

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SDN 2 LEMBONGAN

Oleh

Ayu Kusuma Dewi<sup>1</sup>, Kadek Aria Prima Dewi<sup>2</sup>, Ni Kadek Supadmini<sup>3</sup>  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ayukusumadewi585@gmail.com](mailto:ayukusumadewi585@gmail.com)<sup>1</sup>, [primadewipf@uhnsugriwa.ac.id](mailto:primadewipf@uhnsugriwa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[supadmini@uhnsugriwa.ac.id](mailto:supadmini@uhnsugriwa.ac.id)<sup>3</sup>

Diterima 1 April 2025, direvisi 16 April 2025, diterbitkan 1 April 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas III SDN 2 Lembongan. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest, lembar observasi, wawancara, serta angket kepuasan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 58,2 (pretest) menjadi 82,3 (posttest). Model TGT juga meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, TGT efektif dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament*, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, hak dan kewajiban

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) on the learning outcomes of third-grade students in the Pancasila Education subject, particularly the topic of rights and obligations. This research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 32 third-grade students of SDN 2 Lembongan. The instruments used included pretest and posttest assessments, observation sheets, interviews, and a student satisfaction questionnaire. The results showed a significant increase in the students' average scores from 58.2 (pretest) to 82.3 (posttest). The TGT model also enhanced students' active engagement, learning motivation, and social skills. Therefore, TGT is effective and recommended for use in Pancasila Education learning.

**Keywords:** *Teams Games Tournament*, learning outcomes, Pancasila Education, rights and obligations

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan lahir generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Dalam pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara, serta membentuk kesadaran siswa akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Antari & De Liska, 2020).

Namun dalam pelaksanaannya pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan, seperti hak dan kewajiban, karena pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif. Guru sering kali masih menggunakan metode ceramah yang cenderung satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi akademik mereka (Mugiyatmi, 2023).

Di SDN 2 Lembongan, khususnya di kelas III, fenomena ini juga terjadi. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya keterlibatan siswa ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya penggunaan media yang menarik, serta keterbatasan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran ini masih di bawah standar yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar

siswa adalah metode Teams Games Tournament (TGT). Metode ini berbasis pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih aktif dalam belajar, bekerja sama dengan teman sebaya, serta termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa dalam materi hak dan kewajiban di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 2 Lembongan.

## **II. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Lembongan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi kelas, angket untuk siswa dan guru, serta instrumen tes pre- test dan post-test guna mengukur peningkatan pemahaman siswa. Bahan penelitian mencakup silabus, bahan ajar Pendidikan Pancasila, serta media pembelajaran interaktif yang mendukung penerapan metode TGT.

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pengumpulan data awal melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah data awal dikumpulkan, dilakukan pembelajaran dengan metode TGT selama beberapa pertemuan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 2 Lembongan yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas ini merupakan satu-satunya kelas III di sekolah tersebut. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar (berisi 10 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya), lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, panduan wawancara terbuka terhadap guru dan beberapa

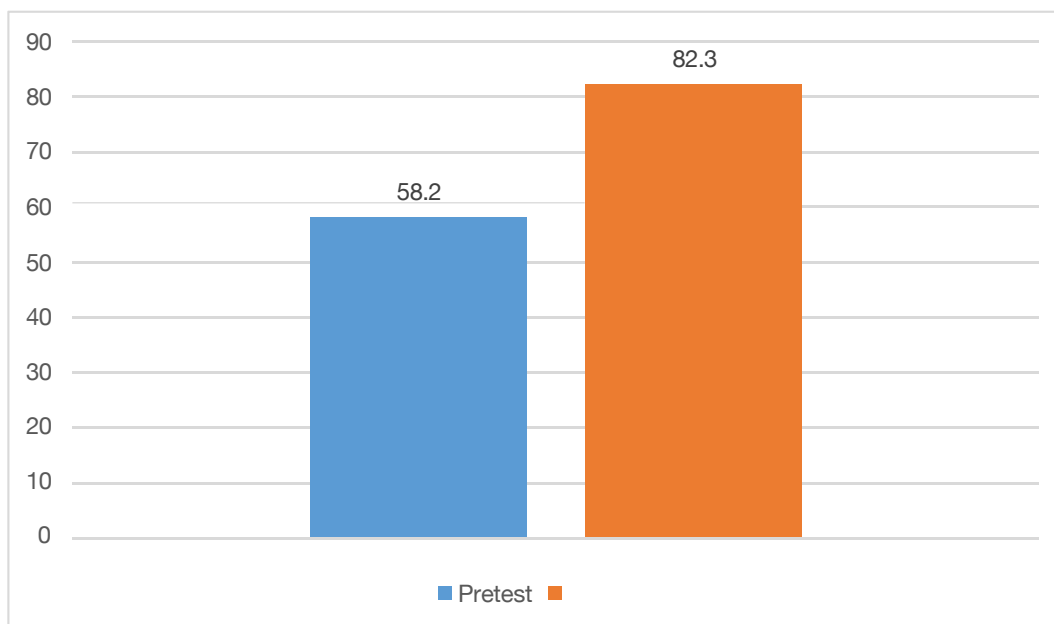
siswa terpilih, serta angket kepuasan siswa untuk mengetahui respon terhadap model TGT.

Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap: tahap awal (pretest dan observasi pembelajaran awal), tahap perlakuan (penerapan model TGT selama empat kali pertemuan), dan tahap akhir (posttest, observasi lanjutan, wawancara, dan angket). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas dengan Levene's test, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pretest yang dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), diperoleh rata-rata nilai sebesar 58,2. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 70. Nilai ini mencerminkan kemampuan awal siswa yang masih rendah dalam memahami materi Pendidikan Pancasila khususnya mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran sebelumnya yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, tanpa adanya interaksi yang bermakna.

Setelah diterapkan model pembelajaran TGT selama empat kali pertemuan, dilakukan posttest untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 82,3 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95. Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 24,1 poin. Peningkatan yang cukup tinggi ini mengindikasikan bahwa model TGT mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena pendekatan ini menekankan pembelajaran aktif, diskusi kelompok, dan kompetisi akademik yang menyenangkan.



**Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest**

Secara visual, perbedaan nilai pretest dan posttest sangat jelas terlihat, di mana hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman aktif dalam belajar (Piaget dalam Slavin, 2005). Dalam hal ini, TGT menyediakan konteks belajar yang memfasilitasi siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui diskusi kelompok dan turnamen akademik.

Selain data kuantitatif berupa nilai tes, hasil observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku belajar siswa. Siswa yang semula pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan meningkat drastis, terlihat dari keaktifan mereka dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam turnamen, serta respon positif terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Guru juga mengamati bahwa siswa lebih cepat memahami materi ketika disampaikan melalui pendekatan permainan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru kelas III memperkuat temuan observasi. Guru menyatakan bahwa penggunaan model TGT memberikan nuansa baru dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang semula monoton dan membosankan

menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Guru menyampaikan bahwa siswa yang biasanya malu dan tertutup, kini mulai aktif dan percaya diri dalam berinteraksi. Adanya elemen permainan dan skor kompetisi memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berprestasi. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah mampu menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahamannya.

Wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi dalam pembelajaran menggunakan model TGT. Mereka menyebutkan bahwa belajar menjadi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan dan kerja kelompok, sehingga tidak terasa seperti belajar formal. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan kompetisi sehat mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Slavin, 2005).

Hasil angket kepuasan yang dibagikan kepada siswa pun mendukung data observasi dan wawancara. Rata-rata skor angket menunjukkan angka di atas 90 untuk hampir seluruh indikator, seperti kesenangan saat belajar (92), pemahaman materi (88), kerja sama kelompok (91), antusiasme (94), dan kepuasan keseluruhan (90). Angka ini mengindikasikan bahwa siswa merasa puas dan terbantu dengan penggunaan model TGT.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Lembongan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan nilai posttest yang signifikan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Astuti et al. (2022), Eka (2021), dan Amalia (2024) yang juga menyimpulkan bahwa TGT meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif sekaligus membentuk karakter sosial mereka.

Model TGT secara nyata menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, sportivitas, dan saling menghargai antar siswa. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, nilai-nilai ini sangat penting untuk ditanamkan sejak dini agar siswa dapat memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, TGT bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi

juga mendukung tujuan pendidikan karakter yang menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka.

Di samping itu, TGT memberikan ruang bagi semua siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, termasuk siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang hingga rendah. Pembelajaran melalui turnamen memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk tampil dan menyumbangkan kemampuan terbaiknya untuk kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip inklusif dalam pendidikan yang mengakomodasi perbedaan individu (Nasution, 2024).

Dengan melihat keseluruhan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model TGT sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada tingkat sekolah dasar. Strategi ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap dan nilai sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

#### **IV. SIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 2 Lembongan. Model ini tidak hanya berdampak pada peningkatan capaian kognitif siswa, tetapi juga secara simultan mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang menyenangkan melalui permainan dan kompetisi sehat, TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, mudah memahami konsep yang diajarkan, serta menunjukkan peningkatan hasil evaluasi pembelajaran secara signifikan.

Selain aspek kognitif, penerapan model TGT juga membentuk berbagai sikap positif dalam diri siswa, seperti kolaborasi, sportivitas, dan semangat belajar. Interaksi antaranggota kelompok mendorong siswa untuk saling bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter kebangsaan sejak dini. Oleh karena itu, disarankan agar guru

mempertimbangkan model TGT sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, tidak hanya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi juga dalam pembelajaran tematik lainnya, guna mewujudkan proses belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aje, A. U. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (tgt). Cv. Azka Pustaka.
- Antari, L. P. S., & De Liska, L. (2020). Implementasi nilai nilai pancasila dalam penguatan karakter bangsa. *Widyadari*, 21(2), 676–687.
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Tsaqofah*, 4(2), 576–586. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805.
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., & Astuti, N. F. (2023). Platform Belajar Aktif: “Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif.” *Cahaya Ghani Recovery*.
- Mustafida, F. (2013). Kajian media pembelajaran berdasarkan kecenderungan gaya belajar peserta didik SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20.
- Ningsih, R. P., & Ristontowi, R. (2024). Penggunaan Teka-Teki Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Di Kelas IV. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 660–665.
- Nurhidaya, A. R., Naba, A. H., Ruswiyani, E., & Nirwana, N. (2024). Implementasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Eksperimen Lilin Uap Di Raudhatul Athfal. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(2), 321–328.

- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Widjajanti, D. B. (2008). Strategi pembelajaran kolaboratif berbasis masalah. *Semnas Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://eprints.uny.ac.id/6910/1/P-8%20Pendidikan>, 20