

Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Berbeda Itu Indah di Sekolah Dasar

Nurul Qomariah^{1*}, Eva Oktaviana²

¹SD Negeri Napal Licin Ulu Rawas, Musi Rawas Utara, Sumatera Selatan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*nurulqomariah08@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan keterlibatan, kolaborasi, dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa, terdiri atas 11 laki-laki dan 7 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 63,00 pada pra siklus menjadi 73,00 pada siklus I dan 85,00 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 33,33% menjadi 61,11% dan 83,33%. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok dapat mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus memperkuat partisipasi dan kerja sama siswa. Dengan demikian, TGT menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Diseminarkan pada sesi paralel: 12 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia memiliki keberagaman suku, agama, bahasa, budaya, dan kebiasaan. Perbedaan tersebut merupakan kekayaan bangsa yang perlu dijaga melalui sikap saling menghormati (Lintang & Najicha, 2022). Namun, keberagaman juga dapat menimbulkan kesalahpahaman apabila tidak disertai sikap toleransi. Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak sekolah dasar (Aulia & Rahmawati, 2026). Pendidikan Pancasila berperan membentuk siswa agar mampu menerima perbedaan, bekerja sama, dan hidup berdampingan secara harmonis. Pembelajaran ini perlu memberikan pengalaman nyata agar siswa tidak hanya memahami nilai Pancasila secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Jayadi & Winata, 2025).

Salah satu materi Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar adalah “Berbeda Itu Indah”. Materi ini mengajarkan siswa untuk mengenali dan menghargai perbedaan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa perlu memahami bahwa setiap orang memiliki karakter, kemampuan, dan

kebiasaan yang berbeda. Pemahaman tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan diskusi, permainan, dan kerja kelompok (Maida, Paksi, Puspita, & Wicaksono, 2025). Dengan demikian, siswa dapat belajar menghargai pendapat teman sekaligus memahami pentingnya hidup rukun dalam keberagaman.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan konkret dan menyenangkan (Pebriyanti & Badilla, 2023). Siswa akan lebih mudah memahami materi apabila terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dapat membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Pemilihan model yang tepat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Singh, 2025).

Berdasarkan observasi awal di kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas tahun ajaran 2025/2026, hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” masih rendah. Dari 18 siswa, hanya 6 siswa atau 33,33% yang mencapai KKTP sebesar 75. Sebanyak 12 siswa atau 66,67% belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 63,00. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu diperbaiki agar lebih efektif dan mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa belum terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru dan belum terbiasa berdiskusi secara aktif. Sebagian siswa masih kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Keunikan kondisi kelas ini terletak pada kebutuhan siswa untuk belajar menghargai perbedaan melalui pengalaman langsung. Materi yang dipelajari sebenarnya sangat dekat dengan interaksi sehari-hari antarsiswa. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu memberikan ruang bagi mereka untuk bekerja sama, berbagi pendapat, dan saling membantu.

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok (Fenezia & Armianti, 2025). Melalui model ini, siswa dapat mempelajari materi bersama teman sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif, berani menjawab pertanyaan, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya (Hartono, 2024). Model *TGT* juga sesuai dengan materi “Berbeda Itu Indah” karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menerima perbedaan kemampuan dan pendapat. Dengan demikian, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih menarik sekaligus mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas tahun ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Semathong, 2023). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas dengan melibatkan 18 siswa, terdiri atas 11 laki-laki dan 7 perempuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Berbeda Itu Indah”.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa selama kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data pelaksanaan tindakan dan hasil belajar siswa (Faiz, Putra, & Nugraha, 2022).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Mengidentifikasi keberagaman di lingkungan sekitar	Siswa dapat menyebutkan contoh perbedaan karakteristik individu	C1 (Mengingat)	Pilihan ganda	1, 2
Menjelaskan makna keberagaman	Siswa dapat menjelaskan arti keberagaman dalam kehidupan sehari-hari	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	3, 4
Mengidentifikasi sikap menghargai perbedaan	Siswa dapat menentukan perilaku yang menunjukkan sikap menghormati teman	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	5, 6
Menerapkan sikap toleransi	Siswa dapat memilih tindakan yang tepat ketika menghadapi perbedaan pendapat	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	7, 8
Menganalisis permasalahan keberagaman	Siswa dapat menentukan solusi atas konflik sederhana akibat perbedaan	C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda	9, 10
Menjelaskan manfaat hidup rukun	Siswa dapat menguraikan manfaat menghargai perbedaan	C2 (Memahami)	Isian singkat	11, 12
Menerapkan perilaku menghargai keberagaman	Siswa dapat memberikan contoh tindakan menghormati teman di sekolah	C3 (Menerapkan)	Isian singkat	13, 14
Menyelesaikan masalah dalam keberagaman	Siswa dapat menjelaskan solusi ketika terjadi perselisihan karena perbedaan	C4 (Menganalisis)	Isian singkat	15

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75. Persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai KKTP dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%.

Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi pada setiap siklus untuk mengetahui perubahan keterlibatan siswa selama pembelajaran *TGT*. Hasil analisis pada tahap refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Keberhasilan tindakan ditinjau berdasarkan peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Pelaksanaan pra-siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” sebelum diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil evaluasi awal terhadap 18 siswa kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 63,00. Dari keseluruhan siswa, hanya 6 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 12 siswa (66,67%) belum mencapai ketuntasan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam mengenali bentuk keberagaman dan menentukan perilaku yang tepat untuk menghargai perbedaan. Hasil pra-siklus ini menjadi dasar pelaksanaan tindakan melalui model *TGT* agar pembelajaran lebih interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, dan membantu mereka memahami materi melalui kerja sama serta permainan akademik.

Tabel 2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Pra-Siklus

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah seluruh siswa	18
2	KKTP	75
3	Nilai rata-rata kelas	63,00
4	Siswa mencapai KKTP	6 siswa
5	Persentase ketuntasan	33,33%
6	Siswa belum mencapai KKTP	12 siswa
7	Persentase belum tuntas	66,67%

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* yang meliputi kegiatan penyampaian materi, pembentukan kelompok, diskusi, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi “Berbeda Itu Indah” bersama anggota kelompok sebelum menjawab pertanyaan dalam permainan dan turnamen.

Hasil evaluasi setelah tindakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra-siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 63,00

menjadi 73,00, sedangkan jumlah siswa yang mencapai KKTP bertambah dari 6 menjadi 11 siswa. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 33,33% menjadi 61,11%. Meskipun demikian, hasil tersebut belum menunjukkan ketercapaian yang merata karena masih terdapat 7 siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, pelaksanaan siklus I perlu dievaluasi untuk mengidentifikasi aspek pembelajaran yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siklus I

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah seluruh siswa	18
2	KKTP	75
3	Nilai rata-rata kelas	73,00
4	Siswa mencapai KKTP	11 siswa
5	Persentase ketuntasan	61,11%
6	Siswa belum mencapai KKTP	7 siswa
7	Persentase belum tuntas	38,89%

Peningkatan pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran melalui TGT mulai memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar informasi dan membantu teman memahami materi, sedangkan permainan akademik dan turnamen menciptakan tantangan yang mendorong siswa untuk mengingat serta menerapkan pengetahuan. Namun, ketuntasan yang baru mencapai 61,11% menunjukkan bahwa sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan secara tepat. Kondisi tersebut menjadi dasar refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terutama melalui penguatan pemahaman materi, pemerataan partisipasi anggota kelompok, dan pemberian bimbingan kepada siswa yang belum mencapai KKTP.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I. Pembelajaran tetap menggunakan model *TGT* dengan perbaikan pada proses pendampingan kelompok, penguatan pemahaman materi, serta pemberian kesempatan yang lebih merata kepada siswa untuk berpartisipasi dalam permainan dan turnamen. Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Nilai rata-rata kelas mencapai 85,00, dengan 15 dari 18 siswa berhasil mencapai KKTP sebesar 75. Persentase ketuntasan meningkat menjadi 83,33%, sedangkan 3 siswa atau 16,67% masih belum mencapai ketuntasan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *TGT* secara bertahap mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa pada materi “Berbeda Itu Indah”. Peningkatan ini juga memperlihatkan bahwa kegiatan belajar yang memadukan kerja sama, permainan, dan turnamen dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik.

Tabel 4. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siklus II

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah seluruh siswa	18

2	KKTP	75
3	Nilai rata-rata kelas	85,00
4	Siswa mencapai KKTP	15 siswa
5	Persentase ketuntasan	83,33%
6	Siswa belum mencapai KKTP	3 siswa
7	Persentase belum tuntas	16,67%

Hasil siklus II memperlihatkan bahwa perbaikan pembelajaran setelah refleksi siklus I berkaitan dengan meningkatnya pencapaian siswa. Penguatan materi membantu siswa memahami konsep keberagaman, sedangkan pendampingan kelompok memberi ruang bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk memperoleh bantuan dari guru maupun teman. Permainan akademik dan turnamen juga menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahamannya dalam suasana yang lebih menarik.

Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,00 dan ketuntasan mencapai 83,33%, dibandingkan dengan ketuntasan siklus I sebesar 61,11%. Dengan demikian, penerapan model *TGT* menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah”. Namun, karena masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKTP, hasil tersebut tetap perlu dipahami sebagai peningkatan kelas secara keseluruhan, bukan keberhasilan yang telah merata pada seluruh siswa.

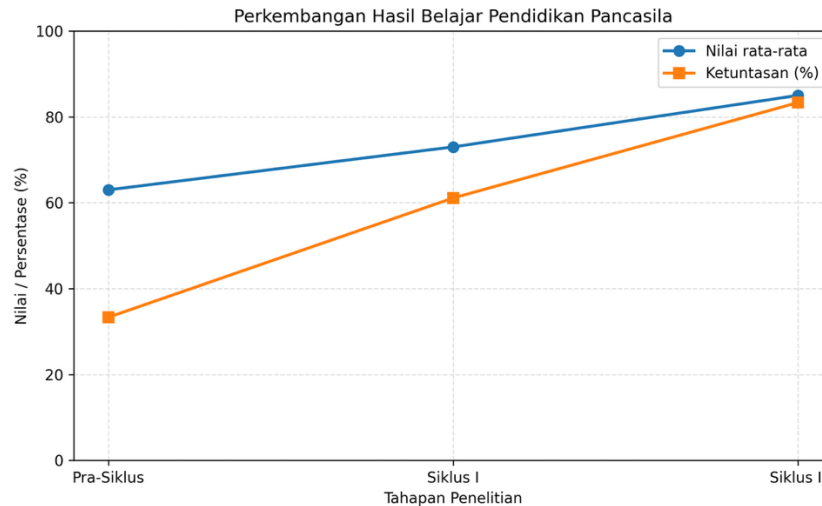
Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kelas mencapai 63,00 dengan ketuntasan 33,33%. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73,00 dan ketuntasan mencapai 61,11%.

Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,00 dengan ketuntasan sebesar 83,33%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat 22 poin, sedangkan persentase ketuntasan meningkat 50 poin persentase dari pra-siklus hingga siklus II. Perkembangan ini menunjukkan bahwa penerapan *TGT* memberikan hasil positif terhadap pencapaian belajar siswa, meskipun belum seluruh siswa mencapai KKTP.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Tahapan	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Ketuntasan
Pra-siklus	63,00	6	12	33,33%
Siklus I	73,00	11	7	61,11%
Siklus II	85,00	15	3	83,33%



Grafik 1. Perkembangan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Peningkatan hasil belajar pada siklus I terjadi karena model *TGT* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru (Dhiya'Ulhaq, Rondli, & Setiawaty, 2025). Melalui diskusi kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk membicarakan materi, bertukar jawaban, dan memperbaiki pemahaman sebelum mengikuti permainan akademik (Tahir & Arbiyanti, 2025). Kegiatan tersebut membantu siswa mengolah informasi secara lebih aktif daripada sekadar mendengarkan penjelasan. Pertanyaan dalam permainan juga mendorong siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Agustina, Sabrina, Aiman, Adiansha, & Nurgufriani, 2025). Perubahan proses pembelajaran ini dapat menjelaskan meningkatnya nilai rata-rata dari 63,00 pada pra-siklus menjadi 73,00 pada siklus I.

Unsur permainan dalam *TGT* turut mendukung peningkatan hasil belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sekolah dasar (Ningsih, Sari, & Prasetyo, 2025). Materi "Berbeda Itu Indah" memuat konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti perbedaan kebiasaan, karakteristik, dan pendapat antarteman. Ketika materi disajikan melalui pertanyaan dan permainan akademik, siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang mereka kenal (Ridwan, Prestiadi, & Satriyo, 2026). Proses tersebut membantu pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk mempertahankan perhatian dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai (Agistyawangsa, Wibawa, & Simamora, 2024).

Kerja sama kelompok juga menjadi salah satu faktor yang dapat menjelaskan peningkatan hasil belajar. Dalam kegiatan kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dan memperoleh penjelasan dari teman dengan bahasa yang lebih mudah dipahami (Alzubi, Nazim, & Ahamad, 2024). Siswa yang telah memahami materi dapat membantu anggota kelompok yang masih mengalami kesulitan. Interaksi tersebut memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan sekaligus melatih tanggung jawab bersama (Zalli, 2024). Pada materi keberagaman, proses ini memiliki arti penting karena siswa tidak hanya mempelajari konsep menghargai perbedaan, tetapi juga berlatih mendengarkan pendapat dan bekerja sama dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda.

Meskipun hasil belajar meningkat pada siklus I, ketuntasan baru mencapai 61,11%, sehingga masih terdapat tujuh siswa yang belum mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran baru belum secara langsung menjamin pemahaman yang merata. Perbedaan kemampuan awal, tingkat pemahaman, keberanian menjawab, dan keterlibatan selama kegiatan dapat memengaruhi hasil yang diperoleh setiap siswa. Oleh karena itu, hasil siklus I menjadi dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Peningkatan pada siklus II dapat dijelaskan melalui adanya perbaikan tindakan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya. Penguatan materi dan pendampingan selama pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk memperjelas pemahaman sebelum mengikuti kegiatan permainan dan turnamen (Muttaqien, Suprijono, Purnomo, & AP, 2021). Pemerataan partisipasi juga penting agar siswa yang kurang percaya diri tidak hanya bergantung pada jawaban teman kelompoknya. Ketika siswa diberi kesempatan untuk berlatih, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan, mereka memiliki lebih banyak peluang untuk mengidentifikasi kesalahan serta memperbaiki pemahamannya (Masyitoh & Safmi, 2024). Perubahan tersebut sejalan dengan kenaikan nilai rata-rata menjadi 85,00 dan peningkatan ketuntasan menjadi 83,33% pada siklus II.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa *TGT* berpotensi mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui kombinasi diskusi, permainan akademik, dan turnamen. Model ini tidak hanya menyediakan kesempatan untuk menguasai materi, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk belajar berinteraksi, menyampaikan pendapat, dan menghargai kontribusi anggota kelompok. Namun, hasil penelitian perlu ditafsirkan sesuai dengan konteks pelaksanaannya, yaitu satu kelas yang terdiri atas 18 siswa. Selain itu, masih terdapat tiga siswa yang belum mencapai KKTP pada siklus II. Dengan demikian, guru tetap perlu memberikan tindak lanjut sesuai kebutuhan siswa agar peningkatan hasil belajar dapat berlangsung lebih merata.

SIMPULAN

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Berbeda Itu Indah” di kelas III B SDN Napallicin Ulu Rawas tahun ajaran 2025/2026. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata kelas yang berubah dari 63,00 pada pra-siklus menjadi 73,00 pada siklus I dan 85,00 pada siklus II. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 33,33% menjadi 61,11%, kemudian mencapai 83,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen memberikan peluang bagi siswa untuk memahami materi secara lebih aktif dan menarik.

Keberhasilan penerapan *TGT* didukung oleh kegiatan belajar yang mendorong diskusi, pertukaran pengetahuan, partisipasi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Perbaikan tindakan dari siklus I ke siklus II juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pemahaman dan terlibat lebih merata dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat tiga siswa yang belum mencapai KKTP sebesar 75 sehingga diperlukan pendampingan lanjutan sesuai kebutuhan masing-masing. Guru dapat menggunakan *TGT* sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tetap memperhatikan

perbedaan kemampuan siswa dan memastikan seluruh anggota kelompok memperoleh kesempatan belajar yang setara.

REFERENSI

- Agistyawangsa, I. P., Wibawa, I. M. C., & Simamora, A. H. (2024). The Effect of the Team Game Tournament Cooperative Learning Model on Civic Education Learning Outcomes. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(3), 501-510. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91278>
- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31-37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>
- Alzubi, A. A., Nazim, M., & Ahamad, J. (2024). Examining the effect of a collaborative learning intervention on EFL students' English learning and social interaction. *Journal of Pedagogical Research*, 8(2), 26-46. <https://doi.org/10.33902/JPR.202425541>
- Aulia, J., & Rahmawati, R. (2026). Strategi Membangun Harmoni Sosial dalam Keragaman Agama dan Budaya di Indonesia. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, 2(3), 2775-2784.
- Dhiya'Ulhaq, J., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall pada siswa kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439-1451. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3861>
- Fenezia, F., & Armianti, A. (2025). The effectiveness of the team games tournament (TGT) cooperative learning model supported by digital interactive media: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 4(3), 324-336.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Jayadi, M., & Winata, A. (2025). Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Antar Umat Beragama di Kalangan Siswa SMP Negeri 2 Praya Timur. *National Citizenship Journal*, 1(02), 33-47.
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Maida, N. A., Paksi, H. P., Puspita, A. M. I., & Wicaksono, V. D. (2025). Pengembangan media permainan "cilapan"(cinta lambang pancasila) untuk Meningkatkan pemahaman peserta didik Sekolah dasar dalam materi makna simbol Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(12), 3268-3281.

- Masyitoh, A., & Safmi, C. A. (2024). Peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran aktif di kelas dasar. *Journal Educational Research and Development* (2), 89-95. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.58>
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & AP, D. B. R. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432-437. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Pebriyanti, D., & Badilla, I. (2023). Implementasi pendidikan karakter siswa di kelas pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal elementaria edukasia*, 6(3), 1325-1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Ridwan, T. M., Prestiadi, D., & Satriyo, I. B. (2026). IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI KEBUGARAN JASMANI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 6(3), 703-715. <https://doi.org/10.38048/jor.v6i3.6993>
- Semathong, S. (2023). Participatory Action Research to Develop the Teachers on Classroom Action Research. *Shanlax International Journal of Education*, 11(3), 29-36.
- Singh, B. B. (2025). Pedagogical Strategies: Teaching Methods and Approaches to Promote Student Engagement and Understanding. *Bharati International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2). <https://doi.org/10.70798/Bijmrd/03120011>
- Tahir, B. A. L., & Arbiyanti, F. (2025). MANAJEMEN KELAS BERBASIS DISKUSI: Strategi Peningkatan Keterlibatan Dan Prestasi Belajar. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 16(2), 235-248. <https://doi.org/10.62815/darululum.v16i2.197>
- Zalli, E. (2024). Globalization and education: Exploring the exchange of ideas, values, and traditions in promoting cultural understanding and global citizenship. *Interdisciplinary Journal of Research and Development*, 11(1 S1), 55-55. <https://doi.org/10.56345/ijrdv11n1s109>