



Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan

Salsabila^{1*}, Esa Yulimarta², Yunadil Husni³, Isnaniah⁴, Lili Ratnasari⁵

^{1*,2,3,4,5}Widyaswara Indonesia, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

^{1*} salsabila00034555@gmail.com, ² esayulimarta21@gmail.com, ³ husniyunadil@gmail.com,

⁴ isnaniahiyang@gmail.com, ⁵ liliratnasari26@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis: Salsabila

E-mail: salsabila00034555@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Tujuan penelitian untuk mengetahui implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* bentuk *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 78 orang, dengan jumlah sampel 54 orang, terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen berupa tes objektif pilihan ganda. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, dengan rata-rata posttest kelas eksperimen 84,82 dan kelas kontrol 76,54. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa memberikan implikasi positif terhadap hasil belajar peserta didik, model pembelajaran TGT layak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract

An effective learning process requires active involvement of students so that learning outcomes can be optimally improved. The purpose of this study was to determine the implications of implementing the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on student learning outcomes. The research method used was quantitative with the True Experimental Design method in the form of Posttest-Only Control Design. The study population was all fifth grade students totaling 78 people, with a sample of 54 people, consisting of 28 students from the experimental class and 26 students from the control class selected through purposive sampling techniques. The instrument was a multiple-choice objective test. Data analysis included validity, reliability, difficulty level, discrimination power, normality, homogeneity, and t-test tests. The results of the analysis showed a significance value of $0.001 < 0.05$, with an average posttest of 84.82 for the experimental class and 76.54 for the control class. Thus, it can be concluded that providing positive implications for student learning outcomes, the TGT learning model is worthy of being used as an alternative innovative and enjoyable learning method, especially in Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT), Learning Outcomes, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir matematis dan prestasi belajar yang optimal sesuai tuntutan kurikulum (Kemendikbud, 2020). Namun dalam kenyataannya, hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan masih menunjukkan capaian yang belum maksimal. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama ketika proses belajar berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) (W. J. W. Fitri et al., 2021; Husnul Fauzan & Khairul Anshari, 2024; Jatmiko, 2018).

Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan nasional adalah aspek kurikulum. Keberadaan kurikulum merupakan salah satu unsur yang mempunyai peranan strategis dalam sistem pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat undang-undang yang memuat tujuan, isi, dan materi pembelajaran sebagai wujud pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Keberadaan kurikulum ditujukan untuk pendidikan yang lebih berkualitas. Tanpa kurikulum yang tepat, siswa tidak akan mampu mencapai hasil belajar yang tepat. Kurikulum saat ini ditetapkan kurikulum merdeka. Menurut (Agustine & Cahyani, 2023) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengacu pada proyek, pemilihan kegiatan proyek ini biasanya tergantung keputusan dari pihak sekolah. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi resmi meluncurkan kurikulum merdeka. Menurut Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Pelajar dapat memilih pelajaran apa saja yang inginkan sesuai dengan minat. Sedangkan menurut (Djamalludin & Wardana, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang mampu mendorong interaksi aktif dan motivasi belajar peserta didik (Bahar & Fitriani, 2017; Cahyati et al., 2020; Raharjo et al., 2021). Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah cenderung membuat peserta didik pasif, sehingga mereka tidak terlibat secara optimal dalam proses pengolahan informasi. Akibatnya, penguasaan konsep menjadi lemah dan berdampak pada rendahnya prestasi akademik (Lestari et al., 2018; Yusmar & Fadilah, 2023). Berdasarkan observasi awal pada hari Senin tanggal 03 Februari 2025. Dengan mewawancarai wali kelas VB peneliti mendapatkan beberapa permasalahan diantaranya. Pertama, selama pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif. Kedua, materi tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa karena penyampaiannya tidak menarik dan membosankan. Ketiga, siswa kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru. Keempat, guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan hanya berbicara. Kelima, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Tabel 1.

Nilai siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas V SD

No	Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Jumlah tuntas	Persentase %	Jumlah tidak tuntas	Persentase %
1.	V A	28	75	18	64,28	10	35,71
2.	V B	26		18	69,23	8	30,76
3.	V C	24		15	62,5	9	37,5

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa masih ada kelas yang belum memenuhi KKTP, yaitu 75. Pada kelas Va terdapat 28 orang siswa dengan nilai siswa persentase 64,28% tuntas dan 35,71% tidak tuntas. Sedangkan untuk kelas Vb terdapat 26 orang siswa dengan nilai sumatif persentase 69,23% tuntas dan 30,76% tidak tuntas. Dan untuk kelas V C terdapat 24 siswa dengan nilai sumatif persentase 62,5% tuntas dan 37,5% tidak tuntas. Hasil belajar tersebut dikategorikan rendah karena terdapat dari sebagian siswa belum mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif (DeVries & Edwards, 1974). Salah satu alternatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan kerja kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi

antartim sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Astutik & Hariyati, 2021; Slavin, 2010). Model TGT memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan aktif sesuai kemampuan masing-masing, sekaligus membangun rasa tanggung jawab terhadap timnya (Ariesta et al., 2024; Lie, 2014).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh (Fauzi & Masrupah, 2024) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IXC pada materi perpangkatan dan bentuk akar. Peningkatan tersebut terlihat dari kegiatan peserta didik yang terlibat aktif dalam setiap siklus kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nurhaliza & Sagala, 2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII 2 SMPN 14 Binjai T.A. 2022/2023 berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. Kedua penelitian tersebut menjadi referensi bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajarankooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Menurut (Kosim et al., 2024) menyatakan media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik karena dapat menstimulus pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemilihan model TGT dalam penelitian ini didasarkan pada keyakinan bahwa suasana belajar yang interaktif dan kompetitif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk meneliti implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi kemampuan siswa untuk mencapai potensi penuh (Ummah et al., 2024). Menggunakan sumber belajar, teknik, dan media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Pendidik profesional mampu memilih bahan ajar terbaik dan memenuhi tanggung jawab utama sebagai mentor, pendorong, dan fasilitator. Pembelajaran saat ini terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Meskipun model *Team Games Tournament* (TGT) telah digunakan dalam berbagai penelitian dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, sebagian besar kajian hanya menyoroti aspek kognitif tanpa mengungkap implikasinya terhadap motivasi, interaksi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, masih terbatas penelitian yang melihat efektivitas TGT dalam konteks kelas dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara menyeluruh dampak TGT terhadap hasil belajar dalam lingkungan pembelajaran yang kompetitif namun kolaboratif.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sahir, 2021) menyatakan metode penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* tepatnya yaitu *Posttest -Only Control Design*. Menurut (Sugiyono, 2013) dikatakan *True Experimental* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari True Eksperimental adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

Tabel 2.

Rancangan Desain Penelitian *posttest-only control design*

R	X	O_2
R		O_4

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

R : Dua kelompok ditentukan dengan random.

O_2 : Posttest kelas eksperimen.

O_4 : Posttest kelas kontrol.

X : Perlakuan yang diberikan yaitu model Pembelajaran TGT berbasis media *flashcard*.

Menurut (Sugiyono, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh, Kabupaten Solok Selatan yang terdiri atas 3 rombel dengan jumlah keseluruhan muridnya adalah 78 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Purposive Sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud yaitu menentukan dua kelas yang memiliki rata-rata sama atau mendekati sama dari rata-rata ulangan harian siswa kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes objektif yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah proses pembelajaran, dan diujikan pada akhir pembelajaran. Penyusunan instrumen diawali dengan penjabaran konsep materi menjadi butir-butir soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan indikator soal.

HASIL PENELITIAN

Paparan hasil belajar Pendidikan Pancasila diperlukan sebagai dasar dalam mengkaji implementasi model pembelajaran yang telah diujikan. Adapun hasil penelitian yaitu:

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa pada Kelas Eksperimen

Posttest pada kelas eksperimen diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* selesai dilaksanakan. Pembelajaran ini dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, dengan materi Keberagaman Budaya Indonesiaku. Instrumen tes yang digunakan pada posttest berjumlah 20 butir soal dengan bentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban (a, b, c, dan d). Sebelum digunakan, instrumen ini telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas soal.

Pelaksanaan posttest dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 dan diikuti oleh seluruh 28 siswa kelas Va SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh sebagai kelas eksperimen. Tujuan dari pelaksanaan posttest adalah untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah menerima pembelajaran dengan model TGT berbasis media *flashcard*, serta untuk membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data yang diperoleh dari posttest digunakan dalam analisis deskriptif untuk melihat rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan sebaran nilai siswa, serta analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Dari tabel di atas terlihat bahwa jumlah nilai posttest siswa kelas eksperimen adalah 2.375 dengan nilai rata-rata 84,82. Sebanyak 24 orang siswa (85,71%) sudah mencapai nilai di atas KKTP 75, sedangkan 4 orang siswa (14,29%) belum mencapai KKTP. Untuk mengetahui gambaran umum data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, dilakukan analisis deskriptif menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 2.

Data hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen

Kelas	N	Nilai maksimum	Nilai minimum	Rata-rata	Standar deviasi
Posttest eksperiment	28	100	65	84,82	9,669

(Sumber: Olahan data penelitian, 2025)

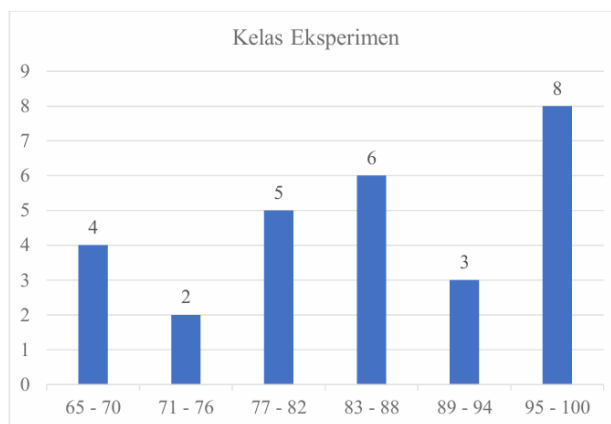
Berdasarkan hasil deskriptif, nilai posttest di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 84,82, dengan nilai terendah 65, nilai tertinggi 100, dan standar deviasi 9,669. Dengan mempertimbangkan KKTP sebesar 75, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Untuk mengetahui sebaran nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas eksperimen, dilakukan penyusunan tabel distribusi frekuensi. Tabel ini memuat rentang nilai dan jumlah siswa (frekuensi) pada setiap interval nilai. Adapun tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.
Distribusi frekuensi hasil belajar Pendidikan pancasila

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	65-60	4
2	71-76	2
3	77-82	5
4	83-88	6
5	89-94	3
6	95-100	8

(Sumber: Olahan data penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen, diketahui bahwa sebanyak 4 siswa memperoleh nilai pada rentang 65-70, yang berada di bawah KKTP 75. Sebanyak 2 siswa memperoleh nilai pada rentang 71-76, selanjutnya, 5 siswa memperoleh nilai pada rentang 77-82. Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai pada rentang 83-88, sementara itu, 3 siswa memperoleh nilai pada rentang 89-94, Interval tertinggi, yaitu 95-100, memiliki jumlah terbanyak dengan 8 siswa. Secara keseluruhan, distribusi ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang belum tuntas, sehingga pembelajaran dengan (TGT) berbasis media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 1.
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas eksperimen

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada kelas control

Posttest pada kelas kontrol diberikan setelah pembelajaran dengan metode konvensional selesai dilaksanakan. Materi yang diberikan sama dengan kelas eksperimen, sedangkan instrumen tes yang digunakan juga sama, yaitu 20 butir soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 dan diikuti oleh 26 siswa kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh sebagai kelas kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran dengan metode konvensional dan membandingkannya dengan kelas eksperimen. jumlah nilai *posttest* siswa kelas kontrol adalah 1.990 dengan nilai rata-rata 76,54. Dari 26 siswa, sebanyak 16 orang (61,54%) sudah mencapai KKTP 75, sedangkan 10 orang (38,46%) belum mencapai KKTP. Artinya, ketuntasan belajar siswa di kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Untuk

mengetahui gambaran umum data hasil belajar siswa pada kelas kontrol, dilakukan analisis deskriptif menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada table 4 berikut.

Tabel 4.
Data hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas kotrol

Kelas	N	Nilai maksimum	Nilai minimum	Rata-rata	Standar deviasi
Posttest kontrol	26	90	60	76,54	8,339

(Sumber: Olahan data penelitian, 2025)

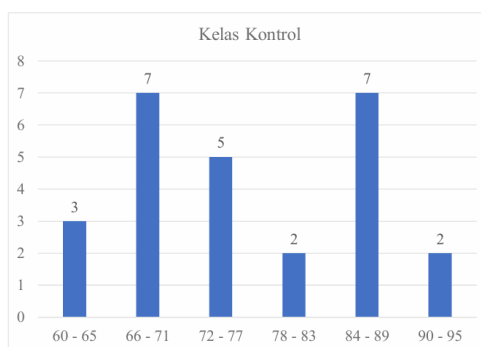
Berdasarkan hasil deskriptif, nilai posttest di kelas kontrol memiliki rata-rata 76,54, dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 90, dan standar deviasi 8,339. Karena KKTP yang ditetapkan adalah 75, sebagian siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sementara lainnya masih berada di bawah KKTP. Rincian hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada lampiran 19. Untuk mengetahui sebaran nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di kelas kontrol, dibuat tabel distribusi frekuensi. Tabel ini menunjukkan rentang nilai dan jumlah siswa pada setiap interval nilai. Adapun tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut.

Tabel 5.
Distribusi hasil belajar kelas kontrol

Kelas	Interval kelas	Frekuensi
1	60-65	3
2	66-71	7
3	72-77	5
4	78-83	2
5	84-89	7
6	90-95	2

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas kontrol, sebanyak 3 siswa memperoleh nilai pada rentang 60-65 yang berada di bawah KKTP 75. Sebanyak 7 siswa memperoleh nilai pada rentang 66-71, juga berada di bawah KKTP. Selanjutnya, 5 siswa berada pada rentang 72-77, mendekati nilai ketuntasan. Pada rentang 78-83 terdapat 2 siswa, sedangkan pada rentang 84-89 jumlah siswa kembali meningkat menjadi 7 orang. Interval nilai tertinggi, yaitu 90-95, ditempati oleh 2 siswa. Secara keseluruhan, sebaran nilai pada kelas kontrol menunjukkan variasi yang cukup besar, siswa yang belum tuntas masih cukup tinggi dibandingkan kelas eksperimen.

Untuk memperjelas penyajian data distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas kontrol disajikan dalam diagram batang berikut.



Gambar 2.
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar pada kelas kontrol

Analisis data Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas terhadap nilai Posttest. Pengujian ini dibantu dengan menggunakan software SPSS versi 22. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak normal. Hasil dari uji normalitas yaitu:

Tabel 6.
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Posttest</i> A (Eksperimen)	.139	28	.174	.947	28	.170
	<i>Posttest</i> B (Kontrol)	.191	26	.016	.924	26	.057

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 22 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,170, yang lebih besar dari 0,05. Yang berarti bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,057, juga lebih besar dari 0,05, sehingga data *posttest* pada kelas tersebut juga berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dari kedua kelompok memiliki distribusi normal.

Analisis data Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai *posttest* dari kedua kelompok memiliki kesamaan varians. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan metode Levene's test dengan bantuan software SPSS versi 22. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka varians data adalah homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians data tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 22 adalah sebagai berikut.

Tabel 7.
Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.172	1	52	.680
	Based on Median	.280	1	52	.599
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	50.262	.599
	Based on trimmed mean	.139	1	52	.711

Dari hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 22, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,680 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Artinya, data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan dalam variansnya.

Analisis data Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa data memiliki distribusi normal serta varians yang homogen. Oleh karena itu, untuk menguji perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji Independent Sample t-test. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* dan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Adapun hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Tabel 8.
Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.172	.680	3.359	52	.001	8.283	2.466	3.335	13.231
	Equal variances not assumed			3.378	51.731	.001	8.283	2.452	3.362	13.204

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran (TGT) berbasis media *flashcard* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan serupa yaitu menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* terhadap nilai posttest, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen sebesar 84,82, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 76,54. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara teoritis, model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok melalui aktivitas permainan yang mengandung unsur kompetisi sehat (Saputra et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Hasanah et al., 2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa lebih aktif karena mereka dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan jawaban yang tepat. Kombinasi dengan media *flashcard* memperkuat efektivitas model ini, karena *flashcard* sebagai media visual mampu membantu siswa mengingat materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Kelebihan media *flashcard* terutama terlihat dalam konteks pembelajaran pendidikan pancasila yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep abstrak dan nilai nilai sosial, yang dapat dibuat lebih konkret dengan bantuan gambar dan kata kunci (Saparani et al., 2025).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki implikasi penting terhadap hasil belajar peserta didik karena menggabungkan unsur kerja sama tim, kompetisi sehat, dan permainan edukatif. Melalui proses diskusi kelompok dan Dari sisi empiris, hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Fitra Surya, 2018) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi matematika di kelas V SD Negeri 003 Bangkinang Kota meningkatkan nilai ketuntasan belajar dari 33,3% menjadi 87,9%. Permainan turnamen dalam TGT membantu meningkatkan aktivitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu (Sagasya et al., 2024) Efektivitas model TGT dengan bantuan media pembelajaran juga didukung oleh riset yang menyatakan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik, misalnya yang menggunakan media *PowerPoint* atau

Multiply Cards dalam pembelajaran matematika dan IPA. Studi lainnya (Rezeki et al., 2024) mencatat bahwa metode TGT meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa serta keterlibatan aktif sampai sekitar 80% setelah penerapan model ini, dibandingkan 50%-57% pada metode konvensional. Selain nilai akademik, siswa juga menunjukkan respon positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui TGT. Temuan dari (Y. widia Fitri et al., 2023) menunjukkan pengaruh positif model TGT yang dipadukan dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPA, memperkuat manfaat model ini dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Kesamaan dari keempat penelitian ini yaitu model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran relevan sangat bermanfaat dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

TGT mendorong peserta didik untuk aktif memahami materi, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, model ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, interaksi sosial yang terbangun dalam kelompok turut berkontribusi pada peningkatan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep. Implikasi positif tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada sikap belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyeluruh bagi peserta didik

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta didukung oleh hasil uji Independent Sample t-Test dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Secara teoritis, model TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok melalui aktivitas permainan, sementara media *flashcard* membantu memperkuat pemahaman materi secara visual. Selain itu, hasil ini diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan, diperoleh hasil uji Independent *Sample t-Test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil posttest siswa pada kelas eksperimen yaitu 84,82 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 76,54. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis media *flashcard* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis media *flashcard* layak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, A., & Cahyani, P. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. PT. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Ariesta, S. N. M., Kuswanti, N., & Prijono, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar. *Jurnal Inkredibel*, 1(1), 20–25.
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 621.
- Bahar, B., & Fitriani, F. (2017). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Matematika (Suatu Upaya Membangun Dan Mengembangkan Kreativitas). *MaPan*, 5(1), 142–152. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a10>
- Cahyati, A. C., Andriani, L., & Revita, R. (2020). Pengaruh Penerapan Pendekatan Open ended terhadap

- Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa SMPN 2 Bangkinang Kota. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i2.9333>
- DeVries, D. L., & Edwards, K. J. (1974). *Student Teams and Games: Their Effects on Cross-race and Cross-sex Interaction*. (Baltimore (ed.)). MD: Johns Hopkins University.
- Djamalludin, D., & Wardana, A. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fitra Surya, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.
- Fitri, W. J. W., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Permasalahan pembelajaran matematika pada masa pandemi covid-19 melalui whatsapp group. *Jurnal Analisa*, 7(2), 195–206. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i2.14761>
- Fitri, Y. widia, Ifrianti, S., & Fiterani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 167–175. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(3), 104–111.
- Husnul Fauzan, & Khairul Anshari. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 163–175. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2802>
- Jatmiko, J. (2018). Kesulitan Siswa Dalam Memahami Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 3(1), 17–20. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2285>
- Kemendikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 29. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo.
- Nurhaliza, A. F., & Sagala, P. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai. *Journal of Student Research*, 1(3), 216–229. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i3.1223>
- Raharjo, I., Rasiman, & Untari, M. F. A. (2021). Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 96–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.27934>
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sagasya, D. P., Suprayitno, & Nuraini, A. I. (2024). Penerapan *Team Games Tournament* dengan Media Hole In One untuk meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 162–169. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Saparani, Setyowati, D., & Suriyana. (2025). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 1 di SD Negeri 02 Selimbau. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 9816–9824.
- Saputra, M., Pramono, R. M., Ayu, M. L., Widuri, N. E. S., Pratiwi, S. A., Nourmalia, S., & Farika, T. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Pancasila untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas X SMAN 1 Malang. *Journal of Education Research*, 5(4), 5777–5787. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1886>
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Cetakan

ke 24.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Ummah, U., Khaira, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.

Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia : Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11-19.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>