

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**UFARA ALFADILA
2213053114**



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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

UFARA ALFADILA

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**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

UFARA ALFADILA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *non-equivalent control group*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* tipe *purposive sampling* dengan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa soal pilihan ganda dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($57,341 > 4,24$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, pendidikan pancasila, *teams games tournament*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ON PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES AT PRIMARY SCHOOL

By

UFARA ALFADILA

The problem of this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri 2 Kota Gajah. This study aimed to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Kota Gajah. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The sample was selected using a non-probability sampling technique of the purposive sampling type, with class IV A as the control class and class IV B as the experimental class. Data were collected using test techniques in the form of multiple-choice questions and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing used simple linear regression analysis, which showed a significance value of $0.000 < 0.05$ and $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ ($57.341 > 4.24$) indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type had a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Kota Gajah.

Keywords: learning outcomes, cooperative learning model, pancasila education, teams games tournament

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Ufara Alfadila*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053114

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Muhsom
Muhsom, M.Pd.I
NIP 198507092025211035

Dosen Pembimbing II

Roy Kembar Habibi
Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIP 199306262025211094

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Muhisom, M.Pd.I.

Sekretaris : Roy Kembar Habibi, M.Pd.

Penguji Utama : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ufara Alfadila

NPM : 2213053114

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 20 Februari 2026

at pernyataan



Ufara Alfadila
NPM 2213053114

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ufara Alfadila, lahir di Desa Raman Aji, Raman Utara, Lampung Timur, Provinsi Lampung, pada tanggal 7 Juli 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sujono dan Ibu Jumini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 5 Raman Aji lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Raman Utara lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Raman Utara lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi, peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024. Selanjutnya pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Suka Makmur, Kecamatan Penawar Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilladzi bini'matihi tatimmushshalihaat

Segala puji bagi Allah, dengan nikmat-Nya lah segala kebaikan menjadi sempurna.

Ku persembahkan tulisan ini untuk

Bapak dan Ibuku Tercinta

Bapak dan Ibu terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, dan pengorbanannya.

Terima kasih atas segala bentuk doa yang dipanjatkan untuk kebaikanku....

Semoga Allah membalas segala kebaikan Bapak dan Ibu dengan
rahmat, keberkahan, dan kesehatan (afiyah).

Almamater Tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan 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.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi penyelesaian skripsi dan menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang membantu dalam penyelesaian skripsi.
6. Muhisom, M.Pd.I., selaku ketua penguji yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan yang membantu dalam penyelesaian skripsi.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., selaku sekretaris penguji yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan yang membantu dalam penyelesaian skripsi.

8. Hariyanto S.Pd., M.Div. dan Siti Nuraini M.Pd., selaku dosen validator yang telah berkenan membantu proses validasi instrumen penelitian.
9. Dayu Rika Perdana M.Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus dosen validator yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya dan membantu selama masa perkuliahan.
11. Kepala Sekolah, wali kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Purworejo yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melakukan uji coba instrumen.
12. Kepala Sekolah, wali kelas IV A dan IV B, serta seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
13. Teman-teman seperjuanganku: Maelisa, Ladaina, Anjani, Anggun, Christin, Wahana, Mega, Adelia, Eva Nesa serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S1 PGSD Universitas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas I yang telah kebersamai selama perkuliahan.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Metro, 20 Februari 2026
Peneliti



Ufara Alfadila
NPM 2213053114

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Belajar.....	9
2.1.1 Pengertian Belajar.....	9
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme	10
2.2 Hasil Belajar	11
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar	11
2.2.2 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	12
2.2.3 Indikator Hasil Belajar.....	14
2.3 Pembelajaran	16
2.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	17
2.4.1 Pengertian Pendidikan Pancasila	17
2.4.2 Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila ...	18
2.5 Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.6 Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	22

2.6.1	Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	22
2.6.2	Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament</i>	23
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i>	25
2.7	Media Teka Teki Silang	26
2.7.1	Pengertian Media Teka Teki Silang	27
2.7.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Teka Teki Silang.....	28
2.8	Penelitian Relevan	29
2.9	Kerangka Pikir	31
2.10	Hipotesis Penelitian	35
III.	METODE PENELITIAN	36
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	36
3.1.1	Jenis Penelitian	36
3.1.2	Desain Penelitian	36
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.2.1	Tempat Penelitian	37
3.2.2	Waktu Penelitian.....	37
3.2.3	Subjek Penelitian	37
3.3	Prosedur Penelitian	37
3.3.1	Tahap Pendahuluan.....	37
3.3.2	Tahap Pelaksanaan	38
3.3.3	Tahap Penyelesaian	39
3.4	Populasi dan Sampel.....	39
3.4.1	Populasi	39
3.4.2	Sampel	39
3.5	Variabel Penelitian	40
3.5.1	Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	40
3.5.2	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	40
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional	40
3.6.1	Definisi Konseptual	40
3.6.2	Definisi Operasional	41
3.7	Teknik Pengumpulan Data	42
3.7.1	Teknik Tes	42
3.7.2	Teknik Non-Tes	43
3.8	Instrumen Penelitian	43
3.8.1	Instrumen Tes	43
3.8.2	Instrumen Non-tes	44
3.9	Uji Prasyarat Instrumen Tes	48
3.9.1	Uji Validitas.....	48
3.9.2	Uji Reliabilitas.....	50
3.9.3	Uji Tingkat Kesukaran.....	50
3.9.4	Uji Daya Beda	52
3.10	Teknik Analisis Data	53
3.10.1	Penilaian Data Hasil Belajar Kognitif	53
3.10.2	Mean	53
3.10.3	Median	54
3.10.4	Modus	54
3.10.5	Persentase observasi aktivitas peserta didik model TGT	54

3.10.6 Peningkatan Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>).....	55
3.10.7 Persentase Data Hasil Observasi Ranah Afektif.....	55
3.10.8 Uji Prasyarat Analisis Data.....	55
3.10.9 Uji Hipotesis Penelitian	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Hasil Penelitian.....	59
4.1.1 Persiapan Pelaksanaan Penelitian	59
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	59
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
4.1.4 Analisis Data Penelitian.....	61
4.1.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	68
4.1.6 Uji Hipotesis	69
4.2 Pembahasan	70
4.3 Keterbatasan Penelitian	75
V. SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UH 1 Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah	3
2. Jenis dan Indikator Hasil Belajar	15
3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah.....	39
4. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif	43
5. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model TGT	44
6. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model TGT	45
7. Kisi-kisi Lembar Observasi Ranah Afektif.....	46
8. Rubrik Penilaian Observasi Ranah Afektif	47
9. Klasifikasi Validitas	48
10. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	49
11. Rekapitulasi Hasil Validitas Instrumen.....	49
12. Klasifikasi Reliabilitas	50
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	51
14. Hasil Analisis Data Tingkat Kesukaran Soal	51
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
16. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	52
17. Hasil Uji Daya Beda Soal	52
18. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal	53
19. Kategori Aktivitas Peserta didik dengan Model TGT.....	54
20. Klasifikasi N-Gain	55
21. Kriteria Persentase Penilaian Afektif	55
22. Rincian Pelaksanaan Penelitian.....	59
23. Data Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif	60
24. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	61
25. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	63
26. Rata-rata Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	64
27. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	65
28. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Peserta Didik	65
29. Hasil Uji N-Gain	66
30. Rekapitulasi Penilaian Afektif	67
31. Persentase Hasil Observasi Afektif Tiap Indikator	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	34
2. Desain Penelitian.....	37
3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	62
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
5. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	63
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	64
7. Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
8. Sekolah Uji Coba Instrumen	148
9. Kegiatan Uji Coba Instrumen.....	148
10. <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol.....	148
11. Pembelajaran di kelas kontrol	148
12. Pembelajaran kelas kontrol	148
13. Pembelajaran kelas kontrol	148
14. Pembelajaran kelas kontrol	148
15. Penghargaan tim kelas kontrol	148
16. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	149
17. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	149
18. Penyajian Kelas	149
19. Belajar dalam Kelompok.....	149
20. Presentasi oleh Peserta didik.....	149
21. <i>Tournament</i> Pertemuan 1	149
22. <i>Tournament</i> Pertemuan 2	149
23. <i>Tournament</i> Pertemuan 3	149
24. Penghargaan Kelompok	149
25. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	85
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	86
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	87
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	88
5. Surat Izin Penelitian	89
6. Surat Balasan Izin Penelitian	90
7. Lembar Validasi Instrumen Soal.....	91
8. Soal Uji Coba Instrumen	93
9. Validasi Lembar Observasi Ranah Afektif	98
10. Pedoman Penilaian Observasi Afektif	100
11. Validasi Modul Ajar.....	101
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	103
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	108
14. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	113
15. Validasi Media Teka Teki Silang.....	114
16. Media Teka Teki Silang	116
17. Hasil Uji Validitas.....	117
18. Hasil Uji Reliabilitas	118
19. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	119
20. Hasil Uji Daya Beda Soal	120
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	121
22. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	125
23. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	127
24. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	129
25. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	131
26. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	133
27. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT	134
28. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT.....	135
29. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Kontrol	136
30. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen.....	137
31. Hasil Observasi Ranah Afektif	138
32. Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Afektif Kelas Kontrol.....	140

33. Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Afektif Kelas Eksperimen	141
34. Hasil Perhitungan Persentase Ketercapaian Ranah Afektif	142
35. Hasil Uji Normalitas	143
36. Hasil Uji Homogenitas	144
37. Uji Hipotesis dengan Uji Regresi Linear Sederhana.....	145
38. Nilai r <i>Product Moment</i>	146
39. Nilai F Tabel	147
40. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	148

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter, karena pendidikan akan membekali seseorang dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan berbangsa. Kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu faktor dalam menentukan kemajuan suatu negara. Negara maju umumnya memiliki sistem pendidikan yang berkualitas serta mampu menyesuaikan perkembangan dan tantangan zaman. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas perlu diwujudkan melalui perencanaan pendidikan yang disusun berdasarkan kebutuhan yang komprehensif sehingga pelaksanaannya dapat lebih optimal, terarah, dan sistematis.

Pendidikan dalam prosesnya melibatkan komponen-komponen pembelajaran, diantaranya: tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, strategi, model, metode, media, serta lingkungan yang mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak terlepas dari usaha pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas dan berintegritas, selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tujuan pendidikan, maka perlu merancang proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui keterlibatan aktif tersebut, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam sekaligus dapat membentuk sikap atau karakter yang positif. Pada jenjang sekolah dasar, hal tersebut perlu diimplementasikan salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena mata pelajaran ini berperan dalam menanamkan nilai-nilai pancasila sebagai landasan pembentukan karakter. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki pemahaman yang baik terhadap nilai-nilai pancasila.

Pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai pancasila menjadi bagian penting dalam proses pembentukan karakter di sekolah dasar. Pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila tersebut memiliki keterkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik (Nuraini dkk, 2021). Berdasarkan hal tersebut, proses pembelajaran pendidikan pancasila perlu dirancang agar berfokus pada pemahaman dan internalisasi nilai-nilai pancasila secara optimal. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tersebut tercapai setelah melalui proses pembelajaran, dapat dilakukan evaluasi sebagai bentuk penilaian terhadap capaian peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang diukur melalui indikator hasil belajar.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan sejauh mana peserta didik memahami materi setelah mengikuti proses pembelajaran, kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai berupa angka, huruf, atau simbol sesuai dengan sistem penilaian yang berlaku (Dewanti, 2024). Namun, fakta di lapangan masih ditemukan capaian hasil belajar yang rendah, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 26 Agustus 2025 di SD Negeri 2 Kota Gajah diketahui hasil Ulangan Harian peserta didik kelas IV masih banyak yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian 1 Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Pendidikan Pancasila (KKTP 75)			
		Tercapai (≥ 75)		Tidak tercapai (< 75)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV A	26	11	42,3	15	57,6
IV B	28	10	35,7	18	64,2
Jumlah	54	21	38,9	33	61,1

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki ketentuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Namun, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP tersebut, dimana hanya terdapat 21 (38,9%) peserta didik yang telah mencapai KKTP, sedangkan 33 (61,1%) peserta didik belum mencapainya. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dijelaskan bahwa kurikulum merdeka lahir guna mempersiapkan proses pembelajaran dari permasalahan krisis belajar akibat pandemi yang ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila (Mufidah dan Tirtoni, 2023).

Rendahnya hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh usaha peserta didik dalam belajar, melainkan juga berbagai kondisi yang menghambat proses tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa berasal dari faktor internal dan eksternal. Secara umum, terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya: 1) faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri mencakup kesehatan fisik dan pancaindra, tingkat kecerdasan (*intelegensi*), minat dan motivasi belajar, sikap, serta metode belajar. 2) faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti keluarga, masyarakat, dan kondisi lingkungan sekitar (Irmawati, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV A dan IV B menguatkan pernyataan sebelumnya bahwa hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh motivasi dan sikap belajar peserta didik. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa peserta didik menghadapi kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari khususnya konsep yang bersifat abstrak, sebagian peserta didik kurang aktif dan mudah jenuh jika hanya mendengarkan penjelasan materi. Pendidik juga telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dan diikuti dengan aktivitas tanya jawab namun belum sepenuhnya peserta didik terlibat dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu, perlu untuk memahami karakteristik belajar peserta didik agar dapat memilih model pembelajaran yang sesuai.

Karakteristik belajar peserta didik di sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Karakteristik dan dunia mereka masih identik dengan aktivitas bermain sehingga gaya belajarnya lebih dominan dengan permainan (Rusdiana, 2025). Selain karakteristik peserta didik, pemilihan model pembelajaran juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah membekali dan memperkuat pengetahuan serta keterampilan dasar peserta didik dalam menjalin hubungan baik yang berlandaskan Pancasila (Sa'diyah dan Dewi, 2022). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran hendaknya memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain sekaligus memfasilitasi interaksi sosial yang bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial seperti kerja sama dalam kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini terdiri dari beberapa tipe atau pendekatan, salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan kerja sama dalam kelompok dan berkompetisi dalam permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik melalui kompetisi akademik dengan berbagai tingkat kemampuan, latar belakang gender, serta keberagaman suku atau ras (Sururi

dan Wahid, 2022). Melalui model ini, akan peserta didik belajar dalam kelompok dan melakukan kerja sama untuk memenangkan permainan sehingga proses pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat didukung dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yumnah, 2021). Lembar Teka Teki Silang (TTS) dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Teka teki silang adalah kumpulan kotak-kotak yang tersusun secara mendatar dan menurun yang saling bersilang, kotak-kotak tersebut harus diisi dengan pas dan disesuaikan antara jumlah kotak dengan jawaban atas pertanyaan yang sudah disediakan (Ramadhani dkk., 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 134411 Tanjungbalai (Tamba dkk., 2025). Sementara itu, penerapan media pembelajaran juga mendukung ketercapaian hasil belajar. Media teka teki silang juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar PPKn berdasarkan hasil penelitian sebelumnya bahwa hasil belajar peserta didik kelas III setelah diterapkan media teka teki silang pada pembelajaran PPKn di SDS Muhammadiyah Suro tuntas secara signifikan (Juliana dkk., 2024). Hasil dari kedua penelitian tersebut dapat diintegrasikan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media teka teki silang yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.
2. Peserta didik kesulitan mengingat konsep yang telah dipelajari, khususnya konsep yang bersifat abstrak.
3. Beberapa peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran
4. Belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam penguatan konsep materi yang dipelajari.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, batasan masalah pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial budaya di Indonesia (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah pada tahun pelajaran 2025/2026?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah pada tahun pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teori maupun praktik. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model dan media yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dalam melakukan variasi penggunaan model pembelajaran, terlebih model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media teka teki silang yang mengakomodasi pembelajaran aktif guna meningkatkan kebermanaknaan pembelajaran di kelas.

2. Peserta Didik

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan dengan berkompetisi akademik melalui permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi dan kerja sama.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk memfasilitasi pendidik dalam menyusun program inovasi pembelajaran yang berbasis permainan edukatif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam memperluas kajian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media teka-teki silang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pengalaman. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses psikologis yang dialami setiap individu sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku antara sebelum dan setelah proses belajar (Wardana dan Djamaluddin, 2021). Belajar menjadi bagian yang tak terpisahkan dari seorang individu, karena dengan belajar akan ada perubahan tingkah laku seorang individu. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, sehingga untuk mengetahui seseorang telah belajar dapat diamati dari ada atau tidaknya perubahan tingkah laku seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak terampil menjadi terampil (Nurhayani dan Salistina, 2022).

Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pembelajar dengan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran dapat lebih efektif ketika si pembelajar mengalami sendiri ilmu yang dipelajari, sehingga proses penyampaian ilmu tidak sekedar bersifat verbal namun menjadi pengalaman individual (Nurhayani dan Salistina, 2022). Melalui pengalaman, belajar dapat menjadi lebih bermakna sehingga perubahan tingkah laku hasil belajar lebih mendalam dan tidak hanya sementara, bahkan dapat terus direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk perubahan tingkah laku hasil belajar dapat berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sartika dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses psikologis yang dialami oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui belajar akan mendatangkan perubahan perilaku yang bersifat lama dan diharapkan berlangsung terus-menerus sehingga proses belajar hendaknya melibatkan pengalaman yang bermakna dan relevan bagi individu.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan sebuah konsep yang menjelaskan terjadinya proses belajar. Teori belajar adalah kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas beberapa fakta dan temuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Sartika dkk., 2022). Teori belajar terdiri dari beberapa jenis teori yang melandasinya yaitu teori belajar behaviorisme, kognitivisme, humanisme, dan konstruktivisme. Penelitian ini memilih teori yang relevan digunakan sebagai landasan yaitu teori belajar konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivistik memandang bahwa peserta didik adalah pusat belajar sehingga mereka harus terlibat langsung dalam belajar. Aliran filsafat menyatakan bahwa konstruktivistik merupakan aliran dalam filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui konstruksi yang dibangun oleh individu itu sendiri (Suyatno dkk., 2023). Seseorang yang belajar berarti secara aktif membangun pemahaman atau pengertian, bukan sekedar menerima dari pendidik, dan dilakukan secara berkelanjutan (Sukmawati, 2023). Teori belajar konstruktivis adalah teori belajar yang mengharuskan peserta didik mengkonstruksi kegiatan belajar, mengolah informasi yang kompleks agar lebih mandiri dalam membangun pengetahuannya (Nurhayani dan Salistina, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivistik adalah teori belajar yang menyatakan bahwa dalam belajar pengetahuan dibangun sendiri oleh individu berdasarkan pengalaman dan lingkungannya. Pada penelitian ini, pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sesuai dengan teori konstruktivistik karena menuntun peserta didik aktif membangun pemahaman melalui aktivitas belajar dalam kelompok, diskusi, dan turnamen. Implementasi teori konstruktivistik yaitu memungkinkan peserta didik memahami konsep dan menumbuhkan sikap sosial seperti kerja sama, toleransi, dan *sportivitas*. Melalui kegiatan yang aktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang didapatkan oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran (Artama dkk. 2023:18). Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil belajar juga dimaknai sebagai prestasi berupa pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan sejumlah materi pelajaran (Sinar, 2018:20).

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan hasil dari proses belajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar diadakan untuk memperoleh informasi mengenai perubahan perilaku pada peserta didik serta dapat memberikan motivasi agar mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya (Artama dkk., 2023). Hasil belajar mencerminkan adanya perubahan perilaku peserta didik yang tidak hanya terbatas pada penguasaan materi tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik dan dapat diamati melalui aspek pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi sumber informasi untuk mengetahui perkembangan peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar mereka.

2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak hanya muncul begitu saja melainkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yakni faktor internal (dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari luar diri individu).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya (Riinawati, 2020:39):

- 1) Faktor pada diri peserta didik diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.
- 2) Faktor diluar diri peserta didik, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya pendidik), fasilitas, dan sumber belajar yang tersedia.

Hasil belajar selain dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan lingkungan, juga dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya sebagai berikut (Mu'in, 2024:59):

- 1) Motivasi, hal ini berkaitan dengan minat dan tujuan pribadi (motivasi internal), serta dukungan dari orang lain yang dapat meningkatkan kerja keras individu dalam belajar (motivasi eksternal).
- 2) Metode pembelajaran, hal ini berkaitan dengan penggunaan metode yang interaktif, mendukung keterlibatan aktif, dan disesuaikan dengan cara belajar masing-masing peserta didik

sehingga lebih efektif dibandingkan dengan metode belajar pasif atau tidak sesuai.

- 3) Kualitas pengajaran, berkaitan dengan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi secara jelas, membangkitkan minat belajar peserta didik, serta memberikan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja peserta didik.
- 4) Lingkungan belajar, berkaitan dengan kenyamanan, terorganisir, dan mendukung dapat memungkinkan peserta didik lebih fokus dalam memahami materi dengan lebih baik.
- 5) Kondisi kesehatan, hal ini berkaitan dengan keadaan fisik yang sehat dan kestabilan emosional sehingga mampu berkonsentrasi dalam belajar sehingga mampu meningkatkan daya ingat terhadap informasi dengan lebih baik.
- 6) Kemampuan kognitif, hal ini berkaitan dengan kemampuan mengolah informasi, memecahkan masalah, dan mengingat informasi. Jika kemampuan kognitif tersebut baik maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 7) Dukungan keluarga dan teman, berkaitan dengan pemberian dukungan dari keluarga dan teman sebaya baik berupa dukungan sosial, motivasi, atau pemberian bantuan belajar.
- 8) Penggunaan teknologi, berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran.
- 9) Kebutuhan individual, berkaitan dengan usaha untuk mengakomodasi kebutuhan individu peserta didik dan penyediaan lingkungan belajar yang sesuai dengan minat dan gaya belajar sehingga berperan dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi psikologis dan fisik peserta didik, kemampuan kognitif, motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar, dan kesehatan emosional. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan

belajar, kualitas pengajaran, metode yang digunakan, dukungan sosial, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemahaman terhadap faktor-faktor tersebut dapat membantu merancang model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2.2.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom mengemukakan bahwa dalam taksonomi tujuan pendidikan (*taxonomy of education objectives*) diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Masitoh, 2023:8). Pada tahun 2011, taksonomi Bloom oleh Benjamin direvisi oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl yang disebut dengan Revisi Taksonomi Bloom, kedua versi ini tujuan pembelajaran dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif taksonomi bloom asli dan revisinya sebagai berikut (Wikanso dkk., 2025):

1. Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom Asli (Kata Benda)

- Pengetahuan (*Knowledge*)
- Pemahaman (*Comprehension*)
- Penerapan (*Application*)
- Analisis (*Analysis*)
- Sintesis (*Synthesis*)
- Evaluasi (*Evaluation*)

Revisi Taksonomi Bloom (Kata Kerja-lebih menekankan tindakan)

- Mengingat (*Remembering*)
- Memahami (*Understanding*)
- Menerapkan (*Applying*)
- Menganalisis (*Analyzing*)
- Mengevaluasi (*Evaluating*)
- Mencipta (*Creating*) – tingkat tertinggi

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah aspek yang berhubungan dengan aspek sikap atau nilai yang dimiliki oleh peserta didik. Ranah ini dapat diamati dengan indikator-indikator tertentu. Ranah afektif dalam taksonomi bloom terdiri dari lima tingkatan yaitu

- Menerima (A1)
- Menanggapi (A2)
- Menilai (A3)
- Mengelola (A4)
- Menghayati (A5)

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan gerakan dan tindakan. Ranah ini mencakup keterampilan motorik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman. Ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 tingkatan yaitu

- Imitasi (P1)
- Manipulasi (P2)
- Presisi (P3)
- Artikulasi (P4)
- Naturalisasi (P5)

Jenis dan indikator hasil belajar adalah sebagai berikut (Wangi, 2022):

Tabel 2. Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No.	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif a. Ingatan, pengetahuan (Knowledge) b. Pemahaman (Comprehension) c. Penerapan (Application) d. Analisis (Analysis) e. Menciptakan, membangun (Synthesis) f. Evaluasi (Evaluation)	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukkan kembali c. Dapat menjelaskan d. Dapat mendefinisikan e. Dapat memberikan contoh f. Dapat menggunakan secara tepat g. Dapat menguraikan h. Dapat mengklasifikasikan/memilah i. Dapat menghubungkan materi menjadi kesatuan baru j. Dapat menyimpulkan k. Dapat menggeneralisasikan l. Dapat menilai m. Dapat menjelaskan dan menafsirkan n. Dapat menyimpulkan
2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (Receiving)	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak c. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat

No.	Ranah	Indikator
	b. Sambutan c. Sikap menghargai (Apresiasi) d. Pendalaman (Internalisasi) e. Penghayatan (karakterisasi)	d. Kesiadaan memanfaatkan e. Menganggap penting dan bermanfaat f. Menganggap indah dan harmonis g. Mengagumi h. Mengakui dan meyakini i. Mengingkari j. Melembagakan atau meniadakan k. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	a. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh lainnya. b. Kefasihan melafalkan/mengucapkan c. Kecakapan membuat mimik dan gerak jasmani

Sumber: Wangi dkk., (2022)

Berdasarkan uraian indikator hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif (pengetahuan) terdiri dari tahap mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. 2) Ranah afektif (sikap) terdiri dari tahap menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati. 3) Ranah psikomotorik (keterampilan) terdiri dari tahap imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Peneliti menggunakan indikator hasil belajar kognitif berdasarkan revisi taksonomi bloom, dan ranah afektif menggunakan indikator (Wangi dkk., 2022).

2.3 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan melalui interaksi yang terarah. Menurut Arikunto pembelajaran diartikan sebagai suatu proses terbentuknya kecakapan dalam keterampilan, pengetahuan, dan perilaku pada seorang individu dalam segala bentuk aktivitas belajar serta merupakan bagian dari upaya pendidikan dalam membantu peserta didik mencapai kedewasaan pada berbagai aspek tersebut (Sartika dkk., 2022). Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik serta melibatkan berbagai sumber belajar lainnya sebagai media untuk mencapai tujuan tertentu sebagai upaya mengubah sikap dan cara berpikir peserta didik (Wahab dan Rosnawati, 2021).

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar sehingga menghasilkan capaian hasil belajar (Pagarra dkk., 2022). Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terbentuk dari berbagai komponen yang mencakup tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang saling berkaitan dimana pendidik harus memperhatikan semua komponen tersebut dalam menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan (Bunyamin, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terarah antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman sehingga adanya perubahan perilaku secara menyeluruh.

2.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

2.4.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mulai diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkarakter baik, memahami hak dan kewajibannya, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme sebagai warga negara Indonesia (Rizkiyah dan Fatonah, 2024). Pendidikan Pancasila merupakan sarana dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan jati diri yang beragam dalam aspek agama, sosial-budaya, bahasa, usia, suku bangsa guna membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Jannah dkk., 2025). Melalui materi Pancasila yang diajarkan, peserta didik diajak untuk memahami nilai-nilai dasar negara serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud nyata pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang memiliki jiwa dan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga diharapkan peserta didik memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia dan mengimplementasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tujuan tersebut, materi dan kegiatan pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan sosial mereka. Salah satu materi yang diajarkan yaitu tentang keberagaman. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian di kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya, Bab 3 Kerja sama di lingkunganku.

2.4.2 Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai-nilai dasar Pancasila sebagai ideologi dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan Kemendikbudristek No 033/H/KR/2023 dijabarkan bahwa karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan dan karakter ber-Pancasila.
2. Menumbuhkan kesadaran untuk melaksanakan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Menciptakan keselarasan, mencegah konflik, dan mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
4. Menjaga lingkungan dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
5. Mengembangkan praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI diantaranya mencakup sebagai pengajaran konsep, nilai, moral, dan norma yang bertujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan UUD dalam kehidupan sehari-hari (Santosa dan Zaenuri, 2022). Karakteristik ini membutuhkan proses pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya sikap toleransi, tanggung jawab, kerja sama, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk manusia Indonesia yang bersikap, berpikir, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Nur'aeni dan Hasanudin, 2023). Di sekolah dasar, pendidikan pancasila bertujuan mempersiapkan dan menekankan pengetahuan dan keterampilan dasar berkaitan dengan hubungan baik antara warga negara Indonesia dengan sesamanya maupun dengan warga negara lain (Sa'diyah dan Dewi, 2022). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berkaitan dengan pendidikan karakter yang dapat dikembangkan melalui penerapan pembelajaran yang kontekstual, pembelajaran berbasis nilai, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Nugraeni dkk., 2024).

Berdasarkan karakteristik dan tujuan pembelajaran tersebut, proses pembelajaran hendaknya diintegrasikan dengan nilai-nilai yang dekat dengan realitas sosial mereka. Berdasarkan tujuan pembelajaran juga ditekankan bahwa pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan karakter dapat dikembangkan salah satunya dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti menawarkan pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang aktivitas pembelajarannya terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila seperti sikap kerja sama dan saling menghargai.

2.5 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang mengembangkan kemampuan kerja sama peserta didik. Model pembelajaran ini adalah bentuk pembelajaran berbasis kelompok, dimana peserta didik bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 peserta didik (Rokhimawan dkk., 2022). Terdapat beberapa jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya sebagai berikut (Prihatmojo & Rohmani, 2020):

- a. TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang memadukan permainan, turnamen, dan kerja sama tim yang dalam prosesnya berlangsung melalui lima tahap pembelajaran yang tersusun secara sistematis.
- b. STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah model pembelajaran berkelompok yang anggotanya terdiri dari 4-6 peserta didik perkelompok, kemudian setiap kelompok menerima tugas untuk dikerjakan, dipresentasikan, dan didiskusikan bersama.
- c. CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berbahasa melalui kegiatan membaca, menulis, serta keterampilan berbahasa lainnya.
- d. *Team Accelerated Instruction* adalah model pembelajaran yang menyesuaikan pembelajaran dengan perbedaan kecepatan belajar peserta didik sehingga setiap peserta didik dapat mempelajari materi sesuai kecepatan belajarnya masing-masing.
- e. Kelompok investigasi (*Group Investigation*) adalah model pembelajaran yang dimana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 2-6 anggota, kemudian setiap kelompok memilih topik atau materi sesuai minatnya lalu mengerjakannya, mempresentasikan, dan mendiskusikan hasilnya bersama.
- f. JIGSAW adalah model pembelajaran berkelompok yang melibatkan aktivitas saling bertukar kelompok, dari kelompok asal ke kelompok

ahli untuk mempelajari materi tertentu, kemudian kembali ke kelompok asal untuk berbagi hasil pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa jenis tipe pembelajaran yang telah dikembangkan diantaranya sebagai berikut (Budiman, 2020):

- a. *Student Team-Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran dimana pendidik menyampaikan materi, lalu peserta didik dibagi dalam kelompok beranggotakan 5-6 peserta didik untuk berdiskusi dan saling membantu menyelesaikan lembar kerja, selanjutnya setiap peserta didik mengerjakan kuis individu lalu skor perolehannya digunakan untuk nilai kelompok, dan kelompok dengan nilai tertinggi ditetapkan sebagai juara.
- b. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dimana pendidik menyampaikan materi kemudian peserta didik dibentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik untuk berdiskusi dan saling membantu, selanjutnya peserta didik mengikuti turnamen secara berkelompok untuk mengumpulkan skor bagi kelompok.
- c. *Learning Together* adalah model pembelajaran dimana peserta didik dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah, pendidik mendorong peserta didik untuk saling membantu, berkomunikasi, dan peduli antar peserta didik. Penilaian diperoleh dari hasil kinerja individu dan kelompok tetapi tanpa adanya kompetisi antar individu atau kelompok.
- d. *Group Investigation*, adalah model pembelajaran dimana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing mendapatkan tugas atau proyek tertentu, mereka mengumpulkan informasi, mengolahnya, lalu mempresentasikan hasilnya.
- e. *Team-assisted Individualized Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik mempelajari materi dan mengerjakan tugas secara individu dalam kelompok kecil, kemudian saling memeriksa hasil kerja, dan saling membantu dalam mengerjakan tugas. Nilai kelompok ditentukan dari jumlah dan ketepatan tugas yang diselesaikan.

- f. *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CICR)* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan perbedaan kemampuan peserta didik melalui pengelompokan kelas secara homogen dan heterogen.
- g. Jigsaw adalah model pembelajaran dimana peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik, setiap anggota memilih kelompok ahli sesuai topik, mempelajari materi, lalu berdiskusi untuk memahami dan merangkum informasi, setelah itu mereka kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya, setiap peserta didik mengerjakan kuis individu dan hasil nilai kelompok diumumkan di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas kerja sama dan keterlibatan aktif dalam kelompok belajar. Model pembelajaran ini terdiri dari berbagai tipe pembelajaran diantaranya: STAD, TGT, CICR, *Team-assisted Individualized Learning*, *Learning Together*, *Group Investigation*, Jigsaw, serta tipe *Two Stay-Two Stray*. Tipe model pembelajaran kooperatif yang akan penulis gunakan pada penelitian ini yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*.

2.6 Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

2.6.1 Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menarik untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif karena aktivitas bermain dan berkompetisi secara berkelompok merupakan aspek yang dekat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengemas pembelajaran ke dalam bentuk permainan tournament akademik, yang melibatkan peserta didik tanpa memandang perbedaan status dan kemampuan, sehingga peserta didik dapat aktif berkompetensi untuk meraih skor tertinggi (Astuti, dkk 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok heterogen atau dengan kemampuan berbeda untuk berpartisipasi ke dalam turnamen terkait materi pelajaran yang telah mereka ikuti (Setyaningrum dan Asrofah, 2024).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya sekedar pembelajaran secara berkelompok, Robert slavin yang memprakarsai model ini menekankan bahwa model ini juga mengembangkan kompetisi antar kelompok dimana setiap peserta didik dituntut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Fadly, 2022). Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* memberikan suasana belajar yang nyaman dengan tetap menanamkan nilai-nilai bersaing secara sehat, kerja sama dalam tim, kejujuran, serta tanggung jawab yang tujuannya meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Sahmar dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah desain pembelajaran yang memadukan kolaborasi kelompok dan kompetisi akademik melalui permainan dimana setiap peserta didik dituntut untuk berperan aktif dan saling bekerja sama demi keberhasilan kelompoknya dalam turnamen yang akan dimainkan.

2.6.2 Langkah-langkah *Teams Games Tournament*

Pada umumnya, model pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan rangkaian pembelajaran yang disusun secara sistematis. Terdapat beberapa langkah dalam penerapan model *Teams Games Tournament* diantaranya sebagai berikut (Astuti dkk, 2020):

- 1) Penyajian kelas
- 2) Belajar dalam kelompok
- 3) Presentasi
- 4) Pertandingan (*Tournament*)
- 5) Penghargaan kelompok (*Teams recognition*)

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh Shoimin diantaranya sebagai berikut (Rahmaniati, 2024):

- 1) Penyajian kelas (*class presentation*), yaitu penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik langsung dan peserta didik diarahkan untuk fokus menyimak dan memahami materi dengan baik.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), yaitu tahap pembentukan tim yang terdiri dari kelompok kecil lalu mereka akan memperdalam materi pembelajaran bersama guna mempersiapkan anggota untuk bekerja sama dengan baik dan maksimal.
- 3) Permainan (*game*), yaitu tahap pelaksanaan permainan biasanya pertanyaan bernomor berdasarkan hasil dari penyajian kelas dan belajar kelompok guna menguji pemahaman peserta didik dimana peserta didik akan memilih kartu bernomor kemudian menjawab soal pada kartu tersebut dan mendapat poin jika menjawab benar.
- 4) Pertandingan (*tournament*), yaitu bentuk pelaksanaan dalam permainan. Sebelum dimulai, pendidik akan menempatkan peserta didik pada meja-meja turnamen lalu setiap meja diberikan satu set soal berisi pertanyaan, kartu soal, serta lembar jawaban.
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*), yaitu tahap pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang. Kelompok terbaik mendapat gelar “*super team*”, dilanjutkan dengan gelar “*great team*”, dan “*good team*”.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* diantaranya sebagai berikut (Fadly, 2022):

- 1) Tahap 1: Persiapan pembelajaran
- 2) Tahap 2: *Class presentation* (persiapan kelas)
- 3) Tahap 3: *Teams* (belajar dalam kelompok)
- 4) Tahap 4: *Tournament* (pertandingan)
- 5) Tahap 5: *Team recognition* (penghargaan kelompok)

Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Astuti, dkk (2020) yaitu terdiri dari lima tahap diantaranya: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar

dalam kelompok, 3) Presentasi, 4) Pertandingan (*Tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*Teams recognition*).

2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut (Isjayanti dkk., 2023):

Kelebihan:

- 1) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berkembang,
- 2) menumbuhkan sikap menghargai antar anggota kelompok,
- 3) membuat pembelajaran lebih menarik karena kegiatan dikemas dalam bentuk aktivitas belajar sambil bermain.

Kekurangan:

- 1) bagi pendidik: kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam.
- 2) bagi peserta didik: peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diantaranya sebagai berikut (Huda, dkk 2024:35)

Kelebihan:

- 1) Lebih menggunakan waktunya untuk tugas gerak.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dapat memanfaatkan waktu yang sedikit namun peserta didik lebih menguasai materi secara mendalam.
- 4) Peserta didik akan lebih aktif saat proses belajar mengajar.
- 5) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Melatih peserta didik dalam kerja sama dan persaingan sehat.

Kekurangan:

- 1) Masih terdapat beberapa peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.
- 2) Pendidik sedikit kesulitan saat mengelompokkan peserta didik secara merata sesuai dengan kemampuan masing-masing, agar setiap kelompok mendapatkan anggota yang heterogen dalam segi akademis.
- 3) Waktu yang digunakan untuk diskusi berbasis pembelajaran TGT peserta didik cukup banyak, sehingga bisa melewati waktu yang sudah ditentukan.
- 4) Beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan lebih biasanya sulit memberikan penjelasan untuk teman-teman

mereka, karena mereka lebih mudah untuk memahami materi susah untuk menjelaskan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, menumbuhkan sikap saling menghargai, serta membuat pelajaran lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan, meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan sosial peserta didik. Sedangkan kekurangannya yaitu kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan heterogen, kesulitan mengelola waktu dimana kegiatan diskusi sering melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan.

Model pembelajaran *teams games tournament* cocok digunakan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila karena selaras dengan nilai-nilai kerja sama, *sportivitas*, dan menghargai perbedaan yang merupakan inti dari pembelajaran. Nilai-nilai tersebut dapat diajarkan secara nyata melalui aktivitas TGT. Selain itu, TGT dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap teoritis sehingga melalui permainan dan turnamen pada TGT peserta didik akan lebih tertarik dan berpartisipasi aktif. Selain itu, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat semakin optimal apabila didukung dengan media teka-teki silang yang memperkuat aktivitas belajar melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna.

2.7 Media Teka Teki Silang

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari pendidik sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai penerima informasi (Saleh dkk., 2023). Pada kurikulum merdeka saat ini, jenis media yang dapat digunakan sebagai berikut (Muttaqin dkk., 2024):

- 1) Media visual adalah media yang menekankan pada tampilan visual saja seperti gambar, animasi, video pendidikan, dan sebagainya.

- 2) Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima seperti radio, tape recorder, telepon, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media audiovisual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara. Media ini terbagi menjadi audiovisual bisu (seperti televisi bisu, film tanpa suara, dan halaman bergambar) dan audiovisual bergerak (seperti film bersuara dan gambar bergerak).

Penelitian ini akan menggunakan media visual berupa teka teki silang. Media ini dipilih karena dinilai dapat menarik minat belajar peserta didik dan membantu memahami materi pelajaran secara lebih menyenangkan.

2.7.1 Pengertian Media Teka Teki Silang

Media teka teki silang merupakan media visual karena disajikan dalam berbentuk gambar dua dimensi. Teka Teki Silang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *crossword puzzle*, “*cross*” artinya persilangan, “*word*” artinya kata, dan “*puzzle*” yang artinya teka teki. Teka teki silang adalah permainan yang mengasah kemampuan berpikir dimana pemain mengisi kotak-kotak kosong berdasarkan petunjuk sederhana secara vertikal maupun horizontal sehingga tidak hanya bermain tetapi juga melibatkan proses berpikir (Hiasa dkk., 2022).

Teka teki silang adalah media yang digunakan untuk meninjau ulang serta membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh pendidik (Agustin dkk., 2021). Proses media ini dalam membantu mengingat kembali materi dilakukan melalui cara yang asik dan menyenangkan berlangsung tanpa terasa. Permainan teka teki silang dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sehingga peran pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pembelajaran (Ulfiah dan Wahyuningsih, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media teka teki silang adalah media pembelajaran berupa permainan mengisi kotak-kotak kosong berdasarkan pertanyaan serta petunjuk vertikal dan horizontal yang menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif. Media ini digunakan dalam pembelajaran karena sebagai penguatan pengetahuan peserta didik berdasarkan materi yang telah dipelajari serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Teka Teki Silang

Teka teki silang sebagai media pembelajaran sama halnya dengan media yang lain dimana penggunaannya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kedua aspek tersebut perlu dipertimbangkan sebelum digunakan dalam proses belajar agar dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kelebihan dan kekurangan media teka teki silang diantaranya sebagai berikut (Nafi'ah dkk., 2021):

Kelebihan:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena proses penilaian dikemas layaknya sebuah permainan.
- 2) Jawaban bersifat singkat hanya berupa kata dan terbantu dengan adanya petunjuk berupa jumlah huruf dalam kotak jawaban.
- 3) Cara pengerjaan cukup sederhana, dengan menuliskan jawaban pada kotak-kotak yang tersedia sesuai jumlah huruf yang ditentukan.

Kekurangan:

- 1) Menimbulkan suasana yang gaduh karena peserta didik menjadi aktif bertanya.
- 2) Penyusunan TTS memerlukan banyak kosakata agar jawaban-jawaban yang disusun dapat saling terhubung.

Media teka teki silang memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut (Suharni, 2021):

Kelebihan:

- 1) menyegarkan pikiran dari kepenatan;
- 2) menambah wawasan pengetahuan;
- 3) mengasah kemampuan otak;
- 4) menambah penguasaan kosa kata;
- 5) melatih konsentrasi dan fokus;

- 6) melatih sabar;
- 7) meningkatkan keaktifan murid;
- 8) meningkatkan pemikiran kritis murid;

Kekurangan:

- 1) dapat menyebabkan kecanduan;
- 2) pertanyaan kurang beragam;
- 3) jawaban mudah ditebak sebab ada kata kuncinya;
- 4) jawaban harus singkat;
- 5) jawaban harus berkaitan dalam kotak tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media teka teki silang memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melatih kemampuan berpikir kritis, dan konsentrasi. Sedangkan kekurangannya yaitu berpotensi membuat kelas kurang kondusif, sulit memvariasikan soal, serta penyusunannya memerlukan jawaban dengan kosakata yang saling terhubung. Implementasi media ini yaitu membantu peserta didik mengingat istilah-istilah penting terkait materi dengan cara yang menyenangkan sehingga membantu penguatan materi yang telah dipelajari.

2.8 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang memiliki keterkaitan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian relevan perlu dikemukakan untuk memberikan dasar teoritis, metodologi, atau temuan yang mendukung penelitian baru. Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan oleh Niken Larasati dkk. (2025) berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar

terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan mengukur hasil belajar. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan media roda putar, sampelnya kelas 3, serta perbedaan lokasi penelitian.

2. Penelitian dilakukan oleh Rara Juliana dkk., (2024) berjudul Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah Suro. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media teka-teki silang pada pembelajaran PPKn siswa kelas III SDS Muhammadiyah Suro tuntas secara signifikan. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada media pembelajaran teka teki silang, mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan mengukur hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan tidak menggunakan model pembelajaran, dilakukan di kelas 3 sedangkan peneliti di kelas 4. Serta perbedaan lokasi penelitian.
3. Penelitian dilakukan oleh Wiwik Okta Susilawati, dkk., (2025) berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model TGT berbantu media Card Sort terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), subjek penelitiannya kelas IV, serta mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan media Card Sort dan perbedaan lokasi penelitian.

4. Penelitian dilakukan oleh Ramadillah dan Yatri (2024), berjudul “*The Influence Of Team Game Tournament (TGT) Model On The Learning Outcomes Of Grade 4 Student In Malaka Sari 01 Elementary School*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament*. Kesimpulan hasil penelitian bahwa model TGT dapat mendorong partisipasi aktif, kerja sama tim, dan keterlibatan siswa sehingga meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman yang lebih baik. Persamaan penelitian yaitu sampelnya kelas 4 SD, mengukur hasil belajar ranah kognitif dan afektif, sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran IPAS dan perbedaan lokasi penelitian.
5. Penelitian dilakukan oleh Wahyudin dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta didik Sekolah Dasar” menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PKN peserta didik Sekolah Dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan kartu soal dan jawaban, sampelnya kelas 5 serta perbedaan lokasi penelitian.

2.9 Kerangka Pikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pendidikan pancasila di sekolah dasar yang bertujuan membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Namun, dalam pelaksanaannya dilihat dari capaian hasil belajar pendidikan pancasila belum sepenuhnya peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan sebagian peserta didik juga belum menunjukkan keaktifan dalam belajar.

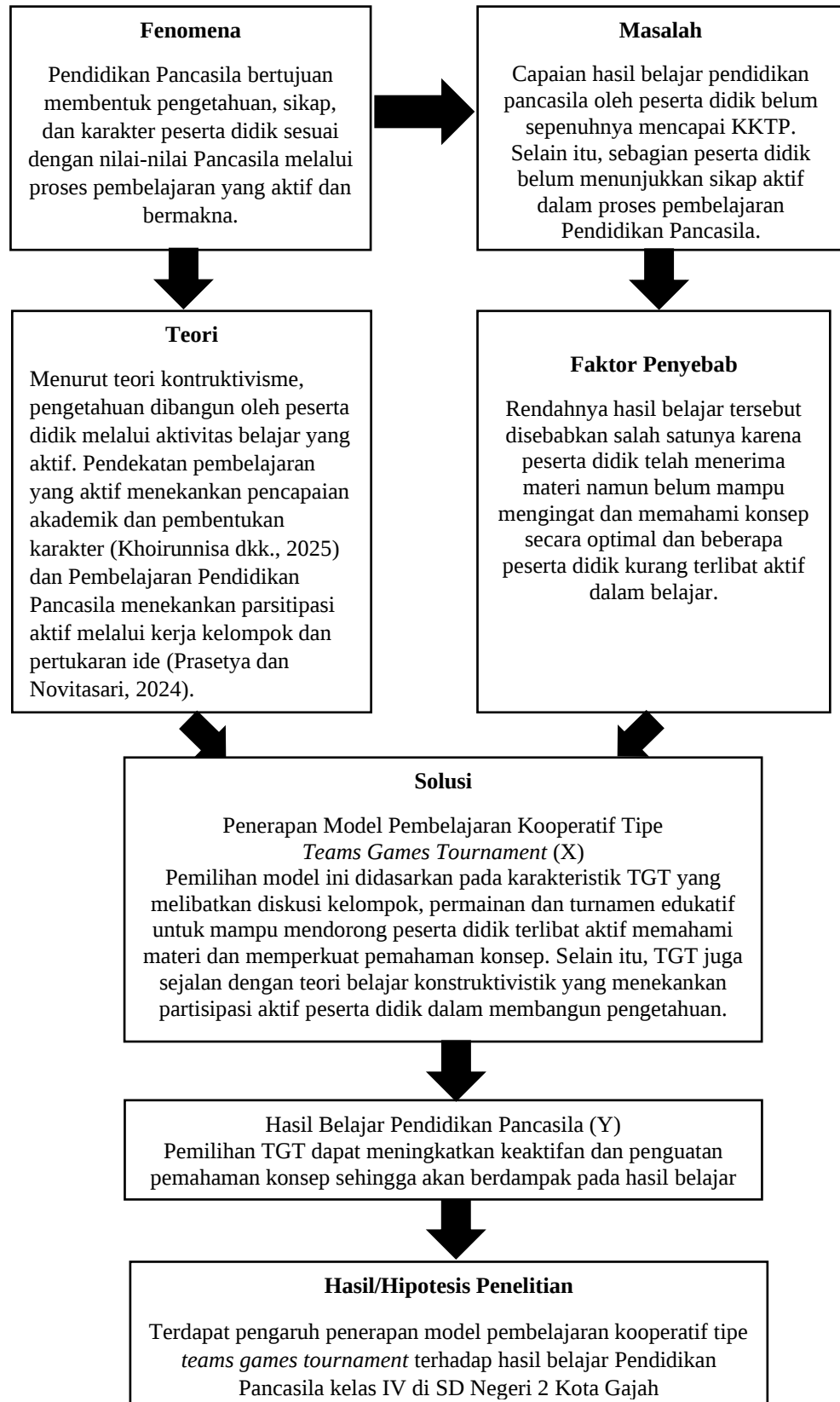
Permasalahan tersebut dapat disebabkan seperti peserta didik telah belajar dan menerima materi namun sebagian peserta didik belum mampu mengingat dan memahami konsep secara optimal, dan belum bervariasinya penggunaan media untuk membantu peserta didik dalam penguatan konsep materi yang telah dipelajari, sebagian peserta didik juga belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam belajar sehingga memengaruhi capaian hasil belajar. Berdasarkan landasan teori pembelajaran yaitu teori konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik itu sendiri melalui aktivitas belajar yang aktif. Penerapan pendekatan pembelajaran yang aktif selain berorientasi pada pencapaian akademik namun juga berorientasi pada pembentukan karakter dan moral peserta didik (Khoirunnisa dkk., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini tidak hanya menekankan pada penerimaan informasi tetapi juga pengembangan kemampuan dan pengolahan informasi sehingga partisipasi aktif peserta didik perlu ditingkatkan melalui aktivitas berlatih dan penugasan yang melibatkan kerja kelompok kecil dan saling bertukar ide (Prasetya dan Novitasari, 2024).

Pendidikan pancasila tidak hanya menekankan penguasaan materi pelajaran namun juga pembiasaan sikap untuk membentuk karakter sesuai nilai-nilai pancasila. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran pendidikan pancasila dan kebutuhan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik membutuhkan proses pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas langsung seperti dengan permainan, dan kerja sama kelompok. Atas kebutuhan belajar tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif dan membantu menanamkan sikap peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran ini menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan, dan turnamen untuk menciptakan proses pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga dapat

meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi, serta membiasakan peserta didik dengan sikap kerja sama yang positif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menawarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diintegrasikan dengan permainan teka teki silang sebagai media penguatan daya ingat dan pemahaman materi. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dan afektif. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini, yaitu:

- H₀: Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kota Gajah.
- H_a: Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kota Gajah

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau diberikan perlakuan yang berbeda. Peneliti dalam kelompok kelas eksperimen ini memberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis teka teki silang. Untuk kelompok kelas kontrol peneliti gunakan model pembelajaran yang sama namun berbeda jenis yaitu kooperatif tipe *student teams achievement division*. Kemudian hasilnya peneliti mengamati pengaruh atau perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut baik berupa data hasil tes maupun non-tes.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) yaitu melibatkan kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2013). Metode penelitian eksperimen semu yang digunakan adalah tipe *non-equivalent control group design*, yaitu penelitian yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013). Desain penelitian *non equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O
O ₃		O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ = Skor *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Skor *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Skor *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Skor *posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis TTS.

Sumber: Sugiyono (2013)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kota Gajah, Kecamatan Kota Gajah, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil di kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah pada Tahun Ajaran 2025/2026 dan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dengan nomor: 6693/UN26.13/PN.01.00/2025, dan telah melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 26 Agustus 2025.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah yang berjumlah 53 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A sebanyak 26 dan IV B 27 peserta didik.

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Tahap Pendahuluan

1. Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Kota Gajah untuk bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya guna meminta izin untuk melakukan penelitian di sekolah ini. Peneliti juga melakukan observasi guna

mengetahui keadaan sekolah, wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah dan wali kelas IV A dan IV B.

2. Peneliti juga telah menentukan kelompok yang akan dijadikan subjek penelitian, melakukan wawancara terkait permasalahan pembelajaran, serta meminta data dokumen dasar seperti daftar absensi peserta didik di kelas IV A dan IV B.
3. Peneliti membuat rancangan Tujuan Pembelajaran (TP) beserta Modul Ajar, menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian yang telah disusun untuk memastikan bahwa instrumen telah valid dan reliabel sebelum diterapkan dalam penelitian sebenarnya.
5. Peneliti menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

1. Peneliti melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol guna mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen yaitu menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis teka teki silang sedangkan di kelas kontrol peneliti menggunakan model kooperatif tipe STAD.
3. Peneliti melakukan observasi untuk mengukur kemampuan ranah afektif selama proses kegiatan pembelajaran berdasarkan rubrik pedoman penilaian yang telah dibuat.
4. Peneliti melakukan *posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol.

3.3.3 Tahap Penyelesaian

1. Peneliti melakukan olah data dan menganalisis hasil *pretest*, *posttest*, data hasil observasi afektif serta hasil observasi aktivitas peserta didik dengan menghitung perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol.
2. Menginterpretasikan hasil analisis data kelas eksperimen dan kontrol dengan menuangkannya pada laporan hasil penelitian.
3. Membuat kesimpulan berdasarkan analisis hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan kelompok yang memiliki karakteristik tertentu untuk dijadikan subjek atau objek penelitian. Populasi adalah ruang lingkup generalisasi terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan (Sugiyono, 2013). Berdasarkan pendapat tersebut, populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti sebagai dasar untuk digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	18	8	26
IV B	14	13	27
Total	32	21	53

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang mewakili jumlah dan karakteristik yang dimilikinya (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik

penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Pertimbangan peneliti terhadap penentuan sampel berdasarkan hasil belajar yang dilihat dari perolehan nilai ulangan harian 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A dan IV B. Kelas yang rata-rata nilai hasil belajarnya rendah akan peneliti jadikan kelas eksperimen, sedangkan kelas yang rata-rata nilai hasil belajarnya lebih tinggi akan peneliti jadikan kelas kontrol. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV B dengan jumlah 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A dengan jumlah 26 peserta didik sebagai kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan adanya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis teka teki silang (X).

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel yang muncul akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif, afektif mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Teka Teki Silang (Variabel X)

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dimana aktivitas pembelajaran dirancang secara berkelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik dan dipilih secara heterogen. *Teams Games Tournament* dapat digunakan dengan teka teki silang sebagai media pembelajaran yang

memadukan kompetisi dan kerja sama antar kelompok peserta didik. Teka Teki Silang (TTS) adalah sebuah permainan sederhana yang menguji pengetahuan dan kemampuan berpikir logis dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong berdasarkan pertanyaan atau soal. Aturan pengisian terbagi dalam kategori mendatar dan menurun sesuai dengan nomor dan arah yang telah ditentukan.

2. Hasil Belajar (Variabel Y)

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik dan dapat diamati melalui aspek pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan yang menjadi sumber informasi untuk mengetahui perkembangan peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar mereka. Hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif. Ranah kognitif akan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dibuat menggunakan indikator hasil belajar ranah kognitif dan ranah afektif yang diperoleh dari lembar hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.6.2 Definisi Operasional

1. Model *Teams Games Tournament* Berbasis Teka Teki Silang (Variabel X), dioperasionalkan sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas: pendidik menyampaikan materi pelajaran secara ringkas baik dan berbantuan video pembelajaran guna memberikan pemahaman awal kepada peserta didik
- 2) Belajar dalam kelompok: peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen dengan setiap kelompok berisi 4-5 peserta didik kemudian belajar bersama mengerjakan lembar teka teki silang yang telah dibagikan
- 3) Presentasi: hasil diskusi kelompok dipresentasikan bersama di depan kelas, kelompok lain memberikan tanggapan

- 4) **Pertandingan:** bentuk turnamen pada tahap ini divariasikan setiap pertemuannya yaitu: (1) peserta didik mengerjakan teka teki silang secara berkelompok dengan cepat dan tepat, (2) dua peserta didik perwakilan kelompok maju secara bergantian untuk mengerjakan teka teki silang di papan tulis, dan (3) dua peserta didik dari kelompok berbeda maju ke meja turnamen secara bergantian dan saling berhadapan untuk mengisi teka-teki silang berdasarkan soal yang dibacakan pendidik dengan batas waktu tertentu. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin bagi kelompoknya.
- 5) **Penghargaan kelompok:** setelah turnamen selesai peserta didik kembali ke kelompok awal, bersama-sama menghitung skor kelompok. Perolehan skor tertinggi akan menjadi pemenang dan diberikan hadiah oleh pendidik

2. Hasil Belajar (Variabel Y), akan dioperasionalkan melalui:

- 1) Ketercapaian ranah kognitif (pengetahuan) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan indikator mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta berdasarkan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar ini akan diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol kemudian hasilnya dianalisis menggunakan beberapa uji instrumen.
- 2) Hasil belajar pada ranah afektif yang meliputi aspek penerimaan, sambutan, dan apresiasi yang diamati menggunakan lembar observasi skala 1-4 dengan panduan berupa rubrik penilaian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Tes

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes.

Teknik tes dilakukan peneliti pada awal sebelum pembelajaran dalam

penelitian (*pretest*) dan setelah pembelajaran penelitian berakhir (*posttest*). Soal tes yang diberikan kepada peserta didik disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah di rancang sebelumnya.

3.7.2 Teknik Non-Tes

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mengamati objek atau subjek yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang nyata. Penelitian ini melakukan observasi untuk mendapatkan data hasil belajar ranah afektif dan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Teknik observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer lain untuk mendapatkan data yang mendukung hasil tes peserta didik sehingga diperoleh gambaran yang menyeluruh terkait proses dan hasil pembelajaran.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal guna mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Sebelum tes ini diberikan kepada peserta didik, peneliti akan melakukan uji instrumen terlebih dahulu. Uji instrumen dilakukan untuk melihat kevalidan instrumen, reliabel, daya beda, serta perbedaan tingkat kesukaran dari instrumen.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	No Soal
Topik A. Keberagaman Sosial dan Budaya	Peserta didik mampu menjelaskan, dan mengelompokkan bentuk-bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia	Peserta didik dapat menjelaskan bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia (C1)	1, 4
		Peserta didik dapat menyebutkan contoh bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia (C1)	2, 5, 15
		Peserta didik dapat mengklasifikasikan perbedaan keberagaman sosial dan budaya berdasarkan ciri-cirinya (C2)	3, 7

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	No Soal
		Peserta didik dapat menentukan suatu konsep keberagaman sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari (C3)	10, 11, 14
		Peserta didik dapat menentukan ide atau tindakan yang sesuai dengan konsep keberagaman (C3)	16, 17, 18, 19, 20
		Peserta didik dapat menganalisis jenis keberagaman sosial dan budaya berdasarkan ciri-cirinya (C4)	6, 8, 9, 12, 13
	Peserta didik mampu memahami makna persatuan dan kesatuan serta menerapkannya dalam konteks kehidupan masyarakat yang beragam	Peserta didik dapat menyebutkan simbol dan peristiwa kebangsaan sebagai wujud persatuan dan kesatuan (C1)	21, 22, 23
		Peserta didik dapat menganalisis nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan di sekolah dan masyarakat (C4)	26, 27, 30
		Peserta didik dapat memahami pentingnya sikap toleransi, saling menghargai, menjaga persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bermasyarakat yang beragam.	Peserta didik dapat menentukan sikap yang tepat untuk menghargai keberagaman dan dampaknya dalam konteks kehidupan sehari-hari (C3)

Sumber: Peneliti (2025)

3.8.2 Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini digunakan untuk mengamati dan mengukur aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini kisi-kisi lembar observasi yang peneliti gunakan.

Tabel 5. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model *teams games tournament* (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas Peserta Didik Yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Penyajian kelas	Peserta didik menyimak penjelasan dan	Fokus memperhatikan penjelasan dan aktif bertanya	Observasi	Rubrik

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas Peserta Didik Yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
	berinteraksi positif.			
Belajar dalam kelompok	Peserta didik berdiskusi bersama anggota kelompok terkait tugas belajar	Memberikan ide atau jawaban dalam menyelesaikan tugas bersama kelompok.	Observasi	Rubrik
Presentasi	Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik	Menyampaikan hasil diskusi dengan suara yang jelas dan percaya diri	Observasi	Rubrik
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam menjawab soal saat turnamen berlangsung	Kesiapan mengikuti pertandingan dan memberikan skor untuk kelompok	Observasi	Rubrik
Penghargaan kelompok (<i>Teams recognition</i>)	Peserta didik menunjukkan sikap sportif terhadap hasil yang diperoleh dan mengapresiasi kelompok lain.	Menyimak pengumuman hasil perolehan point dan menunjukan sikap menerima serta menghargai kelompok lain	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan sintaks dari Astuti dkk (2020)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Aktivitas Peserta Didik Yang Diamati	Kriteria			
	1	2	3	4
Fokus memperhatikan penjelasan dan aktif bertanya.	Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan, tidak menunjukkan respon (mencatat atau bertanya)	Peserta didik di awal tidak memperhatikan, namun kemudian mulai memperhatikan namun tidak menunjukkan respon positif	Peserta didik memperhatikan dengan baik dan menunjukkan respon (mencatat atau bertanya)	Peserta didik memperhatikan dengan baik, aktif mencatat dan bertanya
Berdiskusi bersama anggota kelompok dan mengerjakan tugas kelompok	Peserta didik tidak terlibat dalam diskusi	Peserta didik memperhatikan tanpa memberikan pendapat atau bantuan dalam	Peserta didik terlibat aktif berdiskusi, membantu mengerjakan sebagian jawaban	Peserta didik sangat aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan

Aktivitas Peserta Didik Yang Diamati	Kriteria			
	1	2	3	4
		penyelesaian tugas		memberikan bantuan nyata
Kejelasan penyampaian dan kebenaran hasil diskusi	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tidak jelas dan sebagian besar jawaban salah	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dengan jelas, namun sebagian jawaban masih salah	Peserta didik mampu menyampaikan dengan jelas, runtut, dan sebagian besar jawaban benar	Peserta didik mampu menyampaikan dengan sangat jelas, runtut, dan semua jawaban benar
Mengikuti pertandingan antar kelompok dengan berlomba memberikan jawaban tepat dan cepat.	Peserta didik tidak ikut berpartisipasi dalam pertandingan	Peserta didik berpartisipasi dengan mencoba menjawab	Peserta didik berpartisipasi aktif dengan memberikan minimal satu jawaban benar	Peserta didik berpartisipasi aktif dengan memberikan lebih dari satu jawaban benar
Menyimak pengumuman hasil perolehan poin dan menunjukkan sikap menerima dan sportif	Peserta didik tidak menyimak dan menunjukkan sikap tidak sportif	Peserta didik menyimak tetapi kurang menerima hasil	Peserta didik menyimak dan menerima hasil dengan sikap netral	Peserta didik menyimak dan menerima hasil dengan lapang dada, memberikan apresiasi pada kelompok juara

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan sintaks dari Astuti dkk (2020)

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Observasi Ranah Afektif

No.	Indikator Ranah Afektif	Indikator Observasi	Teknik Penilaian
1.	Penerimaan (<i>receiving</i>)	Peserta didik menunjukkan sikap menerima pembelajaran dan menyimak penjelasan yang disampaikan	Observasi
2.	Sambutan	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok	Observasi
3.	Sikap menghargai (<i>apresiasi</i>)	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai dan memberikan pendapat dalam berdiskusi	Observasi
4.	Pendalaman (<i>internalisasi</i>)	Peserta didik mengakui keberagaman dan ditunjukkan dalam sikapnya	Observasi
5.	Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai keberagaman secara konsisten dalam berinteraksi	Observasi

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan indikator (Wangi dkk, 2022)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Observasi Ranah Afektif

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik menunjukkan sikap menerima pembelajaran dan menyimak penjelasan yang disampaikan (<i>receiving</i>)	Peserta didik fokus memperhatikan penjelasan yang disampaikan dan tidak melakukan aktivitas yang tidak relevan	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan tetapi sesekali terdistraksi	Kurang memperhatikan penjelasan, sering berbicara atau melakukan aktivitas lain	Hanya memperhatikan sebentar selanjutnya asik bermain ataupun mengobrol
2.	Peserta didik menunjukkan kesiapan dan antusias dengan berpartisipasi dalam diskusi dan bekerja sama dalam tes atau turnamen (sambutan)	Peserta didik menunjukkan antusias tinggi, mengikuti instruksi yang diberikan tanpa diarahkan berulang	Menunjukkan antusiasme, mengikuti instruksi namun masih perlu diingatkan	Kurang antusias, mengikuti instruksi namun harus diingatkan berkali-kali	Tidak menunjukkan rasa antusias dan kurang mengikuti instruksi
3.	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai dan memberikan pendapat positif terkait keberagaman budaya (<i>apresiasi</i>)	Memberikan pendapat yang positif dan menghargai pendapat teman saat berdiskusi terkait tugas keberagaman	Memberikan pendapat meskipun belum tepat namun menghargai pendapat teman saat berdiskusi	Memberikan pendapat namun terlihat menunjukkan sikap kurang menghargai pendapat teman	Tidak memberikan pendapat dan tidak menghargai pendapat teman saat berdiskusi terkait tugas keberagaman
4.	Peserta didik mengakui keberagaman dan ditunjukkan dalam sikapnya	Peserta didik mau membantu teman tanpa membedakan	Peserta didik mau membantu jika diminta	Peserta didik membantu teman tertentu saja	Peserta didik tidak mau membantu teman.
5.	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai keberagaman secara konsisten dalam berinteraksi	Peserta didik berinteraksi dengan semua teman secara konsisten tanpa membedakan dalam setiap interaksi	Peserta didik berinteraksi dengan teman dan tidak membedakan dalam setiap interaksi namun belum konsisten	Peserta didik berinteraksi dengan teman namun masih sering terlihat memilih atau menghindari teman tertentu	Peserta didik berinteraksi dengan teman namun selalu membedakan teman dalam setiap interaksi

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan indikator (Wangi dkk, 2022)

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas

Validitas merupakan nilai yang menunjukkan tingkat valid suatu instrumen semakin tinggi nilai validitas maka semakin baik instrumen tersebut dan begitupun sebaliknya. Instrumen dikatakan valid jika dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013). Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = jumlah hasil kuadrat X

$\sum Y^2$ = jumlah hasil kuadrat Y

Sumber: Muncarno (2017)

Hasil perhitungan pada setiap skor item jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Namun, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tidak valid.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Interval	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: Tanta (2025)

Uji instrumen dilaksanakan pada 4 November 2025 di SD Negeri 1 Purworejo Kecamatan Kota Gajah yang terdiri dari 30 peserta didik. Instrumen soal pilihan ganda yang telah diuji instrumen lalu dilakukan analisis data. Analisis validitas soal dilakukan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2021. Hasil validitas dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen

Level Kognitif	No Soal	Hasil Uji Validitas		Keterangan	No soal baru
		r_{hitung}	r_{tabel}		
C1	1	0,346	0,361	Tidak valid	-
C1	2	0,353	0,361	Tidak valid	-
C2	3	0,409	0,361	Valid	5
C1	4	0,634	0,361	Valid	1
C1	5	0,478	0,361	Valid	2
C4	6	0,603	0,361	Valid	3
C2	7	0,520	0,361	Valid	4
C4	8	0,458	0,361	Valid	6
C4	9	0,428	0,361	Valid	7
C3	10	0,621	0,361	Valid	8
C3	11	0,041	0,361	Tidak valid	-
C4	12	0,621	0,361	Valid	10
C4	13	0,209	0,361	Tidak valid	-
C3	14	0,302	0,361	Tidak valid	-
C1	15	0,660	0,361	Valid	9
C3	16	0,701	0,361	Valid	12
C3	17	0,000	0,361	Tidak valid	-
C3	18	0,558	0,361	Valid	14
C3	19	0,557	0,361	Valid	11
C3	20	0,532	0,361	Valid	22
C1	21	0,725	0,361	Valid	13
C1	22	0,375	0,361	Valid	15
C1	23	0,669	0,361	Valid	16
C3	24	0,116	0,361	Tidak valid	-
C3	25	0,438	0,361	Valid	17
C4	26	0,502	0,361	Valid	18
C4	27	0,741	0,361	Valid	19
C3	28	0,402	0,361	Valid	20
C3	29	0,375	0,361	Valid	21
C4	30	0,235	0,361	Tidak valid	-

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29	Valid	22
1, 2, 11, 13, 14, 17, 24, 30	Tidak Valid	8

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal didapatkan 22 butir soal valid dan 8 butir soal tidak valid, sehingga 22 soal tersebut digunakan untuk penelitian. Penentuan validitas soal berdasarkan hasil perhitungan r_{hitung} dan r_{tabel} (0.361). Soal yang dinyatakan tidak valid berarti memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$. (lampiran 17 hal. 117)

3.9.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat memberikan hasil yang sama meskipun digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama (Sugiyono, 2013). Untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

V_t = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab benar

q = proporsi subjek yang menjawab salah

Tabel 12. Klasifikasi Reliabilitas

Interval	Kategori
0,80-1,00	Sangat kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil perhitungan soal yang valid sebanyak 22 butir selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas menggunakan *Microsoft Office Excel* 2021. Hasil perhitungan, diperoleh nilai KR21 sebesar 0.8673. Berdasarkan kriteria reliabilitas, nilai tersebut termasuk kategori sangat kuat sehingga instrumen dinyatakan reliabel. (lampiran 18 hal. 118)

3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui seberapa sulit soal bagi peserta didik apakah tergolong mudah, sedang, atau sukar.

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan *Microsoft Office Excel* 2021 dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik menjawab benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 14. Hasil Analisis Data Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Hasil Uji Kesukaran	Keterangan
3	0,27	Sukar
4	0,77	Mudah
5	0,30	Sukar
6	0,60	Sedang
7	0,80	Mudah
8	0,40	Sedang
9	0,47	Sedang
10	0,70	Sedang
12	0,30	Sukar
15	0,77	Mudah
16	0,50	Sedang
18	0,17	Sukar
19	0,63	Sedang
20	0,27	Sukar
21	0,77	Mudah
22	0,63	Sedang
23	0,70	Sedang
25	0,80	Mudah
26	0,70	Sedang
27	0,70	Sedang
28	0,60	Sedang
29	0,77	Mudah

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Kategori	Jumlah
3, 5, 12, 18, 20	Sukar	5
6, 8, 9, 10, 16, 19, 22, 23, 26, 27, 28	Sedang	11
4, 7, 15, 21, 25, 29	Mudah	6

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 22 butir soal, terdapat 6 soal mudah, 11 soal sedang, dan 5 soal sukar. (Lampiran 19 hal. 119)

3.9.4 Uji Daya Beda

Penelitian ini menggunakan uji daya beda untuk mengetahui jenis soal dalam membedakan peserta didik dengan kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Uji daya beda dilakukan menggunakan *Microsoft Office Excel 2021* dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Daya beda} = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyak peserta kelompok atas menjawab benar

BB : Banyak peserta kelompok bawah menjawab benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta bawah yang menjawab benar

Tabel 16. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,71-1,00	Sangat Baik
0,41-0,70	Baik
0,21-0,40	Cukup
0,00-0,20	Lemah

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil analisis data diperoleh daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	Hasil Uji Daya Beda	Keterangan
3	0,63	Baik
4	0,75	Sangat Baik
5	0,75	Sangat Baik
6	0,88	Sangat Baik
7	0,50	Baik
8	0,63	Baik
9	0,63	Baik
10	0,63	Baik
12	0,75	Sangat Baik
15	0,75	Sangat Baik
16	0,88	Sangat Baik
18	0,63	Baik
19	0,63	Baik
20	0,63	Baik
21	0,75	Sangat Baik
22	0,38	Cukup
23	0,75	Sangat Baik
25	0,50	Baik
26	0,63	Baik
27	0,88	Sangat Baik
28	0,38	Cukup

No Soal	Hasil Uji Daya Beda	Keterangan
29	0,38	Cukup

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Kategori	Jumlah
4, 5, 6, 12, 15, 16, 21, 23, 27	Sangat Baik	9
3, 7, 8, 9, 10, 18, 19, 20, 25, 26	Baik	10
22, 28, 29	Cukup	3
0	Lemah	0

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Analisis daya beda soal penentuan kelompok atas dan bawah menggunakan rumus 27%. Sebelum menghitung daya beda soal, nilai diurutkan terlebih dahulu dari yang tertinggi ke terendah selanjutnya diambil 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah (Hevria, 2021). Berdasarkan hasil analisis dari 22 butir soal diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori cukup, 10 soal dengan kategori baik, dan 9 soal dengan kategori sangat baik. (lampiran 20 hal. 120)

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Penilaian Data Hasil Belajar Kognitif

Penelitian ini menggunakan rekapitulasi hasil tes sebagai alat untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis teka teki silang. Untuk menghitung nilai hasil belajar digunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor perolehan peserta didik

N = Skor maksimum

Sumber: (Awaludin dkk., 2023)

3.10.2 Mean

Mean adalah nilai rata-rata dari seluruh data. Cara menghitung mean adalah sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

3.10.3 Median

Median adalah nilai tengah dari kumpulan data yang sudah diurutkan dari yang terkecil ke terbesar. Cara menghitungnya sebagai berikut.

- a. Rumus median data ganjil

$$\text{Median} = x_{\left(\frac{n+1}{2}\right)}$$

- b. Rumus median data genap

$$\text{Median} = \frac{x_{\frac{n}{2}} + x_{\left(\frac{n}{2}+1\right)}}{2}$$

3.10.4 Modus

Modus adalah nilai yang paling sering muncul atau memiliki frekuensi tertinggi dalam suatu kumpulan data. Cara menghitungnya sebagai berikut.

$$\text{Modus} = \text{Tb} \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right) \times p$$

3.10.5 Persentase Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Menggunakan Model TGT

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilakukan observasi menggunakan lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran. Perolehan skor hasil observasi selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Na} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = Nilai akhir

R = Jumlah perolehan skor

SM = Skor maksimum

Tabel 19. Kategori Aktivitas Peserta didik dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
< 50	Kurang
50 – 59	Cukup
60 – 79	Aktif
> 80	Aktif sekali

Sumber: Arikunto (2013)

3.10.6 Peningkatan Hasil Belajar (*N-Gain*)

Setelah proses eksperimen selesai maka akan diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*).

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pengetahuan (*N-Gain*) peneliti menggunakan *Microsoft Office Excel 2021* yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Tabel 20. Klasifikasi N-Gain

No	Nilai	Klasifikasi
1	$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
2	0,30 – 0,70	Sedang
3	0,00 – 0,29	Rendah

Sumber: (Supriadi, 2021)

3.10.7 Persentase Data Hasil Observasi Ranah Afektif

Penilaian ini menggunakan rekapitulasi hasil observasi sebagai alat untuk mengetahui pencapaian belajar sikap (afektif) peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis teka teki silang. Untuk menghitung hasil belajar sikap dan digunakan rumus:

$$\text{Skor akhir: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (12)}} \times 100$$

Tabel 21. Kriteria Persentase Penilaian Afektif

Keterangan	Nilai Rata-rata	Nilai	Kriteria
A	Jika rata-rata (3,1 – 4,00)	91 – 100	Sangat Baik
B	Jika rata-rata (2,1 – 3,00)	81 – 90	Baik
C	Jika rata-rata (1,1 – 2,00)	71 – 80	Cukup
D	Jika rata-rata (0 – 1,00)	< 70	Kurang

Sumber: Peneliti mengadaptasi dari Farda dkk., (2023)

3.10.8 Uji Prasyarat Analisis Data

3.10.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah data hasil tes (*pretest* dan *posttest*) berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan

menggunakan bantuan program SPSS versi 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS lalu pada *variabel view* baris pertama ditulis dengan kata “Hasil” dan baris kedua “Kelas” lalu mengatur menu *decimal* pada hasil menjadi 1 dan pada kelas menjadi 0.
2. Pada kolom “*value*” bagian kelas ditulis 1 *pretest* kelas kontrol, 2 *posttest* kelas kontrol, 3 *pretest* kelas eksperimen dan 4 *posttest* kelas eksperimen.
3. Pada *data view* masukkan data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya pilih *Analyze* > *Descriptive Statistic* > *Explore* > Pindahkan variabel Hasil ke *Dependent list* dan variabel kelas ke *Factor list* > pilih *plot* > *Normality plots with test* > *continue* > *Ok*.

Hasil pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

3.10.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil berasal dari populasi dengan variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS lalu pada *data view* masukkan data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen.
2. Pada *variabel view* baris pertama ditulis dengan kata “Hasil” dan baris kedua “Kelas” dan mengatur menu *decimal* pada hasil menjadi 1 dan pada kelas menjadi 0
3. Pada kolom “*value*” tulis 1 *posttest* kelas kontrol dan 2 *posttest* kelas eksperimen lalu ke *data view* klik *Analyze* > *Descriptive Statistic* > *Explore* > pindahkan variabel

nilai ke *Dependent list* dan variabel kelas ke *factor list*
> pilih *plot* > *power estimation* > *continue* > Ok.

Hasil pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen.

3.10.9 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kota Gajah
- H_a : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kota Gajah

Uji regresi linier sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Pada penelitian ini uji regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS lalu pada variabel view mengisi kolom name dengan "*pretest* eksperimen" dan "*posttest* eksperimen".
2. Klik data view lalu masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.
3. Pilih menu *Analyze* > *Regression* > *Linear* lalu masukkan data *pretest* eksperimen ke dalam kolom *Independent* dan data *posttest* eksperimen ke dalam kolom *Dependent* dan selanjutnya klik Ok.

Hasil pengujian apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Kota Gajah tahun ajaran 2025/2026. Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Penggunaan media teka teki silang sebagai *games* dalam tahapan pembelajaran *teams games tournament* mampu membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat langsung dalam belajar sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan kondusif dalam proses pembelajaran terutama saat kegiatan belajar dalam kelompok dan saat kegiatan turnamen sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kondusif, dan membiasakan perilaku kerja sama untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* dan media teka teki silang sebagai variasi model pembelajaran terlebih dengan adanya fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah seperti

smart board atau papan tulis interaktif sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan penggunaan model TGT yang diintegrasikan dengan media digital untuk meningkatkan kerja sama dan motivasi peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk mendukung dan memfasilitasi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara berkelanjutan seperti menyediakan sarana permainan edukatif maupun pelatihan inovasi pembelajaran bagi pendidik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran mengenai pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila, serta disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang berbeda atau jumlah sampel yang lebih besar agar hasilnya lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Sumardi, dan Hamdu, G. 2021. Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., dan Diana, P. Z. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Astuti, N., Rapani., Ningsih, D. K., dan Triastuti, V. 2020. *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Awaludin, Nurmaya, A. L., dan Samritin. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Menggunakan Pembelajaran Learning Cycle di Sekolah Dasar. *Prosa : Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 64–70. <https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4160>
- Budiman, A. 2020. *Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Pengaruhnya Bagi Kemampuan Berpikir Kritis dan Efikasi Diri*. Banyumas: CV Pena Persada.
- Bunjamin. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Kebayoran Baru: UPT Uhamka Press.
- Dewanti, L. 2024. *Edukasi di Era Digital: Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi dalam Mencapai Prestasi*. Sleman: Deepublish Digital.
- Fadly, W. 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.
- Farda, U., M., Putri, L., I., Mumpuni, H., S. 2023. *Pembelajaran Berdiferensiasi di SD/MI (Penerapan Strategi Four Me pada Pembelajaran IPAS)*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery.
- Hakim, A., Zainal, Z., dan Hafidzah, N. 2023. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Juara SD; Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/369>

- Haryono, A., Dan, M., dan Afifah, S. 2023. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial Pengaruh Keaktifan Peserta Didik Saat Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPS di MTS Al-Mujtahidin Sumber Harapan. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(9), 30–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.6578/tjis.v1i9.341>
- Hiasa, F., Youpika, F., dan Yanti, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 421–436. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>
- Hu, W. 2024. Study on the Application of Cooperative Learning Based on Constructivism in Junior High School English Reading. *Journal of Education and Educational Research*, 9(2), 323. <https://doi.org/https://drpress.org/ojs/index.php/jeer/article/view/23312/22860>
- Huda, C., Reffiane, F., Saputra, H. J., 2024. *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi – Menyukkseskan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Irmawati, D. A. 2020. *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Tulungagung: Pernal Edukreatif.
- Isjayanti, M. D., Ismaya, E. A., dan Khamdun. 2023. Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV SD N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Jannah, M., Zuardi, Y. A., dan Erita, Y. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT di Kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1632–1640. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23189>
- Jewarut, S., Durasa, H., dan Usman. 2025. *Peningkatan Keterampilan dan Strategi Pembelajaran Guru Berbasis Deep Learning Menjawab Urgensi Keterampilan Abad 21*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Juliana, R., Sofiarini, A., dan Aswarliansyah. 2024. Penerapan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah Suro. *Primary Education Journal*, 6(2), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/pejs.v6i2.2872>
- Khoirunnisa, S., Irsyadi, Q., dan Prasajo, A. D. 2025. Jurnal Pendidikan Agama Islam Analisis Pendekatan Pembelajaran Aktif Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 04(02), 243–248. <https://doi.org/https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI/article/download/43119/2806>

- Larasati, N., Perdana, D. R., Nuraini, S., dan Erni. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 147–160. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025>
- Mahasin, M. A., Winarni, R., dan Purwatiningsih, A. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1716–1727. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i10.291>
- Masitoh, S. 2023. *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Sumedang: Mega Press Nusantara.
- Mufidah, H. A., dan 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>
- Mu'in. 2024. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Praya: Penerbit P4I
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Metro: Hamim group.
- Muttaqin, M. F., Mufidah, N. Z., Rahmawati, A., Bungas, A., Fadhilatun, F., Azzahra, N. A., Khairunisa, K., Arfian, M., Mutia, N., Faton, N. A., Fakhirah, T. Y., Aulia, S., Sulaeman, S. H., Ramadhani, N. A., dan Saputri, R. E. 2024. *Dasar-dasar pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah dasar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Nafi'ah, U., Mirma, A. F., dan Ilhami, Z. 2021. Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa. *al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>
- Nugraeni, D. W., Ngabiyanto, Wadiyo, W., dan Raharjo, T. J. 2024. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 228–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Nuraini, R. A., Asrin, dan Jiwandono, I. S. 2021. Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran PPKn Dengan Karakter Siswa Kelas V SDN Gugus V Ampenan. *Primary Education Journal*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/PENDAS.V2I1.97>

- Nurhayani, dan Salistina, D. 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pradila, M. C., dan Murdiono, M. 2025. Analysis of the Impact of the Application of the Team Game Tournament Cooperative Learning Model in PPKN Learning. *Journal of Social Science*, 4(7).
<https://doi.org/https://doi.org/10.57185/joss.v4i7.496>
- Prasetya, Y. I., dan Novitasari, M. 2024. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Interaksi Dan Nilai Kerjasama Antar Siswa Dalam Pendidikan Pancasila Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model STAD Siswa Kelas 4. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(1), 25–34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i1.4555>
- Prihatmojo, A., dan Rohmani. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*. Lampung: Penerbit Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., dan Setyaningtyas, E. W. 2019. Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.82>
- Rahmaniati, R. 2024. *Model- Model Pembelajaran Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadhani, Y., dan Kariyanto, H. 2024. Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V Di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2329>
- Ramadillah, D., dan Yatri, I. 2024. The Influence of Team Game Tournament (TGT) Model on The Learning Outcomes of Grade 4 Students In Malaka Sari 01. *Elementary School. Journal Eduvest*, 4(12). <http://eduvest.greenvest.co.id>
- Riinawati. 2020. *Monograf: hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar matematika*. Praya: CV. Kanhaya Karya.
- Rizkiyah, M., dan Fatonah, S. 2024. Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 377–393. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., dan Aisyah, S. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>

- Rusdiana. 2025. *Solusi Sistem Pembelajaran di SD/MI Menyongsong Indonesia Emas 2045*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sa'diyah, M. K., dan Dewi, D. A. 2022. Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940–9945.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3994>
- Sahmar, S. W., Idawati, dan Quraisy, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900.
<https://doi.org/10.35326/pencerah.v8i4.4144>
- Saleh, S. M., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., dan Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Santosa, S., dan Zaenuri. 2022. Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1495–1504.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4898>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Luluk, R., dan Rochmah, I. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Setyaningrum, T. W., dan Asrofah. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni. 2021. *Cara Mudah Belajar IPS dengan Media TTS*. Tegal: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia
- Sukmawati, W. 2023. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sururi, I., dan Wahid B S, A. 2022. *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420.
<https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139/http>
- Susilawati, W. O., Nurhalimah, N., dan Efendi, R. 2025. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 355–366.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7264>

- Suyatno, Juharni, I., dan Susilowati, W. W. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: K-Media.
- Tamba, R., Tambunan, J., dan Sitohang, S. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 134411 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 9(2), 14088-14093. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27477>
- Ulfiah, Z., dan Wahyuningsih, Y. 2023. Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://doi.org/https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., dan 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 FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 1902–1914. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. 2022. *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Jawa timur: Delsmedia.
- Wardana, dan Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran Dan Prestasi Belajar*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Wikanso dan Sukariyadi, T. I. 2025. *Evaluasi Pembelajaran Ekonomi*. Lamongan: Detak Pustaka.
- Yumnah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.