MORALITA
JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Sinta Destantya [1]*, Erik Aditya Ismaya [2], Kholid [3]

[1,2] Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia.
[3] SD 2 Undaan Lor, Kudus, Indonesia.
Corresponding Author: sintadestantya14@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 30 September 2026
Accepteance : 07 Oktober 2026
Published : 07 Oktober 2026
Available online
https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:
Destantya, S., Ismaya, A. E., Kholid. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(2), 65-74.

This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan menganalisis peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Aku Patuh Aturan" di kelas III SD 2 Undaan Lor. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus dengan 28 peserta didik semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan validasi ahli serta triangulasi. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian menekankan refleksi antarsiklus sebagai dasar perbaikan pelaksanaan permainan, turnamen, bimbingan kelompok, dan motivasi peserta didik. Hasil menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 66,46 pada prasiklus menjadi 72,00 pada Siklus I dan 80,71 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 57,1% menjadi 60,7% dan 82,1%. Peningkatan terbesar terjadi pada Siklus II setelah perbaikan aturan turnamen, optimalisasi bimbingan kelompok, dan penguatan motivasi. Dengan demikian, penerapan TGT dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament; prestasi belajar; Pendidikan Pancasila; penelitian tindakan kelas; sekolah dasar.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik di

sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, karena melalui mata pelajaran ini peserta didik diarahkan untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila seperti disiplin, tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik terlibat aktif dan termotivasi selama proses belajar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi semacam ini dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Durisa et al., 2022). Ketergantungan peserta didik pada penjelasan guru membuat mereka kurang terbiasa mencari dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri ketika dihadapkan pada suatu permasalahan (Maulani et al., 2021), sejalan dengan temuan (Sunarsih et al., 2023) bahwa minimnya kesempatan peserta didik untuk bertanya dan memecahkan masalah selama pembelajaran turut menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis mereka di sekolah dasar. Rendahnya keaktifan dan fokus peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila pada gilirannya berdampak pada rendahnya prestasi belajar yang dicapai (Tuken et al., 2025).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor. Hasil observasi pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik, hanya 16 peserta didik (57,1%) yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 12 peserta didik lainnya masih belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 66,46. Data tersebut sejalan dengan temuan (Afifah & Sari, 2024) bahwa rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Hasil wawancara dengan peserta didik turut memperkuat temuan ini: pembelajaran dianggap monoton karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sedangkan peserta didik menginginkan pembelajaran yang melibatkan permainan dan kerja kelompok. Ketidakberhasilan belajar semacam ini erat kaitannya dengan minimnya kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik (Nakhlah & Rondli, 2024).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dipandang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan kerja sama tim, kompetisi akademik melalui permainan, dan sistem turnamen yang dapat mengoptimalkan motivasi sekaligus meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Rosanti et al., 2025). Penelitian (Taurusia & Hakim, 2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT melibatkan peserta didik secara aktif, membuat mereka belajar dengan lebih rileks, serta menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan yang sehat sehingga hasil belajar meningkat. Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan efektivitas model ini pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai jenjang, di antaranya penelitian (Azizah & Nugroho, 2024) yang mencatat peningkatan ketuntasan belajar dari 40,6% pada Siklus I menjadi 79,8% pada Siklus II, serta penelitian (Hasanah et al., 2025) pada peserta didik kelas III yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 70,00 menjadi 83,08 disertai peningkatan ketuntasan dari 46,15% menjadi 76,92%. Sementara itu, (Fauziah et al., 2026) membuktikan melalui pendekatan eksperimen bahwa model TGT berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan model pembelajaran kooperatif lain. Selain TGT, berbagai model pembelajaran kooperatif dan inovatif lain juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar PPKn/Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, di antaranya penelitian (Nugraheni et al., 2023) yang menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media kartu masalah pada peserta didik kelas III, penelitian (Damayanti et al., 2023) yang menerapkan model Talking Stick pada muatan PPKn kelas V, serta penelitian (Fitri et al., 2023) yang mengembangkan media komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 "Aku Patuh Aturan" dan mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor melalui penerapan model tersebut. Penelitian ini penting karena menyajikan bukti empiris penerapan TGT pada jenjang kelas rendah, yang masih relatif terbatas dibandingkan penelitian pada kelas tinggi, sekaligus menawarkan alternatif praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan melalui pemberian tindakan secara terencana untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas III berperan sebagai kolaborator sekaligus observer. Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang berlangsung secara berkesinambungan (Widiastuti et al., 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga kali pertemuan pembelajaran dan satu kali tes akhir siklus. Penelitian dilaksanakan di SD 2 Undaan Lor, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar kognitif peserta didik pada akhir setiap siklus. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran selama tindakan berlangsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai kondisi dan pelaksanaan pembelajaran (Khoirunnisa, 2022). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan daftar nilai peserta didik.

Instrumen penelitian terdiri atas soal tes tertulis yang disusun berdasarkan kisi-kisi soal, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, serta perangkat dokumentasi berupa kamera dan dokumen nilai peserta didik. Keabsahan data dijamin melalui validasi ahli (*expert judgment*) terhadap perangkat pembelajaran, kisi-kisi soal, soal tes, dan instrumen observasi sejak tahap perencanaan.

Keabsahan data juga diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan klasikal. Nilai individu dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh peserta didik terhadap skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Ketuntasan belajar individu ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pendidikan Pancasila kelas III sebesar ≥70. Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah peserta didik yang tuntas belajar terhadap jumlah keseluruhan peserta didik, dikalikan 100%, dengan kategori keberhasilan sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai peserta didik dengan jumlah peserta didik. Data kualitatif hasil observasi dan dokumentasi dianalisis mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
> 80%	Sangat Baik
60 – 79%	Baik
40 – 59%	Cukup
20 – 39%	Kurang
< 20%	Sangat Kurang

Sumber: Aqib et al (2009:41)

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan pencapaian ketuntasan belajar klasikal, yaitu penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 70% dari jumlah keseluruhan peserta didik mencapai KKTP Pendidikan Pancasila yang ditetapkan. Apabila indikator tersebut telah tercapai pada akhir Siklus II, maka tindakan dihentikan; sebaliknya, apabila belum tercapai, penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

KONDISI AWAL (PRA-SIKLUS)

Sebelum tindakan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD 2 Undaan Lor masih didominasi oleh metode ceramah dan aktivitas belajar yang belum melibatkan peserta didik secara optimal. Data nilai prasiklus menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik, 16 peserta didik (57,1%) mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 12 peserta didik (42,9%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas sebesar 66,46. Ketuntasan klasikal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 70%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran.

HASIL SIKLUS 1

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, bahan permainan, instrumen observasi, dan tes evaluasi. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang mendukung kerja sama selama pembelajaran. Tindakan dilaksanakan dengan menerapkan tahapan TGT, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Pada akhir siklus diberikan tes evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Tes Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siklus 1

Aspek	Hasil
Jumlah peserta didik	28
Jumlah peserta didik tuntas	17
Jumlah peserta didik belum tuntas	11
Nilai rata-rata kelas	72,00
Ketuntasan Klasikal	60,7%

Tabel 2 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada Siklus I sebesar 60,7% (17 dari 28 peserta didik) dengan nilai rata-rata 72,00. Capaian tersebut meningkat 3,6 poin persentase dari prasiklus, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan 70%. Refleksi terhadap hasil tes dan observasi mengidentifikasi tiga kendala: (1) peserta didik masih beradaptasi dengan tahapan permainan dan turnamen; (2) sebagian peserta didik kurang percaya diri untuk berpartisipasi; dan (3) pengelolaan waktu belum optimal. Perbaikan pada Siklus II ditetapkan berupa penegasan aturan turnamen, pengoptimalan bimbingan kelompok, pemberian penguatan motivasi kepada peserta didik yang belum aktif, dan penetapan batas waktu pada setiap tahap kegiatan.

HASIL SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan memperbaiki pengelolaan kegiatan TGT. Guru memperjelas aturan permainan dan turnamen, memberikan bimbingan kelompok secara lebih terarah, serta memberikan penguatan kepada peserta didik yang belum aktif, dengan alokasi waktu yang ditetapkan pada setiap tahap. Perbaikan tersebut membuat kegiatan kelompok dan turnamen berlangsung lebih terarah menurut catatan observasi. Hasil tes akhir Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siklus II

Aspek	Hasil
Jumlah peserta didik	28
Jumlah peserta didik tuntas	23
Jumlah peserta didik belum tuntas	5
Nilai rata-rata kelas	80,71
Ketuntasan Klasikal	82,1%

Ketuntasan klasikal pada Siklus II mencapai 82,1% (23 dari 28 peserta didik) dengan nilai rata-rata 80,71, atau meningkat 21,4 poin persentase dari Siklus I dan 25,0 poin persentase dari prasiklus. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan 70% sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II. Lima peserta didik (17,9%) belum mencapai KKTP.

PERBANDINGAN HASIL ANTARSIKLUS

Perbandingan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Antarsiklus

Tahap	Nilai Rata-Rata	Jumlah Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Kategori
Pra Siklus	66,46	16	57,1%	Cukup
Siklus I	72,00	17	60,7%	Baik
Siklus II	80,71	23	82,1%	Sangat Baik

Tabel 4 memperlihatkan bahwa peningkatan tidak berlangsung linear. Dari prasiklus ke Siklus I, nilai rata-rata naik 5,54 poin dan ketuntasan klasikal naik 3,6 poin persentase; dari Siklus I ke Siklus II, nilai rata-rata naik 8,71 poin dan ketuntasan klasikal naik 21,4 poin persentase. Secara keseluruhan, nilai rata-rata naik 14,25 poin dan ketuntasan klasikal naik 25,0 poin persentase, dengan jumlah peserta didik tuntas bertambah dari 16 menjadi 23 orang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor secara bertahap dari prasiklus hingga Siklus II. Setelah penerapan TGT pada Siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 60,7%. Persentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 70%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,1%. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 21,4%. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT yang disertai perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi dapat mendukung peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik secara bertahap. Pola peningkatan tersebut sejalan dengan (Azizah & Nugroho, 2024) yang melaporkan adanya peningkatan ketuntasan belajar Pendidikan Pancasila setelah penerapan TGT dalam dua siklus. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al., 2025) bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar murid kelas III.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II tidak terlepas dari perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pada Siklus I, sebagian peserta didik masih memerlukan penyesuaian terhadap pola pembelajaran TGT, terutama ketika mengikuti kegiatan belajar

kelompok, permainan, dan turnamen. Sebagian peserta didik juga masih kurang percaya diri dalam mengikuti turnamen, sedangkan pengelolaan waktu pembelajaran belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan (Rahmawati et al., 2023) yang menjelaskan bahwa penerapan TGT dapat menghadirkan tantangan dalam pengelolaan kelas karena kegiatan permainan dan turnamen dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi lebih ramai. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui penegasan aturan turnamen, pengoptimalan bimbingan kelompok, pengelolaan kegiatan yang lebih terarah, serta pemberian penguatan dan motivasi kepada peserta didik yang belum aktif. Perbaikan tersebut membuat kegiatan kelompok dan turnamen dapat berlangsung lebih terstruktur serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Aisah et al., 2023) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan TGT berbantuan media Monogaya. Kesamaan tersebut terlihat pada adanya peningkatan capaian belajar setelah peserta didik terlibat dalam pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan kelompok dengan permainan dan turnamen. Temuan tersebut juga didukung oleh (Putra et al., 2021) yang menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Pemprof pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah pengetahuan maupun keterampilan. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa kegiatan pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik melalui TGT dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. (Azizah & Nugroho, 2024) juga melaporkan peningkatan ketuntasan belajar Pendidikan Pancasila setelah penerapan TGT dalam dua siklus. Sementara itu, (Hasanah et al., 2025) menemukan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar peserta didik kelas III. Jika dikaitkan dengan hasil penelitian ini, peningkatan ketuntasan dari 60,7% pada Siklus I menjadi 82,1% pada Siklus II memperkuat temuan bahwa penerapan TGT dapat mendukung peningkatan prestasi belajar ketika pelaksanaannya disertai pengelolaan kelompok, permainan, turnamen, dan bimbingan guru yang terarah.

Meskipun terjadi peningkatan prestasi belajar pada Siklus II, masih terdapat 5 peserta didik atau sebesar 17,9% yang belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan secara klasikal belum berarti seluruh peserta didik telah mencapai KKTP Pendidikan Pancasila sebesar ≥70. Perbedaan kemampuan dalam memahami materi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran memungkinkan adanya perbedaan capaian belajar pada akhir tindakan. Selain itu, tindakan dalam penelitian ini hanya dilaksanakan dalam dua siklus sehingga kebutuhan belajar individual peserta didik yang belum tuntas belum seluruhnya dapat ditangani secara optimal. Oleh karena itu, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan masih memerlukan tindak lanjut berupa pembelajaran remedial, bimbingan individual, penguatan materi, dan pemberian kesempatan belajar tambahan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Secara keseluruhan, peningkatan ketuntasan klasikal dari 60,7% pada Siklus I menjadi 82,1% pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ketuntasan

klasikal sebesar 82,1% pada Siklus II juga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 70%. Peningkatan tersebut berlangsung setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I melalui penegasan aturan turnamen, pengoptimalan bimbingan kelompok, pengelolaan kegiatan yang lebih terarah, serta pemberian penguatan dan motivasi kepada peserta didik. Dengan demikian, penerapan TGT melalui kegiatan belajar kelompok, permainan, turnamen, kerja sama tim, dan keterlibatan aktif peserta didik dapat mendukung peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 2 Undaan Lor. Penerapan TGT dilaksanakan melalui tahapan penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Perbaikan pengelolaan waktu, penegasan aturan turnamen, pengoptimalan bimbingan kelompok, dan pemberian penguatan motivasi menjadi bagian penting dalam perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,46 pada prasiklus menjadi 72,00 pada Siklus I dan 80,71 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 57,1% pada prasiklus menjadi 60,7% pada Siklus I dan 82,1% pada Siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan berupa ketuntasan klasikal minimal 70% telah tercapai pada Siklus II.

Bagi guru, model TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menyesuaikan kegiatan permainan dan turnamen dengan karakteristik peserta didik. Guru perlu menetapkan aturan dan alokasi waktu yang jelas agar kegiatan tetap kondusif. Bagi sekolah, dukungan terhadap pembelajaran inovatif dapat dilakukan melalui penyediaan sarana dan lingkungan belajar yang mendukung. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan pada materi Pendidikan Pancasila lain, jenjang kelas berbeda, atau dengan media pembelajaran yang lebih beragam.

REFERENSI

Afifah, S. N., & Sari, R. P. (2024). Penerapan model cooperative tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan pada peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 31007–31012.

Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhruddin, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(3), 1190–1200.

Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD Unars*, *15*(1), 57–67.

Damayanti, A., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Pelemkerep pada muatan PPKn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(04), 518–527.

Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(2), 55–63. https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678

Fauziah, R. I., Najwan, M. R., & Anisa, R. N. (2026). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn Perwira 1 Bekasi. *Journal Of Dynamics Elementary School*, *02*(02), 120–132.

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 220. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756

Hasanah, U., Sulistiono, & Rini, R. S. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Makna Sila Pancasila Siswa Kelas 3 SD Negeri Balowerti. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 11. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1589

Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural. *Jurnal Eduscience (JES)*, *9*(1).

Maulani, M., Maison, Kurniawan, D. A., & Jumiarti, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Analisis Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berpusat pada Guru (Teacher Center Learning) pada Mata Pelajaran Fisika di SMA N 1 Lubuk Sikaping. *1 St E-Proceeding SENRIABDI 2021*, *53*(2), 143–150. https://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/ article/view/848

Nakhlah, R. M., & Rondli, W. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education for All, 2*(1), 68–74. https://doi.org/10.61692/edufa.v2i1.108

Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). *Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media kartu masalah untuk peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas III SDN Bintoro 16 Demak. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 3657–3665.*

Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *1*(1), 1–12.

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 3826–3831. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5839

Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model Tgt Berbantuan Media Ular Tangga Di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, *41*(1), 104–119. https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p104-119

Sunarsih, D. R. N., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. (2023). *Penerapan model pembelajaran*

Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada tema 9 benda-benda di sekitar kita di SDN 1 Dorang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 713–720.

Taurusia, M., & Hakim, R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak. *Jurnal Education and Development, 8*(1), 199–204.

Tuken, R., Sultan, M. A., & Anila, M. (2025). *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 4 Nomor 3 November 2025 Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Mening- katkan Keaktifan Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 25 Parepare Pembelajaran*. *4*(November), 284–296.

Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media kuis Educandy pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2082–2089.