform digital, seperti *Quizizz*, dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik.

2. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan ikut serta dalam memfasilitasi pelatihan bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan merancang dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis media digital khususnya *Quizizz Paper Mode*.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengombinasikan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta respons peserta didik dan pendidik terhadap model yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Perdana, D. R. 2020. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. 2021. *Model-model pembelajaran*. Bandung: Pradina Pustaka.
- Ali, I. 2021. Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery.
- Andara, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7733–7737. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2230>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Peserta Didik Kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 582–593. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. 2023. Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., & Maksum, A. 2022. Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur.

- Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/21831/11853>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & 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>
- Asyifa, H. 2025. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Aulia, R. A., Siregar, M. A. P., & Narpila, S. D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Aplikasi Quiziz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *RELEVAN: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.
<https://www.ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1138>
- Azis, A., Fariza, A. A., Saleh, S. F., Bahar, E. E., & Rinaldi, R. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Video Animasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 90–97.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/16778>
- Azzahra, S., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. 2025. Studi Literatur: Penerapan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 484–495.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25042>
- Baidha, F. K., Agustini, F., Saputra, H. J., & Wigati, T. 2024. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 247–259.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3779>
- Banani, U. A., & Aman, A. 2022. The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- Budianti, Y., & Palupi, D. 2020. Model Think Talk Write (Ttw) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 8–15.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v8i1.2208>

- Cahyani, E. R., & Fadlillah, M. 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Di UPT SD Negeri 174 Gresik. *Journal of Education for All*, 2(3), 134–143. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i3.157>
- Cahyaningtyas, D., Wardani, N. S., & Yudarasa, N. S. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 59–67. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>
- Cipta, E. S., Matusaadah, A., Nursaidah, C., Okta Mardwi Reksa, D., Faujiah, L., Wangi Masrofah, L., Nur Azmi Putri, S., & Anisa Arisanti, S. 2024. Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Penilaian Melalui Media Quizizz Di MA Al-Fakhriyyah Dan MA Raudhlatul Mutaállimin Pacet Kabupaten Bandung. *Jabb*, 5(2), 2024. <https://doi.org/10.46306/jabb.v5i2.1326>
- Dalimunthe, E. M., Ihsan, M. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Momentum Dan Impuls. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(2), 250–259. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/441>
- Damayanti, A., Barokah, F. N., & Anbiya, B. F. 2023. Inovasi penilaian menggunakan paper mode quizizz dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 6(3), 201. <https://doi.org/10.52626/jg.v>
- Darma, B. 2021. *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia.
- Dasopang, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, H. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, 234–241. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Dini, C. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami

- Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hapudin, H. M. S. 2021. *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Prenada Media.
- Harahap, H. H., Yanti, S., & Nurbaiti. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Pada Materi Tema 1 Sub Tema 3 di Kelas III SD Negeri 101350 Purbatua. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(2), 446–459. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1201>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hasanah, Y. M., & Jabar, C. S. A. 2017. Evaluasi program wajib belajar 12 tahun pemerintah daerah Kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 228. <https://doi.org/10.21831/amp.v5i2.8546>
- Ifriani, C., Hendriani, M., & Rossa, R. 2025. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1562–1574. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.566>
- Janna, N. M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. 2023. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62–70. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/459>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Khotimah, U. 2023. Permasalahan pada pendidikan di indonesia. *Jurnal fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 1–6.

<https://osf.io/preprints/thesiscommons/2vfex/download/>

- Laia, J. K. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Listening Teams di Kelas VIII SMP Negeri 1 O'O'U Tahun Pembelajaran 2022/2023. *CIVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 28–41. <https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i1.820>
- Lena Natalia, Y. A. S. 2023. Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Magdalena, I. 2021. *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahbuddin, A. N. G. 2020. Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183–196. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2312>
- Marlina, L., & Sholehun, S. 2021. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalfrasa/article/view/854>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. 2023. Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Muhaira, Z., Elisa, & Susanna. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(1), 11–19. <https://www.neliti.com/publications/187883/penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt-untuk-me>
- Mukhlisotin, F. A. 2022. Pengaruh model pembelajaran project citizen terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7, 214–227. https://www.researchgate.net/publication/362129392_Pengaruh_Model_Pem

belajaran_Project_Citizen_terhadap_Kemampuan_Berpikir_Kritis_Siswa_pada_Mata_Pelajaran_Pendidikan_Pancasila_dan_Kewarganegaraan

- Muliani, T., Haqqillah, S., Wahyuni, N. I., & Mayasari, L. 2023. Penerapan Pembelajaran Diferensiasi pada Kegiatan Evaluasi Pendidikan Pancasila di Kelas 5A SD Negeri Bendungan Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2055–2063.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2115>
- Musya'adah, U. 2018. Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 2656–1638.
<http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nafiati, D. A. 2021. *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif, afektif, dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nidaur Rohmah, A. 2017. Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
<https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106>
- Niswandia, A. Z., Supeno, S., Rahmawati, R., Putri, D. A., Sari, D. N. I., Tantri, A. K., ... & Muliana, S. 2024. Implementasi Kampus Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(01), 19–25. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1450>
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Nurhidayat, M., Nurhaedah, & Pagarra, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*, 3(1), 2–5.
[http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL DAYAT.pdf](http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL%20DAYAT.pdf)
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Padilla, A., Munthe, W. M. L., & Aditiya, W. 2024. Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pembelajaran PPKn materi gotong royong kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. 2024. Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9417>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pratiwi, N. T. 2021. Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Journal of Educational Developmenta*, 2(3), 439–449.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Rini. 2023. Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., RE, M., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., Lase, I. P. S., Laia, B., Fau, Y. T. V., & Telaumbanua, K. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. 2020. Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140.
[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. 2022. *Model-model pembelajaran*. Bandung: Sada Kurnia Pustaka.
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suhandi, A. M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2022. Penerapan Perilaku Jujur Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 13(1), 40–50.

<https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.941>

Sulianti, A. 2018. Revitalisasi Pendidikan Pancasila dalam pembentukan life skill. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 111.
<https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3156>

Supardi, S. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN Kangas Tahun Pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(2).
<https://doi.org/10.58258/jisip.v3i2.729>

Sutianah, D. C., Pd, S., & Pd, M. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.

Suwarni, N. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas 1 SD Negeri 004 Teratak Buluh. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 175–181.

Syabrina, M. 2017. Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Buku Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 09–19.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v10i1.5093>

Tahrin. 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Pada Kelas Maya Melalui LMS SISFO. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1–12.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5468/4807>

Taneo, S. P., Kota, M. K., Seran, Y., Fkip, P., & Nusa, U. 2025. Penggunaan model pembelajaran team games tournament berbantuan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar tentang mengenal karakteristik wilayah di kelas V SD Negeri Oetete 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 217–225. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26010>

Thoni, M. S. A., & Noorhapizah. 2025. Meningkatkan Aktivitas dan Kerjasama pada Materi Jenis Jenis Usaha dalam Masyarakat Menggunakan Model PELAUT pada Siswa Kelas V SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6448–6457.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25501>

Tukiran, & Andriani, A. 2019. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT). *Proceeding of The URECOL*, 224–228.

Utami, E. K., Prastiwi, L., & Siolimbona, D. R. 2025. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan*

- Matematika*, 13(1), 95–106. <https://doi.org/10.25139/smj.v13i1.9986>
- Wahab Syakrani, A., Hamid, Ahmad Bakri, M., Bahruddin, M., & Najemi, K. 2022. Pendidikan Dan Sistem Pendidikan Di Negara Indonesia Dan Negara Lain. *Adiba: Journal of Education*, 2(3), 399–412. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/157>
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1902–1914. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>
- Wulandari, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2022. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Rasa Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 981–987. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2505>
- Yandi Andri, Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yulianti, D. P. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Percobaan 4 Wates. *Educational of Indonesian Journal*, 2(01), 10–22. <https://doi.org/10.31316/edunesiajournal.v2i01.8091>