

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 06 PASAR AMBACANG KOTA PADANG

Yeni Febriani¹, Riri Marfilinda², Rahmia Tulljanah³, Andika Bayu Putra⁴, Ade Irma Suryani⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia

yenifebriani1919@gmail.com¹, ririmarfilinda@gmail.com²,
rahmiatulljanah@adzkia.ac.id³, andikabayuputra11@gmail.com⁴,
adeirmasuryani@adzkia.ac.id⁵

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education of class IV SDN 06 Pasar Ambacang, Padang City. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Question Cards on student learning outcomes in learning Pancasila Education of class IV SDN 06 Pasar Ambacang, Padang City. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a Posttest Only-Control Group Design. The research population was all students of class IV SDN 06 Pasar Ambacang, totaling 113 students. The research sample consisted of class IV D as the experimental class and class IV A as the control class selected using purposive sampling techniques. The research instrument used was an objective test in the form of multiple choices. Data were analyzed using the normality test, homogeneity test, and the Mann-Whitney U hypothesis test. The results of the hypothesis test using the Mann-Whitney U test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.031. Because the significance value is smaller than 0.05 ($0.031 < 0.05$), then H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of the study it is proven that "There is a significant influence by using the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Question Cards on student learning outcomes in Pancasila education learning for class IV SDN 06 Pasar Ambacang, Padang City.

Keywords: *Pancasila Learning Result, Question Card, TGT*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif

dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain *Posttest Only-Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang yang berjumlah 113 siswa. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Mann-Whitney U*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,031. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,031 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian terbukti bahwa “Terdapatnya pengaruh signifikan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang.

Kata Kunci: Hasil Belajar Pancasila, *Question Card*, TGT

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman terhadap hak dan kewajiban setiap warga negara, sehingga segala tindakan yang dilakukan selaras dengan cita-cita dan tujuan bangsa. pendidikan ini diajarkan sejak jenjang usia dini hingga perguruan tinggi dengan tujuan membentuk generasi penerus bangsa yang kompeten, berkarakter, serta mampu menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara secara bertanggung jawab (Ina et al., 2020).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif siswa dalam menanggapi berbagai permasalahan

kewarganegaraan. pendidikan kewarganegaraan mempersiapkan siswa untuk berinteraksi dengan masyarakat global melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang bijaksana (Munthe et al., 2023). Pendidikan pancasila adalah pendidikan yang menunjukkan pentingnya integrasi nilai-nilai Pancasila dalam sistem pendidikan untuk membentuk generasi muda yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan global (Sartika & Ndonga, 2024).

Dalam pembelajaran ada tujuan yang ingin dicapai oleh siswa, tujuan yang akan dihasilkan tersebut adalah hasil belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa mengenai materi yang diajarkan

(Faisal & Sulfa, 2025). Hasil belajar siswa adalah capaian akademik yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian, penyelesaian tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab yang turut berkontribusi terhadap pencapaian tersebut. Keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tercantum pada rapor atau ijazah, namun pencapaian dalam ranah kognitif dapat diukur melalui hasil belajar yang diraih oleh siswa (Somayana, 2020).

Fenomena yang terjadi saat ini di lapangan pada pembelajaran pendidikan pancasila adalah metode pembelajaran yang kurang menarik, rendahnya motivasi siswa, serta rendahnya minat belajar siswa dan media yang kurang dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Zai et al., (2026), dimana permasalahan bersumber dari berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang variatif, rendahnya minat siswa, materi yang kurang kontekstual, sistem evaluasi yang terbatas, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta keterbatasan peran guru dalam mengajar secara inovatif dan

minimnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pengamatan di lapangan pada saat peneliti melaksanakan observasi awal dan wawancara pada tanggal 29 dan 31 Oktober 2025. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila guru menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Untuk mendukung penyampaian materi, guru memanfaatkan media seperti gambar, video, dan ppt. Namun, penggunaan media ini kurang efektif karena hanya satu arah dan kurang melibatkan interaksi antar siswa.

Peneliti mengamati dan menemukan beberapa permasalahan diantaranya: 1) Pembelajaran di kelas cenderung belum sepenuhnya melibatkan keaktifan siswa. 2) Siswa cenderung tidak fokus dalam pembelajaran. 3) Guru belum menggunakan model pembelajaran. 4) Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV masih belum optimal dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Hal ini dapat dilihat dari rendahnya persentase ketuntasan

hasil belajar peserta didik pada nilai sumatif tengah semester khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang penulis peroleh dari SDN 06 Pasar Ambacang, sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang

No	Kelas	Σ	Ketuntasan Hasil Belajar			
			Tuntas (≥ 80)		Belum Tuntas (≤ 80)	
			Peserta Didik	Persentase %	Peserta Didik	Persentase %
1.	IV A	29	10	34,48%	19	65,51%
2.	IV B	27	11	40,74%	16	59,25%
3.	IV C	29	14	48,27%	15	51,72%
4.	IV D	28	10	35,71%	18	64,28%

Sumber: Data Wali Kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang

Berdasarkan permasalahan yang peneliti paparkan diatas, maka peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan itu dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Marfilinda et al., (2025) model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang memberikan gambaran mengenai prosedur pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, yang meliputi berbagai aktivitas yang dilakukan sebelum, selama, hingga setelah proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari empat hingga enam siswa dengan kemampuan, suku/ras, dan gender yang berbeda.

Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan turnamen kelompok, kemudian diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok (Fauzi & Masrupah, 2024). Hal ini diperkuat dengan penelitian Nasution & Dwi, (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT ini sangat baik untuk diterapkan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan serta dapat dikatakan berhasil dan tuntas. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2025) menyatakan bahwa struktur TGT secara teoretis dapat mengatasi permasalahan pembelajaran. Tahap *teams* mendorong siswa berdiskusi, bertanya, dan saling menjelaskan sehingga meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak. Sementara itu, tahap *games* dan *tournament* dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti memadukan penggunaan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media *Question Card* karena media *Question card* meningkatkan berpikir kritis dan pemahaman peserta didik. *Question card* berisi pertanyaan yang disusun

sesuai indikator pembelajaran, sehingga membantu peserta didik mengulang dan memperdalam materi. *Question card* dapat membantu guru menyajikan soal secara praktis dan terstruktur sesuai tujuan pembelajaran dan digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang objektif, sekaligus memudahkan guru mengamati kemampuan akademik dan kerja sama peserta didik.

Media *Question Card* atau kartu soal merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini media *Question Card* digunakan sebagai media yang mudah, murah dan efektif, dengan ini dilihat dari hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan dari kualitas pembelajaran ada dua aspek yaitu hasil keaktifan dan hasil belajar siswa (Kholipah et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuliani et al., (2025) menyatakan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikannya penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament*

berbantuan Media *Question Card*. Karakteristik TGT yang menekankan kerja sama, kompetisi sehat, serta keterlibatan aktif siswa menjadikannya relevan untuk diteliti, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian mengenai penerapan TGT penting dilakukan untuk memperoleh bukti empiris terkait efektivitasnya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran seperti rendahnya hasil belajar, motivasi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, TGT merupakan model pembelajaran yang baik dan potensial untuk dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut. Kebaharuan penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan model pembelajaran dengan media *Question Card* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV.

Tujuan penelitian adalah menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berasumsi bahwa bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *question card*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD N 06 Pasar Ambacang Kota Padang”

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam pendidikan merupakan salah satu metode ilmiah yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena pendidikan melalui data numerik (Martha, 2025). Menurut Waruwu et al., (2025) Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan. Metode kuantitatif menekankan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis, mengukur hubungan antar variabel, serta menghasilkan kesimpulan yang bersifat generalisasi melalui analisis statistik (Sari et al., 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Design* (Desain Eksperimental Semu). Emzir (2020) menjelaskan Quasi Eksperimen Design adalah suatu desain penelitian eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan kelompok. Rancangan penelitian yang digunakan Adalah “*Posttest Only-Control Group Design*” yang mana rancangan ini terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 06 Pasar Ambacang dengan kelas IVD sebagai kelas eksperimen dan Kelas IVA sebagai kelas kontrol, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Pemilihan sekolah ini di dasarkan pertimbangan kesesuaian karakteristik peserta didik dengan tujuan penelitian serta dukungan lingkungan yang diteliti.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh individu yang ada di kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang tahun ajaran 2025/202 6 yang terdiri dari empat kelas yaitu kelas IV A, B, C, dan D. Jadi jumlah populasi penelitian ini adalah 113 peserta didik.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah *Non-*

Probability Sampling dengan metode *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* yakni suatu metode penentuan sampel *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria khusus yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. (Kiareni et al., 2024). Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang, dimana kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Emzir, (2020) Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen tes.

Kegiatan analisis data dalam penelitian kuantitatif meliputi pengolahan dan penyajian data, melakukan berbagai perhitungan untuk mendeskripsikan data, dan melakukan analisis untuk menguji hipotesis (Sofwatillah et al., 2024). Analisis data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk

mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna. Analisis data berguna untuk melihat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam belajar. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua digunakan untuk proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah penelitian peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar pendidikan pancasila setelah proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan

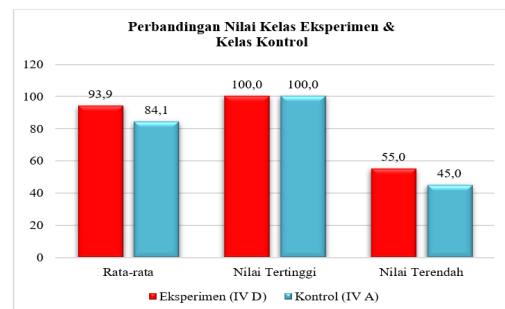
model *Teams Games Tournament* (TGT) dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional sebagaimana yang biasa diterapkan oleh guru.

Kedua kelas diberikan materi, tujuan pembelajaran, dan alokasi waktu yang sama. Perbedaan utama terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa bantuan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Kedua kelas diberikan tes berupa posttest menggunakan soal yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil posttest tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 45.

Grafik perbandingan hasil posttest pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol dapat dilihat pada Grafik 4.1 berikut ini.



Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil *Posttest* Kelas IV Sampel SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa nilai posttest tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mencapai 100. Namun, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 93,9 Pada kelas eksperimen dan 84,1 pada kelas kontrol. Selain itu, nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 55, sedangkan pada kelas kontrol lebih rendah yaitu 45. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

Uji Normalitas

Tabel 4.2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Kontrol	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	1.00	.324	28	<.001	.650	28	<.001
	2.00	.206	29	.003	.833	29	<.001

Table Caption

a. Lilliefors Significance Correction

Table Caption
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 4.2, diketahui bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang sama pada uji *Shapiro-Wilk*. Pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar < 0.001 (Sig. $< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji nonparametrik, yaitu uji *Mann-Whitney U*.

Uji Homogenitas

Tabel 4.3 Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

Nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	10.028	1	55	.003
	Based on Median	7.302	1	55	.009
	Based on Median and with adjusted df	7.302	1	54.657	.009
	Based on trimmed mean	9.975	1	55	.003

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.003. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

Uji Hipotesis

Ranks

Nilai	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	1.00	28	33.54	939.00
	2.00	29	24.62	714.00
Total		57		

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Versi 27

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa nilai Mean Rank kelas eksperimen sebesar 33.54 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 24,62. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4.5 Uji Mann-Whitney U

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	279.000
Wilcoxon W	714.000
Z	-2.163
Asymp. Sig. (2-tailed)	.031
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U pada Tabel 4.5 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.031. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0.031 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Yuliani et al., (2025) yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam penelitiannya model pembelajaran TGT terjadi interaksi yang aktif antar

peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT guru juga membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan keceriaan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari antusias peserta didik saat mengerjakan soal menggunakan kartu soal dengan semangat dan kegembiraan saat menjawab dengan benar.

Astuti, (2022) menyebutkan Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sejalan dengan penelitian Hanurawan, (2020) yang menyatakan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki dampak yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal terssebut dikarenakan pada pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan rasa kerjasama antar kelompok serta membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Wahyuni et al., (2023) juga menegaskan TGT efektif karena

memotivasi anak-anak untuk aktif belajar. Hal terpenting dalam model pembelajaran TGT yaitu keikutsertaan siswa dalam situasi atau permasalahan nyata dan keinginan untuk mengatasi suatu permasalahan secara bersama-sama. Penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, sikap gotong royong, tanggung jawab, dan kerja sama. Melalui model TGT siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok untuk memperoleh skor terbaik dalam turnamen akademik.

Penggunaan media *Question Card* sebagai pendamping model TGT membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena kartu pertanyaan memberikan stimulus belajar yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas tanya jawab dan permainan dapat meningkatkan perhatian serta

konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan Penelitian Sinaga et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan kartu soal (*question card*) berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 93,9, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 84,1. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,031. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05

($0,031 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 93,9, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 84,1. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,031. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,031 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terbukti memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, meningkatkan kerja sama, serta memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (Tgt) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2, 195–218.
- Faisal, Sulfa, W. O. H. (2025). *Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Ketidaktuntasan Hasil Belajar Pkn Siswa Di Mts Bina Cendekia Tampo External Factors That Influence The Incompletion Of Civics Learning Outcomes*. 18(1), 21–26.
- 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>
- Hanurawan, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil

- Belajar Anak Sd. *Jurnal Pendidikan*, 1–6.
- Ina, M., Syaiful, Haq Ahmad, & Ramadhan Fadyatul. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Bintang>
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media *Qestion Card* Dalam Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/Pn.V8i1.18626>
- Kiareni, C. L., Sorisa, C., & Jadianan, P. (2024). Analisis Penerapan Distribusi Sampling Terhadap Kualitas Informasi Dan Kepuasan Pengguna Media Sosial. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 560–564.
- Marfilinda, R., Aprilia. N., Rahmia. T., Rona. R., Elva. Z., Wahyuni. M. H., Muthanna. A. W. J. A. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kreatifitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Education Reseach*. Vol. 06. No. 01.
- Martha, A. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Methods Pada Era Digital*. Takaza Innovatix Labs.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/Ami/Article/View/2797>
- Nasution, I. P. S., & Dwi, D. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tgt (*Team Games Tournament*) Di Kelas Iii Upt Spf Sdn 101800 Deli Tua. *Aksioma : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(2), 614–631. <https://doi.org/10.62335/Aksioma.V2i2.939>
- Putri, D. D., Sisri. W., Riri. M. 2025. Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif TGT di SDN 20 Kampung Baru. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*. Vol 7. No 1.
- Sari, A. R., Husnawati, H. Al, Suryono, J., Marzuki, & Mulyapradana, A. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0*. 09.
- Sinaga, E., Sihombing, L. N., & Sitio, H. (2025). Pengaruh Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Upt Sd Negeri 101906 Pagar Jati. 10(September), 755–766.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.

Wahyuni, Anggun Tri, Widyatama Garsela Syakila, Hidayanto, Oktafian Endi, & Widodo, Susilo Tri. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd Negeri Wonosari 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11(2), 2656–5854.

Yuliani, A. R., Sumarna, N., & Kurniasari, M. (2025). *The Influence Of The Teams Games Tournament (Tgt) Type Cooperative Learning Model Assisted By Question Card Media On The Problem Solving*. 8(April), 231–239.

Zai, D. I. Sari, Bawamenewi, A., Harefa, A., & Lase, B. P. (2026). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Siswa. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*.