



Contents lists available at [Journal Nalatama](https://journal.nalatama.org/index.php/jotpe)

Journal of Transformative Primary Education

Journal homepage: <https://journal.nalatama.org/index.php/jotpe>

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai

Melgi Dea Putri¹, Wiwin Ayunda², Meri Andani³, Padila Rahayu⁴, Rindi Anggraini⁵

¹²³⁴⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharma Indonesia, Dharmasraya Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 17th, 2026

Revised Jul 22th, 2026

Accepted Jul 31th, 2026

Keyword:

Teams Games Tournament
Hasil Belajar
Pendidikan Pancasila
Pembelajaran Kooperatif
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menjadi tantangan akibat proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 38 siswa yang terdiri atas 19 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples *t*-Test menggunakan IBM SPSS Statistics 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 77,05, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,73. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,010 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.



© 2026 The Authors. Published by Nalatama.

This is an open access article under the CC BY license

(Creative Commons Attribution 4.0 International License)

Corresponding Author:

Author Name: Melgi Dea Putri

Affiliation: Universitas Dharma Indonesia

Email: melgiputridm@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, karakter, dan kompetensi peserta didik sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks implementasi

Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, serta penguatan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila, karena mata pelajaran ini berfungsi membentuk identitas kebangsaan, menanamkan nilai-nilai Pancasila, serta mengembangkan sikap demokratis, tanggung jawab, dan kesadaran peserta didik sebagai warga negara (Kolway et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik agar tidak hanya menghasilkan penguasaan konsep, tetapi juga mampu membentuk karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila (Supriandono, 2023).

Meskipun demikian, hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered, penggunaan metode ceramah, dan aktivitas belajar yang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun mengonstruksi pengetahuan secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung menghafal konsep tanpa memahami makna serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN 03 Sungai Rumbai, di mana sebagian besar siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kualitas hasil belajar siswa (Susilawati et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar bersama, saling membantu memahami materi, sekaligus berkompetisi secara sehat. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Secara teoretis, efektivitas TGT sejalan dengan teori *Cooperative Learning* yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan serta teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih optimal melalui kolaborasi dan interaksi antarpeserta didik (Sukma & Ismaniati, 2026).

Berbagai penelitian empiris telah membuktikan efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Supriandono et al. melaporkan bahwa model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Susilawati et al. menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu media *Card Sort* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Alfadila et al., yang menemukan bahwa implementasi model TGT mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa model TGT berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaboratif, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain model pembelajaran, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media dan perangkat pembelajaran yang inovatif. Integrasi media pembelajaran interaktif, bahan ajar berbasis masalah, maupun aktivitas belajar kolaboratif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model *Teams Games Tournament*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau diterapkan pada mata pelajaran dan konteks yang berbeda. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah di kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, implementasi model TGT pada konteks pembelajaran di SDN 03 Sungai Rumbai belum pernah dilaporkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas bukti empiris mengenai efektivitas model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Alfadila et al., 2026; Aulia et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan aktif peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara individual, tetapi menggunakan dua kelas yang telah ada sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain quasi-experimental banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan pada kondisi pembelajaran yang nyata tanpa mengubah struktur kelas yang telah ditetapkan.

Tabel. 1 Desain Penilaian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O_1	X	O_2
O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* (sebelum perlakuan) kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pre-test* (sebelum perlakuan) kelompok kontrol

X = Treatment/perlakuan yang diberikan

O_2 = Nilai *post-test* (setelah perlakuan) kelompok eksperimen

O_4 = Nilai *post-test* (setelah perlakuan) kelompok kontrol

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 03 Sungai Rumbai, Kabupaten Dharmasraya, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 38 siswa kelas IV yang terdiri atas 19 siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penggunaan dua kelas yang telah terbentuk sesuai dengan karakteristik desain *Nonequivalent Control Group Design*, di mana penempatan peserta didik ke dalam kelompok tidak dilakukan secara acak.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar Pendidikan Pancasila berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji empiris kepada siswa dengan karakteristik yang setara. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,850, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional sesuai praktik yang biasa diterapkan di sekolah. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Selama proses pembelajaran, materi, alokasi waktu, dan tujuan pembelajaran disamakan pada kedua kelompok sehingga perbedaan hasil belajar diharapkan mencerminkan pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

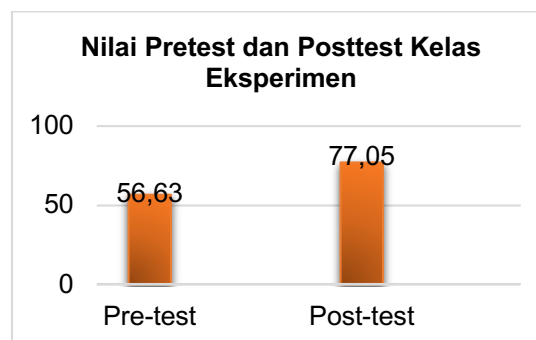
Data penelitian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 20. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta, serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan kesamaan varians antarkelompok. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples *t*-Test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Penggunaan rangkaian analisis tersebut sesuai dengan prosedur analisis pada penelitian quasi-experimental yang membandingkan dua kelompok independen dengan data berdistribusi normal dan varians yang homogen.

Hasil dan Pembahasan

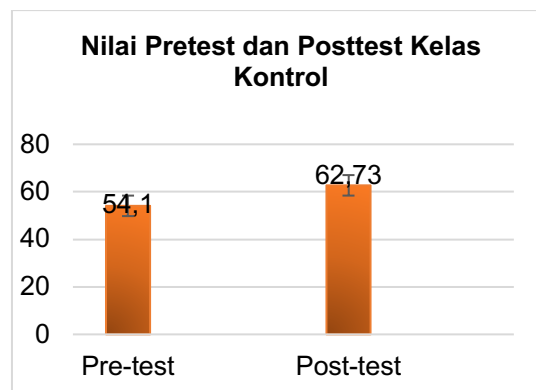
1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei hingga 3 Juni 2026 di kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai dengan melibatkan 38 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 19 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan hasil belajar pada kedua kelompok.

Gambar. 1 Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen



Gambar. 2 Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol



Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelompok relatif tidak berbeda. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,63 dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 24, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 54,10 dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 20. Nilai rata-rata kedua kelompok masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan masih tergolong rendah. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 77,05 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 44, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 62,73 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 36. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen mencapai 20,42 poin, sedangkan pada kelompok kontrol hanya sebesar 8,63 poin, sehingga secara deskriptif model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai

signifikansi pretest kelompok eksperimen sebesar 0,195, posttest kelompok eksperimen sebesar 0,227, pretest kelompok kontrol sebesar 0,118, dan posttest kelompok kontrol sebesar 0,139. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,268, yang juga lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen, sehingga seluruh asumsi yang diperlukan untuk analisis parametrik telah terpenuhi.

Setelah memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples *t*-Test terhadap nilai posttest kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan nilai $t = -2,703$ dengan $df = 36$, *mean difference* sebesar -14,316, dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,010. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai.

Tabel 2. Tests of Normality

Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	<i>Pretest</i> Eksperimen	,163	19	,200*	,933	19	,195
	<i>Posttest</i> Eksperimen	,156	19	,200*	,936	19	,227
	<i>Pretest</i> Kontrol	,203	19	,039	,921	19	,118
	<i>Posttest</i> Kontrol	,196	19	,052	,925	19	,139

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,264	1	36	,268
	Based on Median	1,209	1	36	,279
	Based on Median and with adjusted df	1,209	1	35,631	,279
	Based on trimmed mean	1,239	1	36	,273

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Pasangan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar (Eksperimen - Kontrol)	-14,316	-2,703	36	0,010

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai. Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen yang mencapai 77,05, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata 62,73. Selain itu, hasil uji Independent Samples *t*-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT dan peserta didik yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Teams Games Tournament* yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Melalui diskusi kelompok heterogen, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling bertukar ide, membantu teman memahami materi, serta membangun pengetahuan secara kolaboratif. Tahap permainan dan turnamen mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif karena keberhasilan

kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Karakteristik tersebut selaras dengan teori *cooperative learning* yang menekankan bahwa interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir, dan hasil belajar.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian (Aisya Imelia Putri et al., 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui peningkatan keaktifan belajar dan pemahaman konsep. Hasil uji hipotesis dalam penelitian tersebut menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, (Nafisa et al., 2025) juga menemukan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Prastiyo, 2024) yang melaporkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dari rata-rata 71,33 menjadi 84,68. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan termotivasi untuk memperoleh skor terbaik pada saat turnamen akademik. Temuan serupa dilaporkan oleh (Agusdianita et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan model TGT pada materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila berhasil meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, implementasi model TGT selama penelitian juga menunjukkan perubahan perilaku belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok sebelum mengikuti turnamen akademik. Situasi tersebut menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, dan sportivitas. Dengan demikian, model TGT memiliki potensi untuk mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagaimana diharapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Melalui perpaduan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan kepercayaan diri. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas serta berfokus pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang sekolah yang berbeda, atau mengkaji pengaruh model TGT terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai. Penerapan model TGT terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan hasil uji Independent Samples *t*-Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,010 ($< 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas belajar yang memadukan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran bagi guru Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih

luas, konteks sekolah yang berbeda, serta mengkaji efektivitas model TGT terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif.

Daftar Pustaka

- Agusdianita, N., Yuliarti, K. R., Mediana, V., Nurhasanah, N., Purnamasari, W., & Bela, M. D. P. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 4(1). <https://doi.org/10.37676/mude.v4i1.7503>
- Aisya Imelia Putri, N., Giri Prawiyogi, A., Alpian, Y., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Alfadila, U., Muhiom, Habibi, R. K., & Syafrudin, U. (2026). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Aulia, D. N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV DI SDN 09 CIPINANG BESAR UTARA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kolway, N. K., Gaite, T., & Rahaor, F. M. B. (2026). Team Games Tournament Cooperative Learning Model on the Understanding of Pancasila Values Students at Elementary School. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 5(2), 1306–1317. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v5i2.4582>
- Nafisa, A., Wibowo, S., Rinjani, A. D., & Arum Limpad Pangesti. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 152–169. <https://doi.org/10.32332/bbqtsw41>
- Prastiyo, F. (2024). Media Bola Pancasila dengan Team Games Tournament dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–86. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1304>
- Sukma, I., & Ismanati, C. (2026). The Effects of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on Collaborative Skills and IPAS' Learning Outcomes of Elementary School Students. *ELSE (Elementary School Education Journal)*.
- Supriandono, T. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.35184>
- Susilawati, W. O., Nurhalimah, N., & Efendi, R. (2025). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT(TGT) BERBANTU MEDIA CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*.