

**EFEKTIVITAS METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS III MIS  
KURIPAN LOR PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

**FANILIA KUMALA PUTRI**

**NIM. 2321161**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN**

**2025**

**EFEKTIVITAS METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS III MIS  
KURIPAN LOR PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

**FANILIA KUMALA PUTRI**

**NIM. 2321161**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN**

**2025**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini (Ninawati et al., 2025). Urgensi penguatan Pendidikan Pancasila pada jenjang kelas III semakin penting karena pada tahap perkembangan ini siswa berada pada fase operasional konkret, sehingga nilai moral, sosial, dan kebangsaan lebih mudah ditanamkan. Pemahaman nilai-nilai Pancasila diperlukan agar siswa mampu bersikap sesuai norma, menghargai keberagaman, bekerja sama, dan memiliki dasar etika dalam berinteraksi. Tanpa pemahaman yang baik, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam membangun karakter sosial, menghadapi perbedaan, serta menjalankan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai kebangsaan. Salah satu materi penting dalam muatan tersebut adalah nilai-nilai Pancasila yang meliputi sikap gotong royong, keadilan, persatuan, serta penghargaan terhadap keberagaman. Materi ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku (Amalia & Najicha, 2023).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam materi nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya capaian nilai akademik serta kurangnya penghayatan dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah (Fitri et al., 2023).

Rendahnya hasil belajar tersebut antara lain disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Guru lebih banyak menerapkan metode ceramah atau pembelajaran satu arah yang tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar (Susanti et al., 2024). Pendekatan semacam ini kurang mampu membangkitkan minat, semangat, dan keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi dan minimnya perubahan sikap yang diharapkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran *Team Game Tournament*. *Team Game Tournament* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas belajar dalam kelompok, permainan edukatif, dan sistem turnamen. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif, sambil tetap menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab antaranggota kelompok (Fauzi & Masrupah, 2024). Dengan demikian, metode *Team Game Tournament* berpotensi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan sikap sosial dan keterampilan kolaboratif peserta didik.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Wati et al. (2024) menunjukkan bahwa metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Bendungan Semarang.

Dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, diperoleh nilai signifikansi pada uji *Paired Sample T-Test* sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) dan nilai N-gain sebesar 0,6366 yang termasuk kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan metode *Team Game Tournament*. Penelitian selanjutnya oleh Wahyuni et al. (2023) di SD Negeri Wonosari 03 juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Efektivitas *Team Game Tournament* ini dipengaruhi oleh karakteristik metodenya yang menggabungkan kerja kelompok heterogen, permainan akademik, serta kompetisi turnamen yang mendorong motivasi, keterlibatan aktif, dan rasa tanggung jawab belajar. Melalui interaksi teman sebaya, aktivitas permainan, dan umpan balik yang cepat, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep dan hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan konsistensi efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Salah satu lembaga pendidikan dasar di Kota Pekalongan yang juga menghadapi tantangan serupa adalah MIS Kuripan Lor. Di sekolah ini, salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III adalah pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Materi ini menuntut siswa tidak hanya mampu mengingat konsep, tetapi juga memahami makna

serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti *Team Game Tournament* yang telah terbukti efektif di penelitian sebelumnya, menjadi sangat relevan untuk membantu meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan sikap positif sesuai nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada sebagian besar siswa. Selain itu, ketika dilakukan tanya jawab maupun diskusi, banyak siswa yang belum mampu menjelaskan makna serta contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap gotong royong, toleransi, dan keadilan. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta rendahnya kemampuan mereka dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi pemahaman konseptual maupun pembentukan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik (Observasi di MIS Kuripan Lor, 31 Juli 2025).

Kebaruan dalam penelitian ini yaitu penerapan metode *Team Game Tournament* secara khusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah madrasah ibtidaiyah, yaitu kelas III. Selama ini, kajian mengenai

efektivitas *Team Game Tournament* lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar atas atau menengah, dan belum banyak diaplikasikan secara spesifik pada mata pelajaran tertentu khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar serta pembentukan karakter peserta didik pada jenjang MI.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan masih tergolong rendah.
2. Sebagian besar siswa belum mampu memahami makna dan menerapkan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan, dalam kehidupan sehari-hari.
3. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berikut adalah batasan-batasan masalah yang dapat diterapkan dalam penelitian ini:

1. Penelitian difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan.

2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada metode *Team Game Tournament* sebagai variabel perlakuan.
3. Aspek yang dikaji hanya mencakup hasil belajar kognitif siswa, tanpa menilai aspek afektif dan psikomotor secara mendalam.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan tahun pelajaran 2025/2026.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan memaparkan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*?
2. Bagaimana efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*.

2. Untuk menganalisis efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, dilaksanakanlah suatu kegiatan penelitian:

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus internalisasi nilai-nilai Pancasila di madrasah ibtidaiyah, sehingga dapat menjadi landasan teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan internalisasi nilai-nilai Pancasila.
2. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui suasana belajar yang kompetitif tetapi tetap mendidik.
3. Bagi Sekolah/Madrasah, dapat menjadi masukan dalam pengembangan praktik pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila, sehingga mendukung peningkatan mutu pendidikan di madrasah.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan perbandingan atau pijakan untuk penelitian lanjutan mengenai metode pembelajaran *Team Game Tournament* maupun strategi pembelajaran kooperatif lainnya dalam konteks pendidikan dasar.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yaitu efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Nilai-Nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Team Game Tournament* pada kelas III A MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan terbukti dapat menaikkan rata-rata nilai *pretest* 52,50 (kategori sangat kurang) menjadi *posttest* 82,05 (kategori baik), menunjukkan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif, pemahaman lebih mendalam, dan retensi materi yang lebih optimal dibandingkan dengan metode konvensional.
2. Penerapan metode *Team Game Tournament* di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji t independen, di mana nilai signifikansi (2-tailed) pada *posttest* sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, sementara dari hasil N-Gain didapat skor 0,6194 atau 61,94% yang dapat dikategorikan sedang atau cukup efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada guru, siswa, dan peneliti selanjutnya:

1. Guru dianjurkan untuk menerapkan metode *Team Game Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya, karena metode ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk merancang kelompok heterogen dengan cermat dan mempersiapkan permainan edukatif yang sesuai dengan materi agar proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
2. Siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar kooperatif, khususnya dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif, sehingga dapat memahami materi lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab terhadap kelompok.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran lain atau menggunakan media pembelajaran digital sebagai pendukung, serta meneliti pengaruhnya terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa agar hasil penelitian lebih komprehensif dan aplikatif.