Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • July 2025 • 330 - 341
DOI:



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Alda Putri Utami[1] , Sartono[2]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negri Padang

Received: 03 Juli 2025 Accepted: 25 Juli 2025 Published: 30 Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif, pembelajaran masih bersifat konvensional dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitaif jenis *quasi eksperimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN Gugus II Kecamatan linggo Sari Baganti. Pengambilan sampel dilakukan dengan Teknik *purposive sampling* dengan hasil kelas V SDN 05 Muara Kandis kelas kontrol dan SDN 22 Muara Kandis sebagai kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas menggunakan model konvensional. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen rata-rata *pretsest* 51.11 sedangkan rata-rata *posttest* 75.44 dengan prsentase peningkatan sebesar 32,25% dari *pretest* ke *posttest*. Selain itu, selisih antara rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 12.49 dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol 66.95 dan rata-rata *posttest* eksperimen 75.44. Hal tersebut dibuktikan dari hasil Uji t yang menuntukkan nilai *Two-Sided p* < α 0,05 ($< 0{,}001 <$ 0,05) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan penejalasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD.

Kata kunci : Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Model TGT, Hasil Belajar

Abstract

This research is motivated by several obstacles in the learning process of Pancasila Education,

including the lack of use of innovative learning models, learning is still conventional and student learning outcomes in Pancasila Education are still low. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type on student learning outcomes in Pancasila education subjects in grade V of elementary school. This research is a quantitative study of the quasi-experimental design type with a nonequivalent control group design. The population in this study was all grade V of SDN Gugus II, Linggo Sari Baganti District. Sampling was carried out using a purposive sampling technique with the results of grade V of SDN 05 Muara Kandis as the control class and SDN 22 Muara Kandis as the experimental class. The sample in this study the experimental class used the Team Games Tournament (TGT) model while the class used the conventional model. Based on the results of data analysis, the average pretest and posttest of the experimental class were 51.11, while the average posttest was 75.44, with a percentage increase of 32.25% from pretest to posttest. In addition, the difference between the average posttest of the control class and the experimental class was 12.49, with the average posttest of the control class being 66.95 and the average posttest of the experiment being 75.44. This is evidenced by the results of the t-test which indicated a Two-Sided p value <α 0.05 (<0.001 <0.05), which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on this explanation, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) model has a significant effect on student learning outcomes in the Pancasila education subject in grade V of elementary school.

Keywords : Pancasila Education Learning, TGT Model, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah Mata pelajaran yang digunakan di kelas mulai tahun pelajaran 2022–2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN(Fatimah et al., 2023). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya membentuk karakter siswa yang kompeten dan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui Profil Pelajar Pancasila (Ladiva, 2024). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Menurut Mufidah & Tirtoni (2023), Pendidikan Pancasila adalah pelajaran penting yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) karena mengajarkan tentang tingkah laku, budi pekerti, dan kedisiplinan peserta didik agar sesuai dengan menggunakan norma, adat, dan aturan yang ada dan berlaku (Prameswari & Rahmatina, 2024). Jika peserta tidak bergerak aktif dalam pembelajaran hanya mendengarkan guru menjelaskan materi dan tidak duduk diam ditempat, kemungkinan peserta didik tidak akan memahami penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru, merasa bosan dan kurang bersemagat dalam belajar sehingga dapat membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai serta menurunkan hasil belajar peserta didik (Zulfira et al., 2019).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapatkan pegajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi et al., 2023). Hasil belajar dapat berupa angka atau poin yang dinyatakan oleh guru untuk melihat hasil kegiatan

pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik (Mustamiroh et al., 2023). Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik (Yandi et al., 2023).

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik (Mustamiroh et al., 2023). Hasil belajar yaitu sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik (Novia et al., 2022) Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak selalu baik dan sesuai yang diharapkan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru dalam masih bersifat konvesional, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah bosan dan kurang semanagat terhadap pembelajaran yang disampaikan, Sehingga pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan guru kurang maksimal. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, maka hasil belajar peserta didik juga kurang baik (Arrasyid et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V SD gugus II kecamatan Linggo Sari Baganti, ditemukan bahwa sebagian guru sudah mengenal dan pernah mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**,** namun penggunaannya masih sangat jarang dan belum menjadi metode utama dalam proses belajar mengajar. Mayoritas guru di kelima sekolah tersebut masih mengandalkan model konvensional, dengan pola ceramah dan pengerjaan soal yang berpatokan pada Lembar Kerja Siswa (LKS)**.** Penggunaan TGT umumnya terkendala oleh keterbatasan waktu, jumlah peserta didik yang besar, serta kurangnya pelatihan dan dukungan dari sekolah. Meski begitu, terdapat beberapa guru yang menunjukkan inisiatif untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kooperatif, Meskipun belum dilakukan secara konsisten di seluruh kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya pendampingan dan pelatihan

agar model pembelajaran inovatif seperti TGT dapat diimplementasikan secara lebih luas dan efektif di gugus sekolah tersebut.

Berkaitan dengan permasalahan yang menyebabkan munculnya masalah yang telah disebutkan, dapat mengerucut pada faktor pemilihan model pembelajaran yang lebih baik. Menurut (Mustamiroh et al., 2023), model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap lebih baik. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga tidak ada pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan membosankan. Menurut (Fajri et al., 2024), model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik dalam bekerja sama atau tutor sebaya dalam pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (games). Peserta didik pada pembelajaran ini dituntut aktif serta mampu untuk bekerjasama dengan temannya. Manfaat yang akan didapat pada penerapan model TGT adalah menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan sikap menghargai, dan meningkatkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik. Menurut Mustamiroh et al., (2023), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka timbul permasalahan, apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 22 Muara Kandis dan peserta didik kelas V SDN 05 Muara Kandis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila? Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila ? Berdasarkan masalah yang dirumuskan, maka tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD.

METODE

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan angka-angka dan analisis statistik. Menurut Artikuno (2014), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dominan menggunakan angka yang dimulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang telah dikumpulkan dan penampilan hasilnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), jenis penelitian eksperimen dapat

digunakan untuk mengetahui variabel independent (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Menurut Sugiyono (2019), *quasi eksperimen* merupakan penelitian dengan kelompok kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk dari jenis penelitian *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019), *nonequivalent control group design* merupakan penelitian yang hampir sama dengan *pretest-posttest* kontol group Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Untuk mengetahui keadaan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Kemudian kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol menggunakan model Konvensional.

Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan Teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019) "*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah SDN 22 Muara Kandis sebagai kelas eksperimen dan SDN 05 Muara Kandis sebagai kelas kontrol. Intstrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument tertulis dalam bentuk tes objektif atau pilihan ganda dengan 4 alternatif pilihan jawaban (a,b,c dan d) dimana soal dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V SD ($\mu_{1=}\mu_2$).

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V SD ($\mu_{1\neq}\mu_2$).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai rata-rata pretest kelas kontrol 56.25 dan nilai rata-rata posttest 62.25 dengan peningkatan 10,64 % sedangkan nilai pretest kelas eksprimen 51.25 dan nilai posttest 62.95 dengan peningatan 32,25%. Selanjutnya hasil uj prasyarat yaitu.

a. Analisis Data Prestest -Posttest Kelas Kontrol

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	.147	20	.200*	.951	20	.383
	Posttest Kelas Kontrol	.148	20	.200*	.954	20	.428

Berdasarkan hasil normalitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai pretest 0,383 dan posttest 0,428 signifikansi $> \alpha(0{,}05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan *Pretsest* dan *Posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.630	1	38	.432
	Based on Median	.727	1	38	.399
	Based on Median and with adjusted df	.727	1	35.057	.400
	Based on trimmed mean	.727	1	38	.399

Berdasarkan uji homogen diatas, terlihat dari nilai signifikansi 0,432 $> \alpha(0{,}05)$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Paramtrik (Uji t)

Tabel 3. Uji t *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.630	.432	-2.539	38	.008	.015	-6.700	2.639	-12.043	-1.357
	Equal variances not assumed			-2.539	35.387	.008	.016	-6.700	2.639	-12.056	-1.344

Berdasarkan uji parametrik (Uji t) diatas, terlihat bahwa signifikansi $< \alpha(0{,}05)$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata antara *Pretset* dan Posttest kelas *kontrol*. Adapun rata-rata *Prstest*

dan *Posttest* kelas kontrol SDN 05 Muara Kandis mengalami peningkatan 10,64% untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

b. Analisis Data Pretest-posttest Kelas Eksperimen

1. Uji Normalitas

Table 4. Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Eksperimen	.236	18	.009	.917	18	.113
	Posttest Kelas Eksperimen	.198	18	.059	.924	18	.153

Berdasarkan hasil normalitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai pretest kelas eksperimen 0,113 dan posttest 0,153 signifikansi $> \alpha(0{,}05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Table 5. Uji Homogenitas *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.194	1	34	.282
	Based on Median	.562	1	34	.459
	Based on Median and with adjusted df	.562	1	29.156	.460
	Based on trimmed mean	1.117	1	34	.298

Berdasarkan uji homogen diatas, terlihat dari nilai signifikansi 0,282 $> \alpha(0{,}05)$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Parametrik (Uji t)

Table 6. Uji t *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance		Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.194	.282	-7.207	34	<.001	<.001	-24.333	3.376	-31.195	-17.472
	Equal variances not assumed			-7.207	31.083	<.001	<.001	-24.333	3.376	-31.219	-17.448

Berdasarkan uji parametrik (Uji t) diatas, terlihat bahwa signifikansi $< \alpha(0{,}05)$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata antara *Pretset* dan *Posttest* kelas eksperimen.

c. Analisis Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Uji Normalitas

Tabel 7. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest Kelas Kontrol	.148	20	.200*	.954	20	.428
	Posttest Kelas Eksperimen	.198	18	.059	.924	18	.153

Berdasarkan hasil normalitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai pretest 0,425 dan posttest 0,153 signifikansi $> \alpha(0{,}05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan hasil nilai *Posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 8. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of VariaUnce

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.498	1	36	.485
	Based on Median	.168	1	36	.684
	Based on Median and with adjusted df	.168	1	32.061	.684
	Based on trimmed mean	.417	1	36	.523

Berdasarkan uji homogen diatas, terlihat nilai signifikansi 0,485 $> \alpha(0{,}05)$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Parametrk (Uji t)

Tabel 9. Uji t *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance		Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.498	.485	-3.666	36	<.001	<.001	-12.494	3.408	-19.406	-5.582
	Equal variances not assumed			-3.626	32.842	<.001	<.001	-12.494	3.446	-19.507	-5.482

Berdasarkan uji parametrik (Uji t) diatas, terlihat nilai *Two-Sided p* < α 0,05 ($< 0{,}001 < 0{,}05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan rerata antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\mu_{1 \neq} \mu_2$). Dengan demikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD.

Table 10. Uji t Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Rata-rata *Posttes* Kelas Kontrol	Rata-rata *Posttest* Kelas Eksperimen
62.95	75.44
12.49	

PEMBAHASAN

Hasil analisis penelitian diatas menunjukkan rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih kecil dari rata-rata *posttest* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun model pembelajaran konvensional dianggap kurang baik di kalangan peneliti namun faktanya model konvesional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 05 Muara Kandis pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong dilingkungan sekitar. Hal tersebut senada dengan Indah Novitasari (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan pendidik dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran dengan berceramah. Meskipun banyak terdapat kekurangan, model pembelajaran konvensional ini masih diperlukan mengingat model ini cukup efektif dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik pada awal-awal kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan penilaian yang memuaskan. Sejalan dengan itu Handayani et al., (2021) menyatakan bahwa Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran

konvensional dapat dilakukan dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik meskipun pembelajaran tetap berorientasi pada guru, serta memberikan kesempatan lebih kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Selain itu, guru hendaknya memanfaatkan media belajar yang kreatif serta terus memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan akademiknya

Hasil analisis rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih kecil dari rata-rata *posttest* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 22 Muara Kandis pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong dilingkungan sekitar. Senada dengan itu Kurniawan (2019) menyatakan model *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik sehingga pendidik dapat menerapkannya sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil analisis rata-rata *posttest* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terhapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD. Hal tersebut senada dengan (Melindawati, 2021) menyatakan bahwa Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dikelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dapat dipahami bahwa kedua model tersebut memiliki pengaruh yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar, ini dikarenakan model pembelajaran TGT dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaraan kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tounament* (TGT) lebih baik didandingkan model konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi gotong royong dilingkungan sekitar memberikan pengaruh yang signifikan untuk mehningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil Uji t yang menuntukkan nilai *Two-Sided* $p < \alpha$ 0,05 ($<$ 0,001 $<$ 0,05) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen rata-rata *pretsest* 51.11 sedangkan rata-rata *posttest* 75.44 dengan prsentase peningkatan sebesar 32,25% dari *pretest* ke *posttest*. Selain itu, selisih antara rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 12.49 dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol 66.95 dan rata-rata *posttest* eksperimen 75.44. Berdasarkan penejalasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD.

REFERENSI

Arrasyid, H., Wapa, A., & Pratiw, D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperstif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *2*(1), 153. https://doi.org/10.36841/consilium.v2i1.1612

Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *3*(1), 784–793.

Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, *2*(3), 131. https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6330

Indah Novitasari. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *3*(1), 49–60. https://doi.org/10.36456/p.v3i1.7257

Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, *3*(1), 23. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280

Lombok, P. (2024). *3 1,2,3*. *4*(1), 155–164.

Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *5*(1), 55. https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050

Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 MUARO JAMBI. *Academy of Education Journal*, *14*(2), 1469–1476. https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116

Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, *1*(1), 1–10.

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya MembentukKarakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *9*(1), 33–41.

Prameswari, A. A., & Rahmatina, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning di Kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *Alsys*, *4*(4), 418–426. https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3438

Sugiyono. (2019). *Metode Pebelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, *5*(3), 273–285. https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418